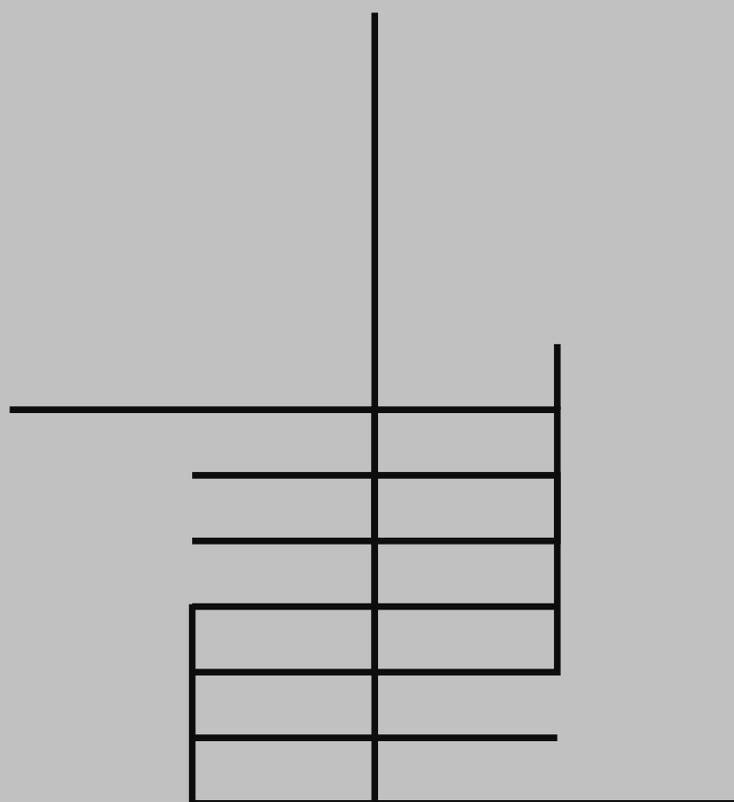


livros
LABCOM
books



CINEMA E DIGITAL

Ensaio, especulações, expectativas

Luís Nogueira





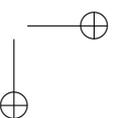
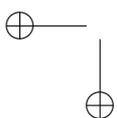
Luís Nogueira

Cinema e Digital

Ensaio, especulações, expectativas

LabCom Books

2015





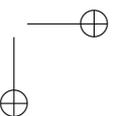
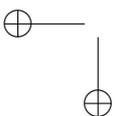
Livros LabCom
Covilhã, UBI, LabCom.IFP, Livros LabCom
www.livroslabcom.ubi.pt
DIREÇÃO: José Ricardo Carvalheiro

SÉRIE: Cinema e Multimédia

TÍTULO: Cinema e Digital: Ensaios, especulações, expectativas
AUTOR: Luís Nogueira
ANO: 2015

ISBN
978-989-654-220-7 (Papel)
978-989-654-222-1 (pdf)
978-989-654-221-4 (epub)
DEPÓSITO LEGAL: 392734/15
TIRAGEM: Print-on-demand

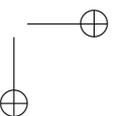
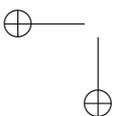
DESIGN DE CAPA: Luís Nogueira, Ana Matos e Guilherme Bentes
PAGINAÇÃO: Filomena Matos



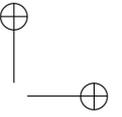


Índice

Introdução	1
1. Cinema 2.0: o cinema doméstico na era da internet	3
2. <i>Le Freak c'est Chic</i>: elegia da aura e elogio da falha (a propósito do <i>Youtube</i>)	21
3. Uma hermenêutica humilde: algumas teses sobre o <i>making-of</i>	53
4. Animação digital e tradicional: mudanças de escala	81
5. Cinema e Tecnologia: <i>To Infinity and Beyond</i>	121
6. O <i>Avatar</i> de Morel: a quimera do cinema total	159





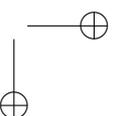
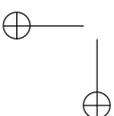


Introdução

O presente livro reúne seis textos escritos sob diversos pretextos, assumindo várias formas e manifestando distintos propósitos. Em comum encontramos a relação entre o cinema e as tecnologias digitais que tem marcado, das formas mais diversas, os últimos anos da sétima arte. Foi em torno desta relação densa, plural e decisiva para o futuro do cinema que se ensaiou a reflexão e a análise, se especulou teoricamente ou se avaliaram expectativas. O subtítulo do livro isso mesmo pretende indiciar: trata-se de uma reflexão por vezes arriscada, feita de tentativas e esboços, e não tanto de certezas e dogmas.

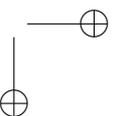
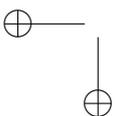
De igual modo, há uma espécie de plataforma comum que parece sustentar estes textos, a qual passa pela especial atenção a géneros que tendencialmente entenderíamos como menores no sistema cinematográfico ou a processos que assumimos habitualmente como secundários no processo criativo. Não se procurou, pois, ir de encontro aos cânones e hierarquias estabelecidos na produção e na criação cinematográfica, mas antes olhar obras e métodos que usualmente não são eleitos na academia como objetos de estudo relevantes. Assim, encontramos aqui reflexões que procuram discutir e compreender o cinema para lá das obras de sucesso público ou aclamação crítica, de euforia mediática ou devoção cinéfila. Por isso, tivemos em especial atenção a produção doméstica e a proliferação do *do-it-yourself*, a disseminação massiva e as suas implicações técnicas e estéticas através do Youtube, as virtudes hermenêuticas do *making-of*, as mutações e o crescimento do cinema de animação, as imbricações entre a tecnologia e as imagens na sua génese e na sua valorização e a propensão do cinema para sonhar ou figurar os seus futuros prováveis.

Uma outra predisposição que assumimos claramente foi a da vinculação entre as imagens cinematográficas e a cultura visual, entendida num sentido muito amplo, tanto contemporânea como histórica, em que elas existem. Se





é certo que olhámos o presente com especial interesse, dadas as mudanças a que temos assistido no cinema e não só, não deixámos de ter igualmente em conta que a arte cinematográfica, por um lado, constitui apenas uma parte de uma vastíssima tradição (áudio)visual em que se insere e, por outro, estabelece vínculos com um horizonte de invenção tecnológica e mediática sempre em aberto. De igual modo, entendemos que a reflexão sobre o cinema ganha bastante em alargar o horizonte teórico contra o qual este pode ser justaposto ou contrastado, ou seja, integrando-o numa espécie de teoria geral da imagem – daí que as demais artes e média, da pintura ao desenho, dos videojogos à realidade virtual, sejam com alguma frequência aqui evocados.





1. Cinema 2.0: o cinema doméstico na era da internet¹

Abstract

O cinema tem-se ocupado de vários espaços ao longo da sua história: do espaço fílmico propriamente dito, mas também do espaço mental; do espaço real, mas também do espaço ausente. Todos estes espaços estão, de uma ou de outra forma, ligados ao imaginário e à técnica cinematográficos.

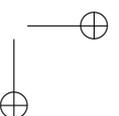
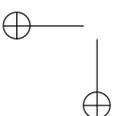
Antes de mais, há-de interessar-nos, então, o espaço doméstico como lugar de um tipo de imaginário específico e compreender a sua génese enquanto tal. Mas a ideia de domesticação remete igualmente para a relação do sujeito com a técnica: a entrada das tecnologias cinematográficas na esfera privada é outro dos assuntos que nos interessa aqui tratar.

Por fim, verificamos que as dimensões artísticas e conceptuais do que designamos como cinema doméstico se encontram numa permanente tensão e mutação: são zonas de limiar que não cessam de se contaminar e reconfigurar. É essa dinâmica, em muito propiciada e justificada pelo surgimento da internet, que nos interessa também analisar.

Introdução

Antes de iniciarmos a nossa reflexão, devemos enunciar duas inquietações que nos hão-de acompanhar em surdina ao longo do texto e que suscitam desde

¹ Texto originalmente publicado na revista Doc On-line n.05, dezembro 2008, www.doc.ubi.pt, pp. 4-23.

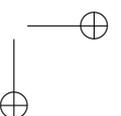
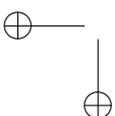


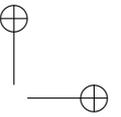
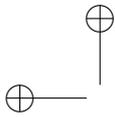


logo duas considerações prévias: em primeiro lugar, verificamos que o tipo de produção associada aos *home-movies*, ou filme doméstico, se quisermos, convive frequentemente com uma série de valores estéticos e éticos que lhe são ora oponíveis (a autoria, o profissionalismo) ora cúmplices (a confessionalidade, a biografia) – e tal haverá de assinalar com extrema evidência a volatilidade deste conceito e da sua caracterização; em segundo lugar, e de algum modo decorrente do anteriormente dito, verificamos que a ideia de um cinema doméstico poderá assumir uma abrangência conceptual imensa, correndo-se, por isso, o risco de alguma indistinção circunstancial – por exemplo: poderão os *home-movies* e a internet ser compatíveis? A estas duas inquietações procuramos (também) responder ao longo do presente estudo, apesar de não serem nem a taxinomia nem a categorização as nossas preocupações prioritárias. Assim, se não se revelar possível a sua total clarificação, pelo menos esperamos providenciar algumas pistas que ajudem a ilustrar tais problemáticas.

O doméstico como imaginário

Na primeira sessão cinematográfica apresentada pelos irmãos Lumière em 1895, um dos filmes mostrados não poderia ser mais emblemático da questão que aqui nos ocupa: o cinema doméstico. Trata-se da curta-metragem *Le repas de Bébé* e nela vemos nada mais do que um casal a alimentar o seu infante. Este episódio, absolutamente prosaico, haveria de ser repetido vezes sem conta, com pequenas variações, nos filmes caseiros que o futuro se encarregaria de produzir. A presença deste filme na sessão pública inaugural do cinematógrafo não deixa de ter, portanto, um elevado valor simbólico, ainda que de algum modo acessório: a infância era um dos temas da infância do cinema. Este efeito de espelho é tão mais interessante quanto remete para a questão que nos há-de ocupar de seguida: como se constituiu o doméstico enquanto tema artístico e, para o que aqui nos interessa, cinematográfico, ou seja, como ocorreu o nascimento deste imaginário?

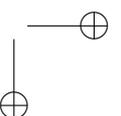
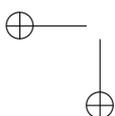




Se é certo que o cinematógrafo parecia trazer no seu código genético, desde o início, as premissas de um imaginário doméstico, familiar, convivial, a verdade é que no mundo das artes e na história das representações visuais, este lado quotidiano da existência esteve longe de ser, desde sempre, um tema recorrente. Daí que nos pareça interessante efetuar aqui uma espécie de *flashback*. Não faremos uma arqueologia, mas apenas uma retrospectiva do processo de constituição do quotidiano em tema artístico. Fazendo um périplo pela história da pintura ocidental, interessa-nos, antes de mais, compreender quando é que o doméstico se instaurou como campo de investigação temática e estilística. Para tal, o mais longínquo que remontamos é à pintura medieval.

Sendo certo que a época medieval teve os seus livros de horas e breviários, as suas bíblias e demais manuscritos para consumo doméstico, a verdade é que o seu uso era francamente limitado às classes clericais ou aristocráticas – para o povo, os ritos e a instrução estavam maioritariamente reservados às cerimónias (essencialmente religiosas) ou aos monumentos públicos (que, com as suas gravuras, vitrais, relevos e estátuas cumprem a função de meios educacionais). E os temas estavam igualmente longe de ser prosaicos: episódios da vida de Cristo, dos evangelhos ou do velho testamento eram os temas fulcrais. Os eventos ou as vivências domésticas estavam longe de se constituir como assunto urgente ou pertinente.

Com a Renascença estes temas não haveriam de desaparecer imediatamente das preocupações de artistas e comanditários. A anunciação e a crucificação, o génesis e o juízo final, são apenas alguns exemplos da constante revisitação temática que ocuparia os séculos XVI e XVII. A estes temas haveriam de juntar-se um novo conjunto de assuntos, decorrentes da reapreciação e revalorização dos ideais e do imaginário clássico da antiguidade: episódios e figuras mitológicas greco-romanas tornavam-se fulcrais num outro filão que se vinha juntar à tradição iconográfica cristã. Seria com os movimentos reformistas do início do século XVI que uma outra realidade se imporia. A recusa das imagens de devoção outorgada por Lutero haveria de originar uma terceira via iconográfica, a qual, em grande medida, parece-nos, seria altamente responsável pela constituição do doméstico como imaginário, sobretudo nos países nórdicos. Cenas domésticas das mais prosaicas passam a fazer parte, sobretudo a partir do século XVII, com extrema regularidade, das temáticas representadas, dando origem a novos ou renovados géneros, a natureza-morta





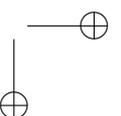
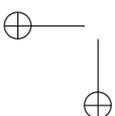
e o retrato, que convivem com os motivos clássicos: as pinturas religiosas, os nus, as mitologias pagãs.

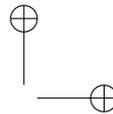
Se é certo que a realização de pintura religiosa e evocativa não cessaria até bem dentro do século XIX, a verdade é que artistas como Vermeer ou mesmo Rembrandt, com as suas cenas de interiores, se revelam ótimos exemplos desse realismo doméstico que a nível temático e estilístico parece antecipar em dois séculos os movimentos realistas propriamente ditos. Levaria, portanto, um tempo significativo até o prosaico e o doméstico – e, porque não dizê-lo, o secular – entrarem definitivamente no imaginário ocidental, passando-se pelo barroco, o classicismo, o romantismo ou o simbolismo. Mas quando o cinema surge, já o quotidiano é um motivo pleno de interesse e curiosidade artística e técnica.

Neste percurso, o cinema talvez não deva enjeitar o contributo da sua tecnologia matriz, a fotografia. A fotografia haveria de ser, como bem o sabemos, a responsável pela redefinição do espectro de interesses do olhar ocidental: extremamente próxima do real, ao ponto de um decalque mimético e indicial se tornar a sua característica distintiva, desde cedo ela se interessou pelo material, pelo próximo, pelo instantâneo – requintes simbólicos e evocações místicas não lhe pareceram interessar em demasia. O olhar sofre então nova metamorfose, precisamente quando se ocupa tanto da visão (como passa a acontecer na pintura) como com o visto (acontece na fotografia, e depois no cinema).

Desde cedo a fotografia se interessa então pelo que está próximo, pelo que está presente: retratos e janelas, jardins e naturezas-mortas, hão-de estar entre as suas temáticas mais diletas. Relembremos a primeira fotografia, de Niépce, uma fotografia feita em casa – ainda que apontando para a paisagem através da janela. Ou pensemos nas fotos de campanha de Roger Fenton – descobrir o mundo e registá-lo, sim, mas na sua materialidade, é a preocupação. Ou na insistência *voyeurista* de Erich Salomon. O que se pretende? Antes de mais, registar a prosa do mundo, seja ele o mundo doméstico seja o mundo planetário.

Ironicamente, agora que a pintura e a fotografia tinham preparado o cinema para um natural convívio com a realidade doméstica, eis que este a despreza crescentemente e assume o seu sonho de espetáculo total para um novo século. A lógica industrial e comercial acabaria por se impor. Arte exigente, quer técnica quer, sobretudo, financeiramente, o cinema tornar-se-ia

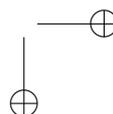
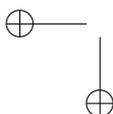




uma forma de expressão para as massas – mas, curiosamente, não das massas: o lado artesanal (salvo algumas exceções como aquelas que o cinema experimental ou o cinema de animação haveriam de assinalar) revelar-se-ia diminuto nas cinco décadas seguintes. Desde os anos 1920 até à década de 1950, o cinema doméstico tem uma existência meramente residual. O espanto cinematográfico que os primeiros filmes pareciam oferecer como atração haveria de se desdobrar ao longo do tempo, com o inerente acréscimo de custos: o som, a cor ou os ecrãs largos seriam alguns dos momentos fulcrais desta metamorfose imparável que, constantemente, relegava um cinema mais prosaico para as margens ocupadas pelo experimental, pela animação ou pelo documentário.

Retomemos então esta retrospectiva do imaginário doméstico na nova etapa que se revelaria decisiva: finais da década de 1950, início da década de 60. O que acontece então? Tudo o que de modernidade o imaginário cinematográfico parece prometer. As décadas anteriores tinham sido predominantemente classicistas e canónicas. Tudo no cinema parecia profundamente calculado: as histórias, os atores, os valores de produção, os géneros, as audiências. Tudo parecia objeto de incansável cálculo e controlo. De todos os símbolos desta lógica produtiva e criativa, o estúdio é o exemplo máximo: local confinado onde se criam e recriam universos de total alteridade. Excluindo momentos como o neo-realismo ou certos ensaios documentais, o mundo cinematográfico privilegia, de um ponto de vista produtivo, a ficção em estúdio. Algumas mudanças técnicas se afigurariam fundamentais nos anos 1950 e 1960. Em primeiro lugar, o surgimento de novas câmaras, mais leves e portáteis, capazes de penetrar em qualquer espaço com enorme discrição. Em segundo lugar, o surgimento da televisão, forma de comunicação que deliberadamente coloca o espaço de convivência doméstico como alvo da sua acção. Esta intrusão no espaço doméstico haveria de ter consequências enormes, como veremos mais adiante.

Estas câmaras mais leves dariam origem a uma realidade cinematográfica nova que assumiria diversas formas: o *cinema-verité*, a *nouvelle vague*, o *free cinema*, o *direct cinema*, o *underground cinema*. A unir todos estes movimentos ou tendências, uma característica comum: uma proximidade à realidade que se faz antes de mais com a aceitação de significativos dados novos: a aceitação do acaso, da urgência e da autenticidade como valores criativos. As câmaras mais leves permitem tratar o mundo como uma extensão da casa –



e tal haveria de se tornar uma estratégia discursiva que as décadas seguintes iriam vincar cada vez mais, como denotam quer a vaga crescente de documentários quer a constância da reportagem e do direto televisivos.

A diminuição dos custos de produção (devido a equipas mais pequenas e menos equipamentos) tornar-se-ia, assim, um dos aspetos fundamentais para a diversificação das obras e para a eclosão e disseminação de um cinema doméstico a nível, podemos dizê-lo, planetário. Ao ponto de, já em décadas recentes – entre os anos 1980 e 2000 – as produções *low-budget* entrarem no próprio terreno do *mainstream* cinematográfico. Alguns filmes que chegaram ao circuito comercial são exemplo daquilo que alguns designam por *cinema guerrilla*, filmes de baixo orçamento com ideias fortes ou inusitadas: das produções iniciais de Spike Lee ao fenómeno crítico *El Mariacchi*, passando pelo estrondo mediático de *Blair Witch Project* (que, de algum modo, parecem ter precursores nos filmes de série B ou Z, que constituem uma espécie de história alternativa do cinema).

Mas o momento de viragem fundamental no que respeita ao cinema doméstico seria a introdução de uma nova tecnologia audiovisual: nos anos de 1970 e 1980, o vídeo haveria de refazer toda a concepção de produto ou de obra audiovisual, seja de um ponto de vista industrial seja artístico. Agora tudo seria diferente: a captação de imagens e a sua reprodução, a edição e definição, a manipulação e os custos. Mais fácil, mais rápido, mais intuitivo, mais manuseável, mais barato, mesmo quando os termos de comparação são os formatos menos nobres da película, como o 16 ou o 8 mm. A utilização do vídeo haveria de assumir diversas formas, sendo que o cinema *mainstream* seria aquele que, sobretudo por razões de qualidade técnica da imagem, mais resistiria à sua adoção em termos de produção (que não em termos de difusão, como se comprova pelo *home vídeo*).

Se a indústria cinematográfica se colocou fora deste novo contexto técnico, a verdade é que a indústria televisiva haveria de abusar deste novo recurso. Mas não seria apenas aí que o vídeo teria uma vida longa e rica: ao nível do documentário, surge uma nova vaga de filmes feitos na primeira pessoa; as câmaras de videovigilância tornam-se uma imagem de marca do novo regime do olhar e das escopias; a vídeo-arte haveria de se tornar uma das pontes fundamentais entre o mundo das imagens e o mundo da arte enquanto instituição, muitas vezes com obras num registo que alia o conceptual (em termos criativos) ao doméstico (em termos produtivos); as *handycams* haveriam



de permitir a proliferação infindável de filmes caseiros, capazes de preencher a programação de redes televisivas.

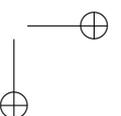
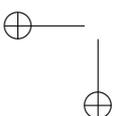
Com o vídeo a disseminação de produtos audiovisuais caseiros parecia já insuportável. Mas este não seria o último passo na constituição do imaginário doméstico como o conhecemos atualmente. No final do século XX, a internet haveria de se tornar um local privilegiado de existência do filme doméstico. As tecnologias digitais constituíram o passo mais recente num processo de democratização da criação audiovisual: custos extremamente baixos deram origem a uma proliferação de utilizadores; a ubiquidade da tecnologia digital haveria de dar origem igualmente a uma proliferação de suportes, dos quais o mais significativo será o telemóvel.

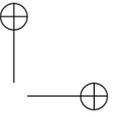
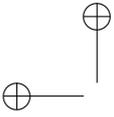
Miniaturizadas e extremamente portáteis, as câmaras estão connosco em todo o lado. O filme doméstico não se restringe agora ao espaço doméstico. O lar é agora onde o homem estiver. O registo da realidade está à distância de um *click*. Qualquer episódio, mais curioso ou mais anódino, mais épico ou mais irrelevante, pode ser captado ou encenado, qualquer memória pode ser guardada, qualquer anedota pode ser registada. Dos telemóveis às *webcams*, do *youtube* às demais redes sociais, o mundo é cada vez mais apressado e apertado – cada vez mais pequeno, cada vez mais uma casa.

Esta resenha histórica da constituição do doméstico como imaginário, não pretendendo ser exaustiva, talvez nos dê algumas pistas de leitura – muito genéricas, certamente – sobre uma realidade (a da proliferação contínua e avassaladora de filmes domésticos, dos mais variados géneros) que nos parece circundar e, por vezes, submergir.

A domesticação da técnica

No capítulo anterior procurámos perceber de que modo o doméstico se constituiu em tema e passou a integrar a cultura cinematográfica. Agora, interessamos ver de que modo esse mesmo espaço doméstico se parece constituir em oficina ou laboratório e, sobretudo, de que modo assistimos a uma espécie de domesticação da técnica. Esta ideia do lar como oficina não é exatamente nova. Ela remete para as formas de aprendizagem e de produção pré-industriais. O local de trabalho era, então, interior ou contíguo ao espaço habitacional. Viver, aprender e fazer decorriam em espaços adstritos ou coin-



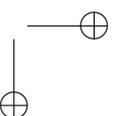
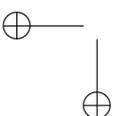


cidentes. A homogeneização dos processos produtivos e a seriação das quantidades, próprios da industrialização, haveriam de deslocar os operários para linhas de montagem cada vez mais precisas e afastadas do lar.

A mecanização assenta na ordem, no programa – e o cinema tem um fundo mecânico na sua ontologia. Desde muito cedo que o cinema se tornou uma arte de grandes exigências e constrangimentos: exigências que obrigaram a uma grande especialização (e as tarefas das equipas técnicas e artísticas isso mesmo comprovam); exigências financeiras (uma vez que as grandes produções implicam enormes encargos com equipamentos, com atores, com marketing, etc.); exigências discursivas (escala de planos, tipos de montagem, entre outros aspetos). Para o cidadão comum, as condições de produção parecem estar constantemente vedadas, porque estas exigências significam constrangimentos. Sem saber e sem poder é o seu estado mais comum.

A longa e difícil aprendizagem exigida pelos ofícios do cinema haveria de mudar de alguma forma ao longo do tempo – e de forma nitidamente mais vincada nas últimas décadas. E talvez as mudanças devam ser vistas tanto do lugar do mestre como do lugar do discípulo. Os mais recentes desenvolvimentos nas tecnologias digitais têm oferecido as soluções mais variadas aos diversos problemas com que um criador se confronta. O conceito de *user-friendly* é a esse título paradigmático. Uma nova literacia criativa parece ter-se vindo a disseminar ao longo dos últimos tempos. Se o vídeo oferecia já uma certa autonomia nas condições de recepção e visionamento de uma obra (avançar, retroceder, pausar – tudo opções que o visionamento clássico em sala não permitia), o certo é que o software digital, e a manipulação da informação que este permite, veio acrescentar uma amplitude muito mais vasta e extensa de operações possíveis: editar, apagar, sobrepor, colar, distorcer, fundir. Basta atentarmos nos programas de efeitos especiais para notarmos como as opções são imensas, comportando as mais sofisticadas ao lado das mais imediatas funções. Onde antes se exigiam conhecimentos adquiridos ao longo de anos e equipamentos com capacidades extraordinárias, hoje podemos aceder a esse saber através de um simples *tutorial* e com um computador portátil.

E onde antes a lógica de produção implicava grandes investimentos e a mobilização de enormes recursos, hoje nada há de muito incómodo na estratégia *low-budget* e na estética *low-fi*. Todos podem fazer o seu filme. Todos podem concretizar as suas ideias – desde que devidamente dimensionadas. Que falte mais a estética que a técnica, que falhem mais as mentes do que as



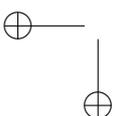


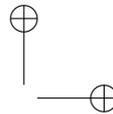
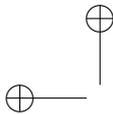
máquinas, eis no que as academias podem e devem fazer-se valer. Num regime de produção e criação onde tudo parece tão próximo e tão acessível, onde o imaginário doméstico parece totalmente omnipresente, as academias podem e devem cumprir as suas tarefas de sempre, talvez com mais propriedade do que nunca: questionar, provocar, experimentar. Em todos os casos, deslocar os seus alunos para lá do quotidiano e do óbvio. A excelência, a existir um trajeto que a ela conduza, será certamente um percurso árduo e longínquo – mas facilitado pela viabilidade crescente do auto-didatismo.

Com isto queremos dizer que o doméstico poderá ou não ser o lugar último da aspiração artística. A criação ocorre em diversos registos e em diversas escalas. Há quem dentro de si ou à sua volta descubra um excedente de criatividade. E há quem precise de sonhar o impossível e o inalcançável para se medir com o mundo. Há quem possa oferecer filigrana no ecrã-miniatura de um computador. Há quem descubra a sua estética riscando a película. E há quem não dispense o falso *trompe l'oeil* do *widescreen* ou do cinema *3D*. Há novos media e novas literacias, convivendo com valores de produção ancestrais e tecnologia de ponta apenas acessível aos especialistas. A domesticação da técnica ocorre, portanto, em diversos níveis. A estratégia – quase diríamos *punk* – do *do-it-yourself* é apenas uma delas. Nos tempos em curso parece que cada um pode fazer tudo. Mas tal é, de um determinado ângulo, uma ilusão. Existe um limiar para além do qual apenas uns poucos conseguem a prevalência artística. Sempre foi, sempre será assim. Contudo, uma constatação parece-nos inegável: a igualdade de oportunidades é mais real do que nunca.

Oportunidade e ubiquidade parecem mesmo, em certas circunstâncias, coincidir. O telemóvel permite uma quase omnividência: que os microincidentes se transformem em micronarrativas; que o instante se possa transformar em memória; que o indivíduo se transforme em ícone; que a casualidade se transforme em vivência. A *handycam* permite a portabilidade universal: onde o sujeito se encontra, encontra-se uma possibilidade de escrita da realidade, um olhar inaugural. A *webcam* parece prometer uma telepresença constante, como se a imagem doméstica se dispusesse antes de mais à universalidade – já não uma audiência de serão familiar, mas uma comunidade planetária. Mesmo que não esteja um cineasta em cada cidadão nem uma narrativa em cada acontecimento, o sujeito moderno parece fazer de todo o espaço e de todo o tempo uma possibilidade criativa.

Livros LabCom

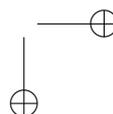
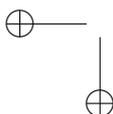




Todo este processo de domesticação da técnica que o cinema parece viver ciclicamente acabará por conduzir a uma consequência: a informalidade crescente e sempre renovada das imagens. Uma imagem de simpatia, mais do que de competência. Uma imagem mais de afetos do que de técnica. Uma imagem que responda a duas necessidades essenciais da humanidade: a escopofilia e o exibicionismo. A necessidade de ver e ser visto. Uma necessidade tanto das favelas como das vedetas. Aquilo que se chama terceiro cinema ou cinema periférico é uma prova disso. Como o são os filmes semi-pornográficos de Pamela Anderson ou Paris Hilton. Que esta informalidade ande lado a lado com uma simplicidade narrativa ou conceptual e com uma ingenuidade artística e técnica notórias apenas nos poderá levar a uma especulação: que o ensino formal e o ensino *tutorial* não-entrem em novas relações e originem novas modalidades.

Esta proliferação da informalidade, e até da ingenuidade, leva-nos a colocar várias questões: estaremos perante uma crise dos intermediários, uma crise cultural da seletividade? Que falta nos faz a crítica e a análise cinematográfica, ou seja, uma cultura de cinefilia? A espessura e a densidade conceptual e teórica que atravessou toda a história das artes e da cultura no ocidente e necessariamente também do cinema poderá ser dispensada? Está em vias de ser substituída por uma nova lógica de saberes e de valorizações onde o imediato e o casual, o anedótico e o espontâneo, substituam o erudito e o metafísico, o divino e o sublime? E tratar-se-á realmente de uma crise ou apenas de uma mutação? Estas são algumas das inquietações que se abrem no coração da paisagem cinematográfica e mediática contemporânea. Inquietações que podemos sempre desdobrar: será possível domesticar estes saberes (técnicos, artísticos, culturais, académicos)? Estará o limiar que distingue o amador do profissional em diluição crescente? Não existe um cinema doméstico que se tem vindo a impor como um cinema de elevada qualidade, produzido à revelia dos grandes estúdios, pleno de engenho e visionarismo? E, contudo, não estarão estes criadores condenados a integrar os meios de produção abastados e profissionais?

A verdade, porém, é que, em circunstâncias muito específicas, o urgente ou o insólito acabarão por ser determinantes na nossa relação com o mundo. Dois exemplos: o filme *Zapruder*, seguramente o mais reconhecido e mais referido filme doméstico (feito fora do espaço doméstico, mas imbuído do seu espírito e meios de produção) e o espancamento de Rodney King. São

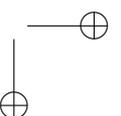
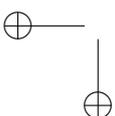




dois exemplos dessa tendência para a omnividência doméstica que referimos anteriormente, cada vez mais acentuada, cada vez mais imersiva. Não são filmes com qualidade técnica imaculada – bem longe disso. São filmes da urgência, do momento, do documento. Como o são os inúmeros filmes de jovens alunos alusivos aos mais diversos casos de violência escolar que têm ocorrido recentemente, exemplos, também eles, de uma indistinção entre o público e o privado que não tem cessado de se intensificar.

Podem ser grande a tentação para ver nesta domesticação da técnica uma dominante incontestável. Mas a tentação acabará por revelar-se equívoca se não atendermos a um movimento de sentido contrário, como se duas tendências se desenrolassem paralelamente, mas cuja convergência se afigura improvável: é que a esta domesticação da técnica que, em diversas etapas, a história do cinema conheceu, responde uma outra evidência, a da crescente sofisticação da técnica. Podemos por isso dizer que se um determinado meio tende a simplificar-se e a vulgarizar-se, ficando acessível a todos em algum momento (indo-se da estranheza e dificuldade iniciais ao automatismo quase inconsciente no uso de uma técnica), esse mesmo meio há-de, em sentido diverso, provocar uma busca incessante de novas possibilidades, aperfeiçoando ou mesmo substituindo o dispositivo. Se a história de todas as técnicas parece demonstrar uma propensão inegável para a domesticação, a verdade é que a quimera da sofisticação decorre simultaneamente. Assim é na história de uma tecnologia, assim é na história das técnicas. Por cada passo de aproximação à técnica dado pelo cidadão, a técnica dá uma corrida de afastamento em relação àquele. Trata-se, portanto, de dois vetores de sentido divergente: o do amadorismo e o do profissionalismo. Por um lado, a partilha; por outro, a exclusividade. De um modo, a familiaridade da prótese; de outro, a intangibilidade do especialista.

Outro aspeto que merece ser notado em relação à referida domesticação da técnica é que esta parece ser acompanhada por uma profusão de géneros e formatos. Se a informalidade parece ser uma dominante estética destas produções, é possível, para além dela ou relacionado com ela, encontrar alguns géneros que aparentam alguma novidade ou, pelo menos, alguma reconfiguração, e mesmo alguma estabilidade. Um exemplo dessa reconfiguração são os filmes de escola que podemos encontrar na rede. Não se tratando de filmes domésticos propriamente ditos, acabam por quase reivindicar a pertença a esta categoria, uma vez que se colocam naquele limiar já antes referido entre o



amadorismo e o profissionalismo, ou seja, entre uma aprendizagem doméstica e uma aprendizagem académica. E tomam por isso um estatuto paradigmático da tensão entre domesticação e sofisticação.

Em certo sentido, próximos do filme de escola, pelo lado pedagógico que exibem, encontramos os filmes de fãs. Ainda que num outro nível, poderíamos aqui falar de um realizador que outra coisa não faz do que filmes de fã – Quentin Tarantino –, mas é sobretudo no âmbito das paródias e das homenagens mais ou menos informais que este género merece destaque, com o universo de *Star Wars* a ser um verdadeiro manancial de obras. Paradoxalmente, uma curta-metragem merece destaque neste âmbito pelo seu elevado profissionalismo, *George Lucas in Love*. São filmes de paixões, de dedicação ou de homenagem dos discípulos aos mestres que lhes ofereceram novas ideias e novos universos. Em muitos casos, como acontece com a curta-metragem referida, servem para comprovar que se consegue rivalizar com os inspiradores – sucumbindo, igualando ou ultrapassando estes.

Esta tendência para a recriação própria do filme de fãs encontra nos *mash-ups* e nos *crossovers*, cada vez mais frequentes e diversos, uma manifestação paradigmática. Podemos mesmo dizer que eles são a revelação contemporânea de uma estratégia criativa que, não sendo nova, parece ter-se transformado de um ato de alguma revelia estética no pós-modernismo numa atividade criativa vulgar na atualidade: a intertextualidade. Qualquer análise dos filmes domésticos na contemporaneidade nos demonstra que o *mash-up* e o *crossover* se assumem como uma das formas principais de manifestação criativa. Exemplos disso são curtas-metragens onde se misturam personagens de diferentes universos narrativos (*Terminator vs Predator*, por exemplo). Ou a mistura de músicas e imagens heterogéneas como acontece em certos *videoclips* amadores, outro dos géneros que tem conhecido uma grande diversificação nos últimos tempos.

Um inventário dos subgéneros do filme doméstico permitir-nos-ia ainda referir outras modalidades: do *micro-movie* (filmes casuais de pequenos incidentes e para rápido visionamento) à *webserie* (séries criadas exclusivamente para a Internet), dos *best of* e dos *digests* que inundam o *youtube* (onde cabem as melhores sequências e excertos de filmes, de notícias, de videojogos) aos *how to make* (onde se ensina numa lógica tutorial e de *do-it-yourself* a fazer algo) passando pelos filmes-denúncia que procuram funcionar como manifestos a favor de uma determinada causa. Esta pluralidade e heterogeneidade de

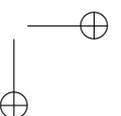
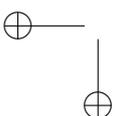


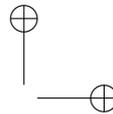
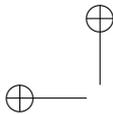
formatos, géneros e materiais apresenta ramificações que chegam mesmo aos videogames – a lógica de produção doméstica materializa-se, aqui, em dois géneros bastante peculiares: por um lado, nos *mods*, isto é, em videogames que se servem do motor de um outro jogo para criar um novo universo modificando o anterior; por outro, e para o que aqui nos interessa mais relevante, nos designados *machinima*, isto é, pequenos filmes de animação criados recorrendo à tecnologia de um determinado videogame, usando as suas personagens e cenários.

Os limiares do doméstico

Como referimos anteriormente e como pudemos constatar pela descrição de géneros efetuada, a ideia de um cinema doméstico está longe de corresponder a uma realidade perfeitamente circunscrita e reconhecível. Por todo o lado encontramos um limiar onde o filme doméstico se confunde com outros tipos de filme ou se lhes opõe. Uma dessas zonas de interseção pode ser identificada através das categorias de amador e de profissional (as quais podemos fazer corresponder genericamente a dois conceitos formais: o prosaico e o espetacular). Assim, parece-nos que onde, devido à domesticação da técnica, o amador tende a multiplicar-se em termos de quantidade, com um acesso crescente àquela por parte do sujeito, o profissional mais não faz do que visar a cada vez maior qualidade das suas propostas criativas e técnicas. Daqui têm resultado duas questões frequentemente reiteradas: por um lado, a suspeita de que uma presumida democratização constante e crescente das condições e meios de produção poderá não passar de uma ilusão; por outro, o perigo por muitos advogado de uma mediocridade decorrente do amadorismo, causa e consequência de um plebeísmo crescente e, para muitos, indesejável. Que esta ilusão e este perigo tenham um fundo de veracidade é inegável; que eles nos obriguem, contudo, a rever muitas das assunções mais arraigadas sobre as práticas criativas é o que não pode deixar de ser visto, igualmente, como um triunfo.

Uma outra fronteira que se torna cada vez mais difícil de estabelecer no que respeita ao *home-movie* tem a ver com a distinção entre público e privado. Se na sua origem o *home-movie* parece resultar não apenas de uma produção caseira, mas destinar-se igualmente a uma difusão e exibição doméstica (os

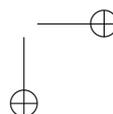
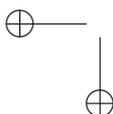




serões em família na sala de estar), a verdade é que dois momentos na história dos média – com nítidas influências na história do cinema – transformaram esta realidade de uma forma notória: por um lado, o surgimento da televisão e, por outro, o surgimento da internet. Trata-se de meios que, podemos dizê-lo, retiraram o filme doméstico do seu espaço natural e o disseminaram a uma escala global. Esta diluição de fronteiras entre o público e o privado corresponde a uma tendência corrente nas últimas décadas e pode ser constatada nas mais diversas instâncias: na proliferação de *blogs* e outras formas de expressão pessoal; na *reality TV* que, em muitos casos, invadiu o lar dos cidadãos; nos diários difundidos pela internet; nos filmes caseiros de celebridades, artistas e políticos, umas vezes autorizados, outras clandestinos. Esta tendência mais não faz do que concretizar aquilo que se designa por *internet 2.0*, ou seja, conteúdos produzidos pelos próprios utilizadores da rede – daí que possamos falar, de algum modo, de um *cinema 2.0*, em que a produção privada se destina a uma difusão pública.

Um caso paradigmático desta extensão tendencialmente universal do filme doméstico é a série de episódios “Where the hell is Matt?”. Neste caso podemos falar de uma nova e paradoxal categoria de filme: o doméstico universal. Em que consiste esta série? Em nada mais do que o registo do périplo de Matt, um norte-americano de 32 anos, pelo mundo inteiro, dançando nos mais diversos locais uma simples e despreziosa coreografia, sendo depois feitos *micro-filmes* colocados na Internet. O sucesso destes inócuos, mas divertidos, filmes é imenso. E pode conduzir-nos à seguinte questão: será na atualidade a rede universal o lugar último e fatal dos filmes domésticos? Será a internet a nova casa do cinema?

Assim, se temos falado dos filmes domésticos sobretudo do ponto de vista da produção, não queremos deixar de referir igualmente o facto de que, também no que respeita ao visionamento, algo como a domesticação da técnica tem sido igualmente notado. Basta pensarmos que a auto-programação é uma tendência constante; que a lógica arquivística tem sido refeita por tecnologias como o *P2P* e os *torrents*; que a utopia de um acesso em total equidade e disponibilidade se tem alimentado cada vez mais vorazmente; que a ideia de partilha universal tem sido recorrente. Depois da grelha televisiva (mas convivendo com esta) surge o *on-demand*, em que a programação se torna flexível e personalizada, feita de solicitações específicas, a pedido, em que a ideia de rede (feita de cumplicidades) vem substituir a ideia de centro (feita de

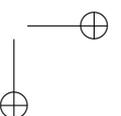
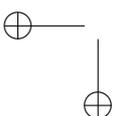


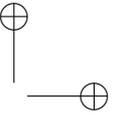


hierarquias). Estaremos perante uma nova comunidade de partilha, uma nova cinefilia, que vem substituir os cineclubes como espaço privilegiado de acesso às margens cinematográficas, que vem substituir a crítica especializada como instância certificada do juízo estético? Esta nova cinefilia não corresponde a um paradigma crítico que refaz também aqui as fronteiras entre privado e público, amador e profissional? Não estaremos a substituir os princípios nucleares e duradouros do cânone pela lógica de dispersão e efemeridade dos tops e das listas? Não estamos em muitos casos a sobrepor as escolhas do público, assente em índices de popularidade, aos juízos da crítica, assentes em argumentação e contextualização? Poderemos então falar da impossibilidade de um cânone ou devemos falar de um cânone liberal, exercício de cidadania?

Mas esta lógica de diluição de fronteiras tem-se verificado igualmente ao nível da estética e da morfologia das obras cinematográficas. Parece-nos extremamente revelador a esse respeito a contaminação que os filmes de ficção *mainstream* têm sofrido. Podemos mesmo dizer que depois de todas as questões envolvendo a problemática da indistinção entre documentário e ficção, a lógica do *pastiche*, que se tem verificado em inúmeras produções entre *mainstream* e *home-movie*, se torna uma questão de grande interesse. Assim, podemos verificar que inúmeros filmes de ficção têm sido feitos recentemente *à maneira de* ou *como se* se tratasse de um filme doméstico. E esta contaminação tem-se verificado – o que é ainda mais significativo – muitas vezes no interior dos próprios géneros cinematográficos clássicos. Exemplo disso são o célebre e fenomenal *Blair Witch Project*, que aproveitou para refazer algumas premissas do filme de terror através de um acrescento de veracidade; *Cloverfield*, que usa a estética do *filme amador* para nos dar uma parábola sobre o terrorismo de massas em registo de alegoria fantástica; *Redacted*, um filme narrado em forma de diário que reconfigura a dimensão estilística do filme de guerra.

Esta lógica do *pastiche* doméstico não deve ser, porém, tomada como recente. Os seus antecessores podem ser localizados, pelo menos, em *mockumentaries* como *This is Spinal Tap* ou *Cannibal Holocaust*, ou, num registo mais *underground*, nos pais do cinema independente como John Cassavetes e Jonas Mekas, que não apenas trouxeram a temática do conflito ou da existência doméstica para o centro da sua obra, como o fizeram recorrendo a soluções formais inevitavelmente ligadas ao *home-movie*, como a câmara à mão. As soluções formais que o cinema *mainstream* tem em muitos casos tomado

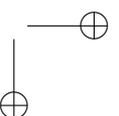
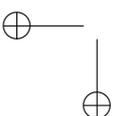




do *home-movie* (e o inverso também ocorre: muitos *home-movies* pretendem demonstrar um esmero técnico e uma sofisticação estética capazes de rivalizar com os filmes profissionais) podem ser sintetizadas em dois factos estéticos que nos parecem de grande relevância: por um lado, toda uma retórica do *grão* que deu ao *home-movie*, tanto na sua era do 8 mm como na era do vídeo, uma aparência e uma textura específicas, em muitos casos próximo da estética documental; por outro lado, na atualidade, não deixaria de ser interessante efetuar uma espécie de semiótica do *pixel*, já que este acaba por ser o elemento que assinala melhor o amadorismo (deliberado ou involuntário) numa obra doméstica, de algum modo substituindo-se ao grão.

A esta aproximação entre *mainstream* e *home-movie* podemos contrapor uma série de antinomias com que o filme doméstico ao longo dos tempos, e na atualidade, existiu no contexto da criação cinematográfica, ocasionalmente de coincidência, muitas vezes de nítida separação. Para começar, podemos verificar uma espécie de polarização entre a profissão de fé num cinema artisticamente enobrecido que nos anos 50 e 60 o designado cinema de autor propôs, feito de distinção e mesmo de transcendência, e um cinema que, nos anos 2000, vive a quimera de produzir todas as imagens: as imagens de síntese, as imagens pessoais, as imagens ubíquas, quase indistintas no seu estatuto e na sua relevância. Onde aquele cinema parecia tomar como referência a sacralidade ou pureza das imagens (do sonho, da memória, da metafísica, da vida interior ou da vida mental), a actualidade parece conviver, com inusitada despreocupação, com as imagens impuras da *pop* e da *trash culture* (da televisão, dos videojogos, da publicidade, mas também dos *home-movies*). Tal não nos deve, porém, fazer ignorar que Tarkovsky, Fellini, Bergman ou Resnais, por exemplo, têm os seus seguidores na atualidade ou que o cinema experimental e o cinema documental se ocuparam ao longo da história do prosaísmo e do amadorismo. O que sucede de relevante é, parece-nos, que a imperfeição das imagens é cada vez mais aceite como um dado de facto e em muitas circunstâncias como um acrescento de virtude.

De igual modo, se é certo que o cinema de autor tem uma longa tradição de registo auto-biográfico, não deixa de ser por outro lado verdade que nunca como hoje a tendência para o auto-retrato se verificou em tão vasta escala – cada cidadão parece querer contar a sua história, ou pelo menos entende que tem uma história que merece ser contada, um perfil que merece ser conhecido ou que pode fazer alguma diferença. Podemos então falar do meio (ou dos

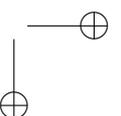
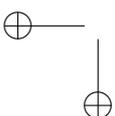


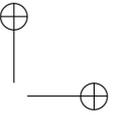
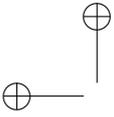


meios) cinematográfico como consciência: a domesticação, a automatização, a massificação e o controlo da técnica e do seu uso parece ganhar, entre diversos contornos (da ironia, por exemplo), uma forte propensão biográfica de que o mais claro exemplo seria o diário. Temos assim que o auto-retrato e o meio como consciência se vêm substituir à auto-reflexividade e à consciência do meio que marcaram a obra de cineastas como Vertov ou Godard ou de pensadores como Brecht. Esta consciência do meio pode ser igualmente identificada, porém, no âmbito dos *home-movies*: nos *mash-ups*, nas paródias dos filmes de fãs, nas sequências escolhidas de obras clássicas do cinema – podemos então questionar se o espectador comum não ganhou ele igualmente uma consciência do meio que lhe inibe qualquer ingenuidade. A ser assim, esta perda da ingenuidade teria como uma das consequências que o auto-retrato deixaria de ser, muitas vezes, um gesto de autenticidade para se revelar uma voluntária auto-estetização.

Esta ingenuidade estaria em risco também na experiência cinematográfica a um outro nível. Como referimos anteriormente, também o local de percepção das imagens se modificou e ganhou um novo estatuto. Se alguma aura existia ligada à sala de cinema, lugar de culto e refúgio imaginário, onde o ecrã se impõe não apenas pela sua dimensão mas igualmente pela sua luminosidade exclusiva, ela parece desvanecer-se cada vez mais. Este ecrã-altar e esta sala-templo viram-se, de algum modo, substituídos e mesmo profanados pelos ecrãs reduzidos da televisão, do computador, da consola ou do telemóvel, lugares de uma informalidade espetatorial em que o sujeito se abstém de um ritual que marcou gerações e do qual os *movie palaces* para centenas de espectadores seria a mais perfeita e gloriosa manifestação. Certamente não se assiste a uma indiferença de todos os ecrãs e de todos os lugares – mas, perante a depauperação (ou mutação) da experiência espetatorial, o ritual e a epifania apenas poderão ser restaurados, parece-nos, pela *realidade virtual* imersiva, prometida e constantemente adiada.

Estas alterações ao nível da exibição cinematográfica encontram paralelo ao nível da produção: ao lado do estúdio gigantesco, local de todas as quimeras e universos, lugar de todo o controlo técnico, contando inúmeros meios e albergando equipas extremamente alargadas, encontramos o quarto, local de um labor pessoal, de uma produção solitária, onde o lado confessional da ocorrência quotidiana registada em diário pode conviver com os truques e as ilusões do *green screen* e dos mais diversos efeitos especiais. Assim, onde

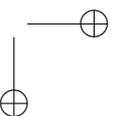
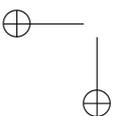


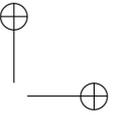
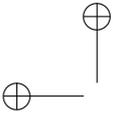


até o mais humilde filme de série B exibia a ambição de uma competência técnica inquestionada e nos seus falhanços denotava o esforço de um profissionalismo irrecusável, o filme doméstico atreve-se, cada vez mais, a exhibir os sinais da sua origem plebeia ou burguesa, fazendo gáudio desta ontologia mesmo quando procura rivalizar com as mais sofisticadas produções. Podemos então dizer que se num caso a competência e a exigência são os valores fulcrais de um profissionalismo sempre em busca de um espanto megalómano e quase miraculoso (o *blockbuster* e os seus dispendiosos efeitos especiais são disso o melhor exemplo), no outro encontramos a urgência e mesmo a negligência como princípios determinantes (nunca perder a peripécia imprevista, mesmo sacrificando a inteligibilidade da informação, cuja imperfeição e amadorismo se tornam aceites e justificados).

Conclusão

Temos assim, em jeito de conclusão, que duas escalas parecem desde há muito conviver na história do cinema: por um lado, a superprodução, cheia de vedetas, de cenários faustosos ou de extravagantes efeitos especiais, capaz de aspirar ao épico absoluto, de que os diversos formatos de *widescreen* e as tecnologias de som *surround* são um óptimo exemplo; por outro, o *home-movie*, o filme-registo de uma experiência pessoal, pleno de subjetividade mesmo na sua insignificância, ora feito de peripécias e anedotas ora feito de episódios inconsequentes, de que os filmes de telemóvel e os ecrãs mínimos são a mais exemplar concretização. De um lado, a vida de personagens fictícias ou o desempenho de estrelas consagradas, um Olimpo de lustros e luxos, do outro a vida de familiares, amigos e vizinhos, celebrações da cumplicidade, perdulários da incompetência técnica. Que estas duas escalas acabem por se refletir e problematizar mutuamente na (in)distingão crescente quer dos espaços de produção quer de exibição, quer da competência técnica quer da inventividade estética, eis o que torna a criação cinematográfica contemporânea uma realidade de mutações constantes e provocações irrecusáveis.



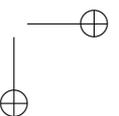
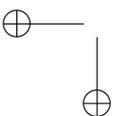


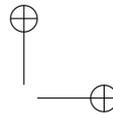
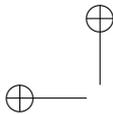
2. *Le Freak c'est Chic*: elegia da aura e elogio da falha (a propósito do *Youtube*)²

Alterações tecnológicas implicam novas mundividências. No cinema, e no mundo das imagens em geral, não é diferente. Podemos lembrar, apenas a título de exemplo, e até pela proximidade ao tema que nos propomos refletir, a portabilidade de câmaras leves e pequenas como fator decisivo no surgimento do *cinema direto* ou da *nouvelle vague*. Tais alterações e novidades chegam mesmo, por vezes, a provocar mudanças substanciais nos valores centrais, tanto estéticos como éticos, de uma cultura. No início podem provocar escândalo (*le freak...*), mas, posteriormente, tendem a inspirar procedimentos habituais e a tornar-se estilemas partilhados e valorizados (*...c'est chic!*). Mesmo se as mudanças podem ser mais ou menos pronunciadas, elas não deixarão de afetar quer a percepção própria de cada sujeito individual quer as configurações culturais na sua mais vasta extensão.

A relevância do *Youtube* na cultura visual contemporânea é indesmentível. Inicialmente, nesta reflexão, ela deveria ter sido tomada como uma espécie de metonímia paradigmática do presente. E de algum modo foi; mas esta reflexão procura, também, questionar o cinema e as imagens em geral, na contemporaneidade, mas não só. O *youtube* – e a internet – não eliminou ou diminuiu suportes ou formatos tradicionais e instituídos como o cinema e a

² Este texto resultou da comunicação apresentada no grupo de trabalho de Estudos Fílmicos do VII Congresso da Sopcom, que teve lugar na Universidade do Porto entre 15 e 17 de dezembro de 2011.





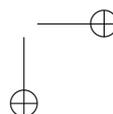
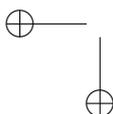
televisão, por exemplo. Mas acontece que as suas marcas são tão distintas que se passou a falar recorrentemente de uma geração – ou de uma estética – *youtube*, e acabam migradas, muitas vezes, para os media *mainstream*.

Ora, uma das marcas que desde o início mais contribuiu para a definição dessa estética – seja por razões técnicas ou estilísticas, deliberadas ou casuais – é precisamente a integração e a assunção da falha, do erro, do defeito, enquanto valor positivo da obra, enquanto parte intrínseca do discurso. Esta atitude – de assunção da falha com proveito artístico –, não sendo nova, como veremos, haveria de ser mesmo adotada pelos media convencionais, do cinema de género ao cinema de autor, da publicidade à ficção televisiva.

Neste contexto, e em certo sentido, ao elogio da falha parece corresponder uma elegia da aura. A solenidade e a autenticidade parecem diluir-se ou ganhar novos contornos. Surge uma prática expedita da criação, uma informalidade estilística recorrente, um descomprometimento estético e ético avulso. Mas se é verdade que em tudo isto há algo de diferente, tal poderá não significar necessariamente algo novo. Como sabemos, tudo se inscreve numa tradição. Portanto, o elogio da falha não é inédito; remonta pelo menos ao surgimento das artes mecânicas: a fotografia, o cinema. E a elegia da aura não é de agora: a dessacralização do mundo, a acreditarmos nela, não significa outra coisa senão isso mesmo. Trata-se, ainda assim, no presente, de um fenómeno de relevância indesmentível. Os lamentos e as euforias que lhes estão associados – à depreciação da aura e à valorização da falha – fazem-nos acreditar nisso.

São estes os motivos e pretextos que nos levam a efetuar este estudo e a tentar descrever, em diversos momentos e sob vários pontos de vista, uma genealogia da falha técnica enquanto fator criativo, uma identificação dos sinais da presumível decadência aurática na cultura visual atual, uma compreensão da transformação do erro em força poiética e, entre outras coisas, o esboço de uma estratégia do (im)possível resgate da aura. Isto numa altura em que o culto do cinema e o cinema culto foram tomados pelo cinema de culto. E a aura pelo *freak*.

1. Um dos mais interessantes pretextos para pensar, no presente, a atividade artística e cultural em geral – e a cinematográfica em particular – prende-se, estamos em crer, com os novos hábitos tanto de criação como de recepção das novas gerações de autores e espectadores. Trata-se de uma mudança em



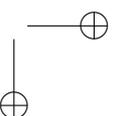
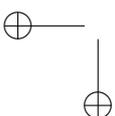


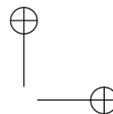
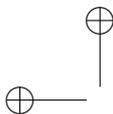
marcha desde há algum tempo, cujos contornos e consequências são ainda difíceis de desenhar e balizar, mas aos quais, consciente ou inconscientemente, não estamos imunes. Esta mudança dá-se em múltiplas instâncias e provoca várias interrogações: em primeiro lugar, as questões de escala surgem logo em relevo, na medida em que os ecrãs parecem em simultâneo miniaturizar-se e proliferar, nessa tendência ajudando a uma certa erosão da aura (pelo menos naquela concepção tradicionalmente associada ao majestático e ao monumental); em segundo lugar, as questões de definição são incontornáveis, as quais remetem usualmente para uma depauperação da experiência do espectador, em consequência da deficiência técnica que encontra na pixilização a sua manifestação mais paradigmática, ao mesmo tempo que valorizamos a alta definição, com todas as suas promessas superlativas de captação e reprodução do mundo; em terceiro lugar, e colocando-nos na intersecção das duas ideias anteriores, uma sensação difusa, mais ou menos verificável ou justificada, de que todas as imagens se equivalem, de que o filme *Redacted*, de Brian de Palma, seria uma ilustração sintomática. A ser assim, a interrogação de fundo que parece ficar para sempre irrespondida, entre a *doxa* do espectador comum e a teorização académica, é nada menos do que esta: a ser assim, o que perdem e o que ganham o espectador e as imagens neste contexto?

2. Adotamos aqui, mais enquanto catalisador do que enquanto condutor da reflexão, como ponto de partida teórico-conceptual, as ideias de aura e de autenticidade constantes do texto *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, de Walter Benjamin, já que se tratam de duas noções que nos parecem enunciar com bastante pertinência – ainda que de forma relativamente difusa, indefinida e volátil – aquilo que é o cerne da experiência do sujeito artístico e mediático (seja enquanto produtor ou enquanto consumidor, enquanto criador ou enquanto aficionado) em qualquer época e, por extensão, na contemporaneidade. Não que estes dois conceitos recubram toda a experiência subjetiva perante as imagens e a arte em geral, necessitando, obviamente, de complementos e extensões teóricas; mas são seguramente dois motes valiosos para a inquirição que propomos.

Diz a certa altura Benjamin: “por volta de 1900, a reprodução técnica (...) conquistou um lugar próprio entre os modos de produção artística”. Esta conquista coincide com, nada mais, do que o surgimento do cinema. Mais de um século depois, a paisagem artística e mediática mudou enormemente, mas a

Livros LabCom

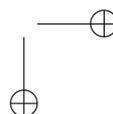
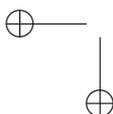




preponderância da técnica nos modos de produção e fruição artística permanece não apenas central como extraordinariamente reforçada. A arte tornou-se esmagadoramente condicionada ou determinada, em maior ou menor medida, pela técnica, e mesmo atividades quase ontologicamente vinculadas ao manual como a pintura, a escultura, a banda desenhada, a animação, a ilustração ou a música viram os seus processos e procedimentos serem influenciados pelas tecnologias durante o último século e, em particular, nas últimas décadas, pelas tecnologias digitais. Se tal acontece para estes meios tradicionalmente manuais, escusado será falar sobre a influência determinante da técnica em artes ou media como o cinema ou a televisão.

3. Um aspeto sobre o qual vale a pena refletir é o da autenticidade. Partamos de três pensamentos de Benjamin a este respeito. Diz ele: “o aqui e agora do original encerra a sua autenticidade”. E acrescenta: “Tudo o que se relaciona com a autenticidade escapa à possibilidade de reprodução técnica, e naturalmente não só técnica”. E diz ainda: “a autenticidade de uma coisa é a essência de tudo o que ela comporta de transmissível desde a sua origem, da duração material à sua qualidade de testemunho histórico”. Ora, se há conceitos e estatutos que foram severamente questionados pelas tecnologias ao longo das últimas décadas, e muito particularmente pelas tecnologias digitais, são os de original e de autêntico. Pode até ser que a originalidade se tenha esbatido ou, pelo menos, transformado enquanto valor estético na atualidade (o pastiche, a paródia, a *cover*, o *mash-up*, o *crossover*, o *reboot*, procedimentos tão disseminados nos nossos dias, parecem bem apontar nesse sentido), mas certamente não desapareceu (continua, parece-nos inquestionável, a ser o santo graal da criação artística). E pode ser que a autenticidade não tenha, em momento algum, deixado de ser uma sensação intensamente procurada. Mas vale a pena perguntar: será que a originalidade ou a autenticidade (conjuntamente com a aura) devem (ou podem) ser valorizadas do mesmo modo hoje como eram em épocas anteriores, sobretudo nas eras pré-mecânicas? Num momento em que a partilha universal, a clonagem constante, a réplica momentânea, a reconversão incessante ou a apropriação intertextual são prática recorrente, que valor podem ter, ainda, a autenticidade ou a originalidade?

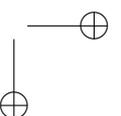
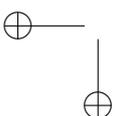
E que parte da aura persevera numa obra em perpétua reprodução? Será que o tom fatalista de Benjamin quando afirma que “o que estiola na época da possibilidade da reprodução técnica da obra de arte é a sua aura” é verdadei-

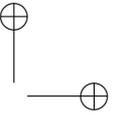




ramente inescapável? Ou haverá, contra todas as expectativas, uma esperança de redenção ou restituição da aura na medida em que seria possível, sempre e de algum modo, propiciar ou aceder ao “aparecimento único de algo distante, por muito perto que esteja”, aquilo que Benjamin propõe precisamente como a definição de aura? Diz ainda o autor a este propósito: “este modo de existência aurático da obra de arte não se separa nunca totalmente da sua função ritual”. Parece-nos então que a restituição ou o sortilégio de uma experiência no aqui e no agora, que se distenda entre o próximo e o longínquo, que incorpore a autenticidade num ritual, é possível na medida em que se reúnam as condições para tal. E essas condições são aquilo que muda – mudança que precisa ser compreendida, precisamente na medida em que, como refere Benjamin, “adentro de grandes períodos históricos transforma-se todo o modo de existência das sociedades humanas, e com ele o seu modo de percepção”. A mudança de percepção é também, ou será sobretudo, a mudança dos rituais que a envolvem – da mesma forma que a mudança das técnicas significa uma mudança ao nível da criação. Logo, tendo estas duas dimensões em atenção, as condições de percepção não podem ser desligadas, sem mais, das propriedades intrínsecas das imagens; e, eventualmente, de cada imagem.

4. Arriscamos então, aqui, a necessidade da expansão e do deslocamento dos conceitos de aura e de autenticidade: não apenas uma experiência extrínseca às imagens, mas uma propriedade intrínseca das imagens. É nesta combinatória que algo como a aura na experiência contemporânea pode ser entendida e atendida. A obra transporta em si, e na sociedade, propriedades que ora são enaltecidas ora são depreciadas. Certamente cada época desenha o seu cânone, os seus valores, as suas preferências, os seus desdêns e os seus escárnios. Mas é à obra que estes sempre remetem, necessariamente. Como, aliás, é igualmente a ela que a sua aura remete. Ora, não será a aura, também, e antes de tudo, o combinado das reações críticas, intelectuais, afetivas ou analíticas que suscita? E não será que cada experiência da obra propicia uma determinada vivência autêntica? Ao operarmos a deslocação do conceito de aura, que ainda assim permanece indefinível, o que propomos é o entendimento desta como o vínculo que liga a subjetividade do espectador à objetividade do tema, através da mediação da arte, seja no estilo seja no género. Ou seja: a aura seria aquilo que perpassa entre o criador e o recetor através da obra. Nada mais do que isso. Mas isso não é pouco nem é sim-

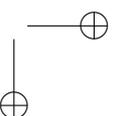
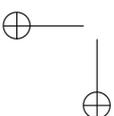


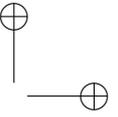


ples. Porque, a bem dizer, apenas o criador poderia aceder a uma experiência autêntica da obra de arte, já que todas as demais seriam diferidas. Assim, em nossa opinião, os esboços das pinturas ou os *making of* dos filmes, por exemplo, seriam um esforço para recuperar a experiência autêntica e original do ato demiúrgico, e com ela restaurar a possibilidade de uma aura que faria a ligação entre o autêntico da criação e o autêntico da recepção, ou seja, revelaria o que sobrevive do distante (o aqui e agora da criação) no presente (o aqui e agora da recepção). Neste sentido, a aura de uma obra deixaria de ser, numa sociedade profundamente mediatizada tecnologicamente, uma impossibilidade técnica, para passar a ser, em muitas circunstâncias, estritamente uma possibilidade técnica: seria através das *mnemotécnicas* que a experiência de fruição artística ficaria completa. A aura de uma obra seria não apenas a sua materialidade, mas toda a sua envolvimento (meios de produção, condições de exibição, análises teóricas, discursos críticos, partilha de opiniões, etc.). Aura seria então uma espécie de súpula, em certa medida sempre indefinível e incompleta, de características intrínsecas e de circunstâncias extrínsecas, de condições técnicas e de discursos contextualizadores, que remetam a essa mesma obra.

5. É com certeza uma fenomenologia vasta e abrangente a que aqui se descreve, mas que se pode esquematizar no seguinte eixo, aliás o mais simples de todos: criador – obra – espectador. O trânsito que se opera entre um e outro destes polos tem em conta sobretudo dois fatores: os códigos de representação e as condições de fruição. Quer dizer: por um lado, o contexto em que a obra é criada e a partir do qual toda a hermenêutica deverá iniciar-se, como se não pudesse haver um discurso legítimo sobre a obra sem que se conhecesse o modo como ela foi primeiro idealizada (imaginação) e depois reificada (concretização) pelo autor; por outro lado, e logo que a obra se torna uma coisa e passa do âmbito das ideias para o âmbito do mundano, são as suas condições de fruição que a cada momento hão de variar, para cada espectador. Assim sendo, as condições de reprodução e fruição tecnicamente mediadas de uma obra são nada mais do que uma variante entre outras quando se trata de tentar sentir ou definir a aura de uma obra. Todo o momento de fruição é singular, e nessa medida comporta especificidades: ganha-se algo, perde-se algo.

Nesta perspectiva, e atentando agora no cinema, não será que é a questão da aura que entra em discussão de cada vez que há uma mudança tecnológica, e

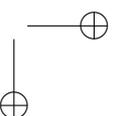
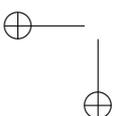


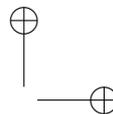
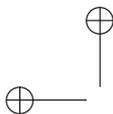


consequentemente discursiva, isto é, que muda o vínculo entre criador e obra e entre obra e espectador? Alguns exemplos de discussões que, no mundo do cinema, inflamaram mais ou menos plateias e panteões prenderam-se com a passagem do mudo para o sonoro, com a batalha entre película e vídeo ou entre película e digital, ou com a miniaturização dos interfaces, primeiro com a televisão, depois com o computador, mais tarde com o telemóvel. Ora, o que nos parece indesmentível é que, se é certo que algo mudou de muito significativo no processo criativo e na experiência perceptiva em cada um destes momentos, não nos parece que alguém possa asseverar – para lá da sua impressão subjetiva – que se perdeu mais do que se ganhou. Porque, na realidade, parece-nos que a grande questão da estética e da arte (poderíamos dizer do pensamento em geral) lá permanece: como se conectam a mente do criador e a do espectador? E se a quisermos desdobrar: que alterações se verificam, para o criador, na técnica e no cânone, e para o espectador, na percepção e na afeição, quando ocorrem mudanças nos dispositivos e nos rituais? De algum modo, seria possível ainda desdobrar as ideias de aura e de autêntico, fazendo a aura remeter para a recepção e o autêntico para a criação, mas a verdade é que o contrário parece-nos igualmente verdadeiro: em ambos os casos o aqui e agora é fundamental, o longínquo que se torna íntimo, o íntimo que evoca o longínquo – a recepção leva-nos para o passado, a partir do qual a obra aponta para o futuro.

6. Se o autêntico consiste em tudo o que acompanha uma obra desde a sua origem, podemos dizer que a própria gênese das imagens marca a sua autenticidade, mas, igualmente, que também a sua vida, a sua existência no tempo, o faz. Ora, um dos sinais mais interessantes da autenticidade de uma obra – e de tanta relevância quando se trata de inventar mundos originais –, seja na ficção científica seja na fantasia, é precisamente a *patine*. A *patine* é precisamente a marca do tempo e do uso. Ora, quando temos de inventar um tempo passado ou um tempo futuro e representá-lo de forma *autêntica*, digamos assim, a *patine* ganha contornos de caução – muitas vezes aquilo que se faz é uma espécie de aceleração da aura, emulando o desgaste dos objetos, de modo a torná-los supostamente autênticos. A *patine* pode ter uma variante, chamemos-lhe assim, no *fake*. Como se distinguem? Uma possibilidade explicativa passaria por articular essas duas operações com os conceitos de veracidade e de verosimilhança. Teríamos então que, eventualmente, a *patine*

Livros LabCom



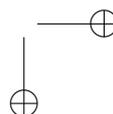
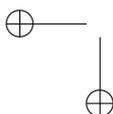


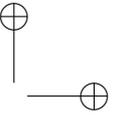
tenderia a privilegiar a verosimilhança sobre a veracidade (o que revela apenas tem de parecer verdadeiro), ao passo que o *fake* sobreporia a veracidade à verosimilhança (o logro tem de ser mantido secreto).

7. Se pensarmos em termos de géneros cinematográficos, vemos que também aqui a ideia de aura se afigura teoricamente provocadora, ainda que num sentido diferente: se a aura consiste em tornar presente algo que está distante, teríamos tendência certamente a associá-la, sobretudo, a géneros como a fantasia (a evocação de um passado mais ou menos longínquo ou mítico) e a ficção científica (sendo esta o espelho futuro da fantasia, ou seja, a invenção de um futuro mais ou menos longínquo e expectável). Poderemos assim ver as auréolas e os *neons* recorrentes nas histórias e universos destes géneros como signos dessa aura que nos chega de, ou leva para, um incerto e longínquo passado ou futuro. Tomemos apenas a título de exemplo os universos de *Lord of the Rings* ou *300*, no caso da fantasia, ou de *Matrix* e *Tron*, no caso da ficção científica.

O que sucede num caso como no outro é a nítida ligação entre a aura e o brilho. O que nos leva a colocar uma outra questão: para lá do brilho próprio daqueles mundos ou seres, não será que, nos mais diversos géneros cinematográficos, a luminosidade, a aura, pode ser vista igualmente como uma emanção, uma tentativa de fazer uma imagem sair de si mesma – ou, em sentido inverso, de reter, centrar, sustentar uma imagem em si mesma, como veremos adiante? Ou seja: para além do diáfano da fantasia e do elétrico da ficção científica, teríamos – e estes exemplos são apenas isso mesmo – a fotogenia *glamourosa* das divas ou o *technicolor* exuberante do musical do cinema clássico como emanções auráticas das imagens. Não já uma emanção de um determinado universo diegético, mas uma construção discursiva que sobrepõe a um tema ou a um objeto uma aura. Como se, de algum modo, a aura pudesse estar ligada a arquétipos (religiosos, iconológicos, imaginários), mas igualmente a códigos: não apenas cada obra ou cada autor, mas igualmente cada género, cada estilo, cada época ou cada contexto possuiriam uma aura que os recobre e assinala.

A ligação entre aura e brilho pode ser, de algum modo, atestada numa espécie de constelação semântica e etimológica que envolve aquele conceito e no qual se move: podemos ligar aura a auréola, ou a aurora, ou a áureo, e deste a ouro, a dourado, a louro, a adorar. Dourar, adorar, idolatrar eis como



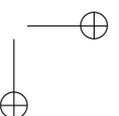
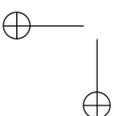


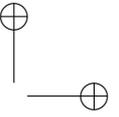
podemos exemplificar esta relação entre uma aura e uma ambiência e uma emoção: o bezerro de ouro, as auréolas beatíficas, as velas nas catedrais, as talhas nos altares. Podemos, pois, adivinhar uma semiótica da aura que nos ligaria a âmbitos múltiplos: universos fantásticos, ritos religiosos, procedimentos técnicos.

8. Em geral, tendemos a ligar a aura a uma emanção vivificante, envolvente, espetacular. Mas terá de ser necessariamente assim? Ou seja: não haverá tantas auras quantas as tonalidades – emocionais, cromáticas, plásticas – e as circunstâncias que podem envolver ou recobrir uma obra? A ser assim, poderíamos desenhar uma escala aurática, que iria do brilho ao negrume, passando por matizes múltiplas intermédias. O sépia, por exemplo, seria um desses pontos intermédios: tratar-se-ia do dourado que perdeu o brilho, ou seja, na sua utilização mais codificada, a evocação de um presente que se vai afastando, esbatendo, desvanecendo, mas que resiste na sua aura e na sua autenticidade. Trata-se, portanto, de um tom propício à recuperação do passado e da memória, do sonho e do onírico. Uma espécie de afastamento e olvido da realidade e de penetração e imersão numa outra dimensão, uma dimensão cuja aura se metamorfoseou.

Se o sépia se apresenta como uma depauperação do brilho, da vida das imagens, sejam mentais, manuais ou mecânicas, o (foto-)realismo teria tendência a apresentar-se como uma espécie de aura transparente (ou, dito de modo mais aberto, tendencialmente ausente), ou seja, o realismo consistiria ou propiciaria uma observação e percepção das coisas e do mundo invioladas, sem filtro, sem véu, sem névoa – daí que, na pintura ou no cinema (nos *flashbacks*, por exemplo), a evocação do passado ou do futuro, do sonho ou da fantasia, tenha sido codificada tão frequentemente numa espécie de cortina de fumo ou nevoeiro ou num disparo de luz ou num brilho cintilante, entre outros dispositivos, como se duas realidades se demarcassem, ao passo que o realismo sempre se escusou a tais sinais ou invólucros.

No extremo da quase plena ausência de aura – e, conseqüentemente, de uma aura específica – encontraríamos o grotesco: aquilo que pertence às grutas, ao subterrâneo, à escuridão, à sombra, às trevas. A penumbra seria o lugar do progressivo apagamento da aura. Os fundos negros das pinturas de Caravaggio ou Rembrandt ou os jogos de luzes do expressionismo alemão e do *film noir*, mas também a fotografia fortemente contrastada a preto e branco seriam

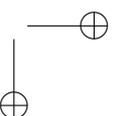
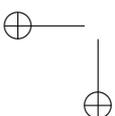




relevantes exemplos desse limiar onde a aura se vai exaurindo, ou seja, a imagem vai perdendo a aura. No grotesco, a restituição da aura só poderá vir pela iluminação, pela luz, pela luminância, pelo brilho: os archotes, as fogueiras, as velas, os trovões, as lâmpadas, os neons, os faróis, o fogo de artifício, são dispositivos que iluminam ou restituem a aura. Assim, se a aura se tenderia a ligar ao religioso ou ao festivo ou ao aristocrático, a sua ausência colocá-los-ia no âmbito do mundano, do elegíaco ou do material. Assim, resumindo, em termos de géneros cinematográficos, poderíamos desdobrar situações contrastantes várias: à contraposição entre fantástico e ficção científica, acrescentaríamos a contraposição entre musical e drama ou entre documentário e animação, por exemplo.

9. Questão que nos parece também, em algum sentido, relevante para esta reflexão sobre a aura prende-se com aquilo que poderíamos designar por princípio de secularização do mundo e da vida. Ou seja: a humanidade teria, progressivamente (e tomamos aqui a história da arte como referência, mas o mesmo poderíamos fazer com a filosofia ou a própria religião), abandonado os deuses (as representações de cristo ou das madonas, tão próprias da arte medieval, ou dos heróis e deuses da antiguidade, tão presentes na arte renascentista, desapareceram), substituindo-os progressivamente pelo humano (os retratos senhoriais tornam-se comuns, e os *trompe l'oeil* do barroco quase poderiam ser vistos como uma fuga desses mesmo deuses, o último momento em que eles estiveram entre nós), e posteriormente, pela própria ausência do humano (veja-que como a arte moderna e todos os modernismos até à contemporaneidade denegaram a figuração do humano). Ora, parece-nos, essa denegação progressiva do humano vai a par de uma depauperação da aura no sentido mais tradicional: a luminosidade da arte tradicional é substituída pela opacidade, num sentido material e epistemológico, da obra de arte moderna, ou seja, da arte do último século e meio (a pintura de Turner pode ser vista como um bom marco divisório). Ora, os lugares onde, no mesmo período, o humano parece perpetuar-se ou restabelecer-se são precisamente a fotografia e o cinema, instâncias de novas tonalidades auráticas: o sépia, o preto e branco, o *technicolor* ou mesmo, num outro sentido, o 3D, são alguns exemplos.

Falamos de 3D permite-nos introduzir aqui um novo elemento para discussão: a textura. Há uma textura de todas as imagens, e de cada imagem, seja esta ideia entendida aqui num sentido mais alusivo ou mais literal. Mas

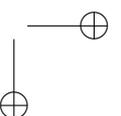
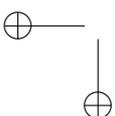


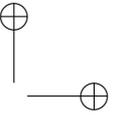


pensamos sobretudo, a propósito da textura, na tridimensionalidade. E porque evocamos a ideia de textura a propósito da questão da aura? Precisamente porque, quando falamos de textura da imagem, não estaremos a enunciar, de algum modo, um nível novo de materialização da aura, ou seja, a tentar torná-la palpável, tátil, mesmo que (ou precisamente porque) ela tende a ser, na sua essência, da ordem do intangível? Ou seja: a textura seria, em alguma ou mesmo em última medida, uma espécie de reificação da aura. A aura seria aqui já, num sentido metafórico, uma coisa, algo da ordem do apreensível, que poderíamos tocar. Não já um indefinível manto, tom, sensibilidade, atmosfera que nos interpela, mas algo que, autêntica ou ilusoriamente, poderíamos palpar. Não será por isso que, mesmo se o grão ou o pixel parecem sempre configurar um esbatimento, uma depauperação da aura, se oferecem, em contraponto, como uma nova aura? E, num outro sentido, não foi sempre o 3D um sonho pós ou *plus*-aurático do cinema, ou seja, um cinema que se quer mais do que uma atmosfera, do que uma emoção, e que se ofereça como um novo nível sensorial, físico? E não seria para essa potenciação da aura na imersividade que apontaria igualmente o videogame, com as suas possibilidades de implicação e agenciamento do sujeito, ou, num ciberespaço utópico, a realidade virtual? E o que pensar da aura do efêmero, do tempo real, do momento único que no *live* ou no *happening* teriam a sua concretização mais comum? Há aí também uma outra aura, uma aura que se sabe circunstancial, condenada, irreversível e, por isso mesmo, ainda mais valiosa? E os hologramas, não são eles a aura da última tendência do design ou da mais próxima expectativa tecnológica, representações simultaneamente evanescentes e tácteis?

10. Relançemos a reflexão colocando uma nova questão: poderá a mudança de regime técnico (pensamos na idade do digital, mas poderíamos aplicar este pensamento a qualquer outra alteração de paradigma tecnológico) ter refeito a condição aurática das imagens e, sobretudo, pois é este o tema que nos interessa mais, ter isso ocorrido através da falha, dessa característica potencial e endógena das imagens mecânicas? E poderá a falha técnica converter-se igualmente em fator ou sinal de autenticidade das imagens e da sua representação da realidade? A confirmarem-se tais hipóteses, tenderíamos a identificar uma tensão entre a aura e a falha, entre a elegia e o elogio: a falha (técnica) poderia ter-se, então, tornado, contra o que seria expectável (dado que a falha

Livros LabCom

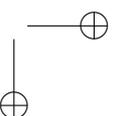
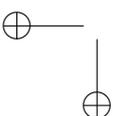




seria tendencialmente entendida como uma disrupção da experiência espectral (uma das modalidades ou motivações da aura. Se relevamos a técnica, não falamos, porém, de determinismo tecnológico. Apenas entendemos que a técnica pode propiciar, de modo singular, esta mutação aurática provocada pela falha.

11. Procuremos, para nos ajudar a responder a estas questões, efetuar agora uma breve genealogia da falha como virtude criativa. Se a ideia de aura apresenta claras dificuldades de definição, a ideia de falha não o faz menos. O que é uma falha? Em que se distingue do erro (ou confunde-se com ele)? Remete para a decisão ou para a execução? Para a técnica ou para o conceito? Para o manual ou para o mecânico? Para o ético ou para o estético? É voluntária ou involuntária? Não aprofundaremos aqui esta discussão, até pela dificuldade que se atravessa no horizonte da sua clarificação. Para se compreender a ideia de falha, propomos, como metodologia simples, o recurso a um referencial, um azimute, uma medida. E para a falha na cultura e na história visuais, que é o âmbito que aqui nos interessa, propomos que a perspectiva renascentista seja essa referência, assumida que é como o início da secularização e racionalização da imagem no ocidente, dado que procura nos métodos e procedimentos científicos e técnicos a segurança da sua mundividência (mesmo quando se trata de representar temas religiosos como sucede frequentemente). Neste regime visual que, não o esqueçamos, influenciaria a nossa concepção, percepção e valorização das imagens até aos dias de hoje, podemos, resumidamente, afirmar que as proporções substituem as hierarquias e a definição substitui a devoção. Será aqui, então, que, de algum modo, podemos encontrar a genealogia da alta definição, do *HD (High Definition)*, culminar técnico da obsessão moderna da *mimesis*, essa representação sem mácula nem falha do real, da qual, no século XIX, o realismo na pintura seria um estertor e a fotografia seria uma reinauguração. A alta definição seria a anti-falha, no sentido mais amplo: uma imagem sem distorção, sem opacidade, sem ruído, sem desvio, sem lacuna.

12. As artes técnicas prolongam o processo de secularização das imagens e fazem-no em dois sentidos e dois caminhos – eventualmente contraditórios – que, de algum modo, configuram um certo tipo de perda ou mutação da aura, e



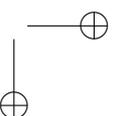
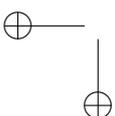


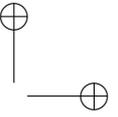
ao mesmo tempo perpetuam a perseguição do autêntico: por um lado, através da falibilidade, da falha, surge uma imagem cuja aura advém precisamente do defeito (ou seja: o defeito seria algo a assumir e não a esconder); por outro, através da mimese (foto)realista, de pendor intrinsecamente técnico, a aura encontraria na máxima fidelidade a sua condição de existência moderna.

Esta secularização da arte, que configura igualmente uma decadência – ou, pelo menos, uma mudança – da aura (das suas modalidades e valores), pode ser encontrada igualmente na prática do desenho preparatório, do esboço, do estudo de Da Vinci, ou de Durer, e mais tarde de Delacroix, entre outros: o que procuram é a objetividade e o rigor científico que poderíamos dizer *sem aura* (dado que, em certa medida, estes esboços servem um propósito meramente transitório, sem valor de exposição por si mesmo). À primeira vista, e como todas as imagens meramente descritivas e não-expressivas que as tecnologias da imagem haveriam de nos oferecer, estes desenhos surgem-nos como exemplos de imagens sem aura, seculares, técnicas, se assim podemos dizer, as quais a pintura (em muitos casos, religiosa) acabará por recobrir e cultivar. No entanto, podemos constatar que o tempo traria a estes trabalhos preparatórios um outro valor: eles parecem fazer convergir a aura estética e a aura epistemológica. Ou seja: nesses desenhos, aparentemente sem qualidade ou ambição artística por si, podemos ver não apenas o processo criativo de Da Vinci ou de Delacroix (e, nesse sentido, a sua poética em nascimento e respetiva aurática), mas também o virtuosismo e precisão da sua observação do mundo. Ou seja: há uma convergência e quase uma sobreposição entre a dimensão artística e a dimensão científica que faz estes desenhos permanecerem a meio caminho entre estes dois domínios. Seriam, de um certo ponto de vista, ainda não propriamente arte; do outro, já não estritamente ciência. São imagens ainda falhadas, incompletas, maculadas, por vezes fracassadas, mas imprescindíveis pela inauguração epistemológica que oferecem. Estes estudos de anatomia, de dinâmica ou de mecânica são uma condição para a objetividade, racionalidade e cientificidade da imagem, e decorrem em paralelo com o desenvolvimento da perspetiva artificial e com uma redefinição aurática da cultura visual.

13. Na cultura visual ocidental, é precisamente a perspetiva artificial que tomamos como referência visual, como *arché* da perfeição mimética na representação. Ora, o que ocorre, e que nos parece proficuamente paradoxal, é

Livros LabCom

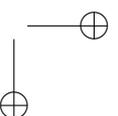
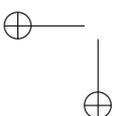


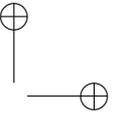
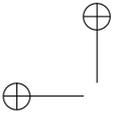


o seguinte: se é da perspetiva que surge tal perfeição e completude da representação, dela emanando o próprio princípio teórico e prático da fotografia, historicamente a mais relevante e revolucionária das artes mecânicas, será a fotografia, precisamente, a inaugurar o regime da falha como propriedade intrínseca e produtiva das imagens. Com a fotografia, o erro ou a falha passam, muitas vezes, a ser assumidos como valia perceptiva ou estética e não como deficiência formal ou processual. A fotografia torna-se, a este propósito, tão mais relevante quanto, tomando a perspectiva artificial como referência de perfeição da representação, verificamos que a assunção da falha como valor artístico é, até ao seu surgimento, muito circunstancial ou mesmo excepcional. Casos como o de *Tristram Shandy* na literatura, ou de El Greco e Turner na pintura encontram poucos pares. Mesmo (e pode haver aqui tanto de anedótico como de clarificador de uma concepção vigente – longa e depreciativa – do erro), o *David* de Miguel Ângelo procura iludir a falha: a forma do braço é determinada pela falta de pedra para a escultura, e a forma como essa falha é suprida procura, antes de mais, a sua dissimulação.

A relação da arte com a ideia de falha é, ainda assim, certamente múltipla e circunstancial. Se pensarmos na arte medieval, por exemplo, repararemos que nos retábulos, nos vitrais, nos frisos, nas colunas ou nas iluminuras que precedem a representação renascentista, é possível aplicar a ideia de falha se tomarmos os nossos critérios contemporâneos como referência da representação. Estas seriam obras, aos olhos de hoje, falhadas, se assim podemos dizer. Porém, poderá ser que, à luz da época em causa, a falha não fosse entendida nos mesmos moldes, e que, nesse sentido, o que hoje consideramos falha fosse, à altura, apenas mais uma característica da perfeição. É, como já referimos, a partir do renascimento que a nossa ideia contemporânea de correção figurativa se instaura. O barroco – de que o exercício lúdico do trompe l'oeil seria o caso mais exemplar – e os demais movimentos artísticos que lhe sucedem e culminam no realismo apenas prolongam essas características. O mimetismo torna-se, de uma ou de outra forma, mesmo quando se resvala para a fantasia ou para o simbolismo, o cânone vigente, com o pêndulo do classicismo como resguardo e aspiração. Seria apenas com o impressionismo que esta rutura de um processo e de uma aura mimética ocorreria.

14. Com a falha, um aspeto que se torna bastante premente é o da relação entre arte, ou artista, e meio. Introduzimos, a propósito desta relação, a ideia

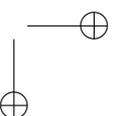
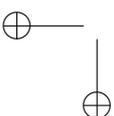


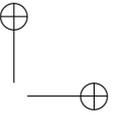


de auto-reflexividade na nossa reflexão. Neste caso, o da auto-reflexividade, parece-nos que a arte (ou o artista) está ao serviço do meio, ao passo que na representação mimética, o meio está ao serviço da arte. O que pretendemos afirmar é que na auto-reflexividade existe, de um ou de outro modo, uma apropriação da arte para e pelo meio em si. Na arte mimética, por seu lado, o meio serviria uma doutrina artística instituída fora, acima ou contra o próprio meio. Este, o meio, existe e é utilizado, mas não se manifesta; ele está lá, com certeza, mas clandestino, secreto. Na arte auto-reflexiva, ele está lá e evidente, provocatoriamente ensimesmado. Aqui, a aura é a da própria arte, da própria *poiesis*, do fim de uma ilusão mimética, de uma evidência transparente, de uma naturalização da representação. A auto-reflexividade poderia então ser vista como uma espécie de último passo, última etapa, na depuração da ideia de arte pela arte: uma arte que se espelha, mesmo se distorcida, provocatória ou falhadamente, a si mesma. Ela não é já uma mera operação decorativa (no sentido de restituir um *decor*, um cenário e as suas narrativas), mas uma operação de desdobramento, na medida em que a arte se faz reentrar em si mesma e, para lá das doutrinas, dos géneros, dos estilos, dos temas, dos motes, procede à dissecação das suas próprias condições de existência, da sua organicidade e mecânica, da sua fabricação e produção. A arte medeia-se a si mesma, neste caso. E por isso dizemos que está ao serviço do meio. É, por isso, a uma aura de teorização, uma espécie de cientificação da arte, que assistimos. Não uma aura do *pathos* (das paixões que inspira ou provoca), mas antes uma aura do *ethos* (quem e como faz a arte) e do *logos* (os signos e significações que a arte nos oferece ou propõe nestes casos). É uma aura mais da ordem do intelectual, eventualmente do argumentativo, do que do emocional ou do visceral. E que muitas vezes tem na exposição, na exorbitação ou na irrisão da falha e da falibilidade a sua premissa artística.

15. Um aspeto que se liga à questão da aura é o valor de culto de uma obra. Falamos de valor de culto a propósito daquilo que pode fugir da aferição comercial, da justificação racional ou mesmo da ordenação canónica. Na pintura medieval, por exemplo, a imperfeição formal tendia a ser suplantada pelo valor de culto, o qual recobria a representação falhada, chamemos-lhe assim, com um manto de devoção. A ideia de aura terá tido neste contexto uma das suas existências mais resplandecente e justas, dado que era precisamente ela que fazia a obra de arte imergir ou emergir da ordem do religioso –

Livros LabCom

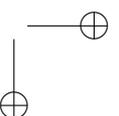
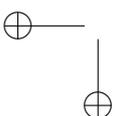


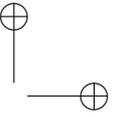


pode ser então que aí se concretizasse a ideia de aura proposta por Benjamin de uma forma plena: uma experiência única, transcendente, intransmissível, espojada. Estas eram imagens boas (mais do que boas imagens), mas mal feitas – e mesmo assim não necessariamente falhadas, mesmo contendo falhas. Ora, depois da perspectiva artificial, e antes do paradigma técnico inaugurado pela fotografia, podemos dizer que vai deixando de haver boas imagens mal feitas. Uma boa imagem passa a ser uma imagem nítida, e já não uma imagem devota.

A racionalização do olhar e da representação inaugurada no renascimento vai transferindo o valor de uma imagem de um *pathos* do culto (envolvimento pleno do sujeito no ritual) para um *ethos* do rigor (exclusão do sujeito da técnica): as boas imagens são as que se vão conformando cada vez mais à realidade – e, nesse sentido, as imagens mecânicas e proto-mecânicas são as mais estritamente codificadas, já que o realismo tende a apresentar-se como a modalidade de representação sem desvio, sem retórica, sem estilística (nem exagero, nem inversão, nem distorção; nada de hipérboles, de ironias, de anamorfoses). A aura é cada vez menos cultuada e o culto cada vez menos aurático. Da emoção passa-se para a execução, da felicidade para a fidelidade. As imagens deixam cada vez mais de nos restituir, recuperar, restaurar, reavivar, uma transcendência ou uma promessa (um *paraíso perdido* ou uma *idade de ouro*) para nos darem uma mensuração e uma geometria precisas e infalíveis que nos põem em comunhão com o imanente e assumem o compromisso no lugar da promessa. Será assim até ao *turning point* do impressionismo.

16. Se é a fotografia que inaugura o regime das imagens mecânicas e, por esse facto, abre toda uma era de reconfiguração da aura e de reapreciação da falha, é na pintura que o estatuto artístico da falha se vai notar mais precoce e mais veementemente, precisamente através do impressionismo. Curiosamente, estas parecem ser imagens onde se vê menos, mas nas quais, em teoria e num aparente paradoxo, se vê melhor. As imagens do impressionismo parecem falhar o mimetismo classicamente valorizado na representação – vemos manchas e pinceladas e relevos mais do que objetos e figuras e contornos –, mas vemos melhor porque vemos a própria visão, essa operação que se parecia esconder, tradicionalmente, numa espécie de ausência, transparência ou, mesmo, transcendência. A mediação que toda a arte implica tornava-se, agora





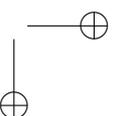
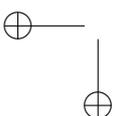
sim, com o impressionismo, inteiramente visível – em muitos casos, quase palpável.

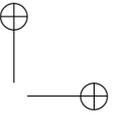
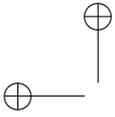
Se a fotografia passa a assegurar a (aparente) completude da representação da realidade, o cúmulo mimético até então atingido, o impressionismo parece apropriar-se com valor e com vantagem das imperfeições técnicas da fotografia (o grão, as manchas, etc.): a pintura torna-se uma técnica do olhar, a auto-reflexividade torna-se a norma; deixamos de ver o tema ou o objecto representado e passamos a ver a própria pintura enquanto operação. A autenticidade como valor é, assim, objeto de uma dupla reavaliação: de um certo ponto de vista, o da fotografia, ela é reforçada, pois a representação ganha autenticidade por via da fidelidade; mas, de um outro, o da pintura, ela é posta em causa, passando-se da mimese para a reflexividade, do objecto para o meio, da expectativa do espectador para a experiência do pintor. Deste desvio no modelo de reflexividade haverá várias consequências, as quais poderão ser compreendidas, resumidamente, se notarmos a passagem do auto-retrato, típico da pintura, para a auto-consciência, típica da fotografia (e do cinema). A atenção passa do artista para o dispositivo, e é neste que a questão da falha e, depois, da aura, se passará a jogar em primeiro lugar – porque quem falha passa a ser a máquina e não o homem. A falha da aura e a aura da falha redesenham-se estatutariamente.

Ora, é na fotografia que a falha, muito notoriamente, faz a sua incursão no território da aura, o que acontece inicialmente de forma discreta e involuntária (a falha foge ao controlo do artista), e progressivamente de modo ostensivo e deliberado (o artista integra a falha nos seus propósitos): a falta de cor e de movimento, o grão e os desfoques, as penumbras e os queimados, os arrastos e as saturações, as duplas exposições e os raiogramas, tornam-se processos, procedimentos ou características que em certas circunstâncias perdem o seu estigma de erro ou mácula e se inscrevem em programas esteticamente apreciados. Uma das coisas que o cinema faria, em várias ocasiões e contextos, seria precisamente continuar este labor sobre as imagens a partir do seu interior, tomando a falha como uma condição possível, e não necessariamente nefasta, das imagens, como veremos adiante.

17. Afirmamos que a idade técnica das imagens introduz uma estética da falha, do imperfeito, do incomensurável, do casual, no limite, mesmo do lixo, do prosaico, do insignificante, do irrisório. Não se poderá, talvez, falar de

Livros LabCom

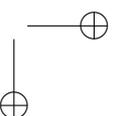
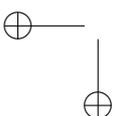




uma nova iconoclastia que surge com o regime técnico das imagens? É que as imagens não cessarão, depois de meados do século XIX, de abrigar, em muitas circunstâncias, a sua violentação, a sua rasura, a sua depredação, a sua dissecação, a sua recontextualização, a sua releitura. A fidelidade mimética da fotografia não traz sempre felicidade. Esta esgota-se e as imagens hão de ser objeto de múltiplas torções e violências que lhes facultem novos significados e valores. Agora, a autenticidade das imagens há de passar também, ou mesmo muito mais, pelos seus processos e pelos seus materiais, numa auto-reflexão ora contida ora exibicionista, do que pelas suas verdade e objetividade. A aura e a autenticidade deixam de ser procuradas noutros lugares (no mundo), e mais nas próprias condições técnicas da produção das imagens e nos códigos da sua representação. Ainda que, necessariamente, o real seja a instância de parte esmagadora das imagens fotográficas, e mesmo o cinema em muitas instâncias se tenha proposto a atingir o intangível, e sempre fugaz, realismo.

18. Se falamos de falha, devemos notar que antes da fotografia o informe, o feio ou o abjeto (monstros, aleijados, etc.) eram representados com a elegância e a harmonia clássicas. A mesma fidelidade mimética se devotava aos heróis memoráveis e aos deuses adorados que aos monstros da realidade ou às aberrações da imaginação. Se falha existisse na representação, ela destruiria por igual o bem e o mal, a figura perfeita e a entidade imperfeita. Ora, algo de muito interessante que surge com as novas imagens tem a ver com o facto de a falha ou o informe passar do tema para o estilo. Se antes o feio era uma propriedade do objeto, passa agora a ser uma característica da representação. O monstruoso desapareceu do mundo e instalou-se nos mecanismos, e o informe passou do conteúdo para a forma. Se antes imperava o rigor académico e a constrição canónica, com a fotografia o que vai passando a dominar é a informalidade estilística e a rutura programática.

O acaso transforma-se de rutura imprevista, que deve ser neutralizada, numa fascinante descoberta que sublinha a espontaneidade. Passamos do acaso no programa ao acaso como programa. A avaria ou a falibilidade, antes vedadas ao artista, tornam-se, na idade da máquina, uma probabilidade sempre presente e passível de apropriação pois não é dele, do artista, mas do mecanismo, a responsabilidade. A falha torna-se tão mais notada quanto ela contraria a sua própria ontologia: ela existe onde não devia, já que o maquínico tenderia a ser da ordem do infalível, do fielmente reproduzível: obras,

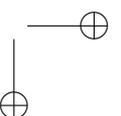
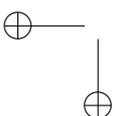




objetos ou processos encontrariam aqui o seu regime de rigor sistemático e último. Ora, das mais diversas formas, a falha mecânica tornou-se uma espécie de novo paraíso criativo, abrindo toda uma nova *poiesis*. Méliès, que por uma falha mecânica casual descobriu a trucagem, é um dos melhores emblemas dessa virtualidade criativa contida na falha: os efeitos visuais do cinema e o próprio cinema de animação foram originados num percalço técnico que se tornaria um pressuposto artístico.

19. No regime moderno das imagens, a fotografia é um marco decisivo. Mas é no impressionismo que se pode encontrar o momento inaugural fundamental de renovação da aura e do autêntico, os quais parecem agora tomar novas modalidades (ainda que mantendo-se as precedentes): cada vez mais, não é já apenas (ou tanto) a uma experiência de culto, religiosa, que nos imerge nas obras, que a aura se refere; seriam agora as próprias obras a trazer-nos, de forma muito visível, a experiência poética do artista. Constatamos isso muito claramente nos movimentos modernistas, no âmbito dos quais se atingiria uma espécie de auge desta reapreciação do valor, de reconfiguração da experiência e de recontextualização da produção artística. As *collages* e as *assemblages* do cubismo ou os *merz*, a fotomontagem e o *readymade* no dadaísmo são exemplos de uma nova relação entre o artista e a arte e entre a arte e o espectador. A arte mostra-se muitas vezes, e progressivamente mais e mais, enquanto tal, ou seja, enquanto processo e matéria. E o espectador não olha já tanto para o mundo através da arte, mas para a arte enquanto mundo – mesmo quando se verifica a ausência seja de um mundo, seja da própria materialidade da obra, como sucede na arte conceptual. Estamos assim perante uma proliferação de auras. Dois exemplos: o surrealismo dá-nos a ver a falha da lógica e do discurso, como o bem demonstra o recurso da escrita automática; a arte concetual deixa-nos perante uma aura inteiramente mental: a aura de uma ideia pura, subjetiva, intangível, ausente.

20. Estas novas auras podem ser constatadas igualmente noutros contextos: veja-se como o casual progressivamente se foi instalando lado a lado com o académico enquanto potencial, ou mesmo princípio, poético; ou veja-se como as estratégias de releitura e recriação das obras se multiplicam (falando do cinema, em particular, tal ocorre sobretudo depois dos anos 60 e cada vez

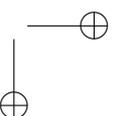
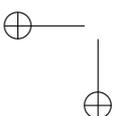




mais na atualidade, através da paródia, da homenagem, da reflexividade, da citação, do *fake*, do hibridismo, do pastiche). A aura torna-se cada vez mais difusa e volátil, como se nada nos pudesse já enquadrar ou ancorar seja numa experiência-padrão seja numa experiência visceral de fruição artística. Estamos mais inseguros que nunca: as imagens estilham a originalidade e, com ela, a autenticidade – parece interessar-lhes mais a deriva ou mesmo a provocação do que a pureza; a experiência criativa e a experiência estética parecem mais um ritual de profanações do que uma busca do belo. Os valores primordiais transmutam-se, eventualmente caem no oblívio, ou, pelo menos, tornam-se cada vez mais livres. A partir daqui, a aura talvez ainda possa (ou só possa) ser encontrada em cada nova versão, reversão, conversão de uma obra. Cada (re)leitura refaz, revela, uma nova aura. E a aura original está já distante, perdida – quem sabe para sempre – numa mundividência de que já só resta sépia ou bruma.

Como referimos a propósito da arte conceptual, a autenticidade pode deixar mesmo de ser uma questão de fidelidade ao referente e a aura uma presença cerimonial. Num certo sentido, podemos levar esta questão da ausência de referente para um novo âmbito: no limite, as imagens digitais na sua versão CGI são o ponto mais recente desta mutação da autenticidade: imagens sem referente, sem o aqui e agora da indicialidade fotográfica. Estas são imagens capazes de mostrar tudo, sem retratarem nada (ou o inverso?). São até, num certo sentido, imagens puras, imagens que valem apenas por si, imagens apenas da imaginação. Mas que aura lhes pertence?

21. Gostaríamos de pensar que a aura é ainda hoje, mesmo na sua fragilidade conceptual ou na sua debilidade teórica, uma ideia e uma matéria capaz de nos abrir novas vias de acesso à imagem, de experimentarmos novas hipóteses perceptivas. E isto tanto no campo da estética como da ética ou mesmo da ontologia das imagens. No campo da ontologia, constatamos que as imagens se tornaram progressivamente menos subjetivas e mais técnicas: o dispositivo não anula o sujeito, mas partilha com ele uma parte significativa de determinação dos resultados. Sabíamos isso das imagens fotográficas; sabemos-lo ainda melhor das imagens de CGI. As imagens já não são, podemos assim dizer, as mesmas: nem nos seus processos técnicos, nem na sua relação com o mundo, nem na sua relação com o espectador, nem na sua relação com o artista. No campo da estética, sabemos que as imagens dos últimos quase dois séculos



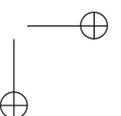
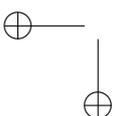


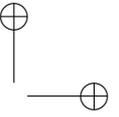
questionaram de forma absolutamente extraordinária os códigos e valores vigentes durante centenas ou mesmo milhares de anos: a integração da falha como parte do processo criativo é talvez o mais significativo resultado desse questionamento. O que resulta daí? Nada menos do que a expansão sem igual do potencial poético. No campo da ética, nota-se, antes de tudo, que a axiologia das imagens mudou os seus parâmetros: verdadeiro e falso, bom e mau são reequacionados. É como se um mosaico em constante fluidez e reconfiguração viesse substituir os eixos e hierarquias antes tão claramente estabelecidos e estabilizados. Resumindo, podemos dizer, então: que antes da era mecânica, a falha (e o erro) era evitada, apagada ou corrigida; que a sua admissibilidade crescente tem uma origem mecânica: na falha, o problema está na máquina, logo, o artista é, por isso, absolvido; e que a máquina não tem ética, logo não pode ser responsabilizada, culpabilizada. Em consequência, na arte, a ética deixa de se sobrepor à estética e o bem ao belo – se as imagens deixam de ser necessariamente belas, deixam igualmente de ser imperativamente boas.

22. Mesmo que assim não seja chamada, o que é certo é que ouvimos, de forma recorrente, ao longo da história do cinema, uma espécie de elegia da aura. No fundo, tal aconteceu de cada vez que se renunciou, se anunciou, se suspeitou ou se vivenciou cada uma das presumidas mortes do cinema, ou melhor, de determinadas concepções de cinema. Há muitas maneiras de pensar a morte do cinema: formal, temática, narrativa, mesmo ética, filosófica ou politicamente. Aqui, vamos servir-nos, apenas a título de exemplo, de aspetos técnicos: cada mutação das imagens cinematográficas tendeu frequentemente a significar uma perda e um empobrecimento da sua experiência: o som teria delapidado e cessado a pluralidade estética do cinema mudo; os 8mm e os 16mm, de alguma forma como o vídeo e o digital, teriam, em paralelo a uma democratização da criação, introduzido um ruído de baixa criatividade e empobrecimento estético que afastaria o cinema de uma vocação aparentemente intrínseca: ser a mais nobre, mais completa, mais desejada das imagens; tecnicamente, os 35mm seriam o apogeu de uma forma de representar o mundo que teria o seu início na perspectiva artificial (aliás, os 35mm e o celuloide seriam para o cinema, a referência, o padrão ou o cânone, da mesma forma que a perspectiva o foi durante séculos para as artes visuais).

O padrão técnico dos 35 mm teria uma relevância semelhante à da perspectiva na pintura, sendo que, de algum modo, estes se imbricam: no cinema,

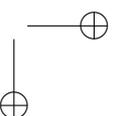
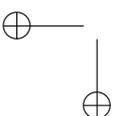
Livros LabCom

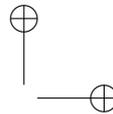
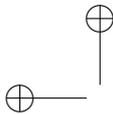




podemos dizer, domina um paradigma da imagem herdado da pintura e nunca abandonado como preponderante, apesar de muitas vezes desafiado: o clássico. O cinema no seu expoente mais espetacular seria o cinema clássico. Se, em algum momento, o cinema foi envolvido e consagrado numa aura de quase experiência mística, tal aconteceu precisamente nessa época, a do classicismo cinematográfico, de que agora nos chegam apenas ecos e iluminações distantes. Tal não nos deve fazer esquecer, porém, toda a aura de magnificência estética e formal que fez as três primeiras décadas do cinema, e em especial a década de 1920. É que, por essa altura, o cinema não cessa de procurar a maior invenção: em nenhuma outra época, parece-nos, os cineastas se lançaram com tanto afincamento em busca da mais pura, contundente ou insólita experiência cinematográfica. Desses tempos, chega-nos, ainda hoje, uma aura de espanto que só pode derivar da ousadia criativa da época. Criativamente, parece-nos que esta é a época mais – para acorrermos à ideia de aura – brilhante que o cinema conheceu. Mas, ainda assim, não é a sua Idade de Ouro. A idade de ouro do cinema é aquela a que nos referimos anteriormente: da quase religiosidade da experiência cinematográfica, embrenhados que são os autores, atores e criadores num classicismo capaz da mais abrangente partilha e da mais empática imersão. Esta idade de ouro seria, então, a era do culto do cinema, o momento em que, aos olhos de todos, o esplendor cinematográfico se tornou mais incandescente, ofuscando todas as artes e espetáculos em seu redor.

23. Conjugamos, no cinema clássico, as ideias de aura e de culto em dois sentidos: em primeiro lugar, a aura e o culto existiriam – ou melhor, conservar-se-iam – nas próprias imagens, na medida em que elas tendem a renunciar às ousadias vanguardistas e experimentais, privilegiando a harmonia clássica e academicamente instituída: uma imagem centrada, legível, clara e, à sua maneira, bela, criada em favor do *pathos* do espectador, da transparência narrativa, da empatia emocional e da imersão afetiva. Em segundo lugar, a aura e o culto existiriam exacerbados na própria experiência espectral, na medida em que o cinema da época privilegia o ritual e o cerimonial, a partilha comum num aqui e agora da sala escura, direcionando toda a atenção para as imagens, para a sua contemplação, a sua veneração, a sua idolatria, o seu vício ou beatitude, a sua repetição, o seu glamour – modalidades de recuperação da





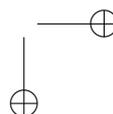
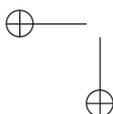
aura no sentido tradicional: a anulação da distância no aqui e agora, entre a história e o espectador, entre a *star* e o público.

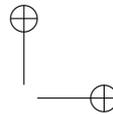
De que se nutre, ou como se dinamiza, esta aura? Da busca da perfeição técnica e discursiva: produzem-se as melhores imagens possíveis e cuida-se da sua apresentação imaculada. De algum modo, podemos falar do regime mimético (e, num outro sentido, aristocrático) da imagem cinematográfica. E podemos fazê-lo em dois sentidos: por um lado, a mimese enquanto representação (no período clássico, parece iniludível a capacidade de reprodução da realidade ou a realização sem mácula da fantasia que o cinema demonstra); por outro lado, a mimese enquanto *poiesis*: as obras inscrevem-se numa tradição cuja aprendizagem por imitação sustenta cada nova criação, um saber-fazer em perpétuo aperfeiçoamento. Mas estas duas modalidades seriam profundamente instabilizadas com a modernidade cinematográfica: do neo-realismo à *nova Hollywood* passando pela *nouvelle vague*, nada ficaria igual.

24. Na modernidade (de final dos anos 50 até ao início dos anos 80), podemos com segurança falar de um *cinema culto*, mas também de um cinema cético. Este é um cinema da falha, muitas vezes, que se cansou ou se desenganou da perfeição mimética e fantasista do classicismo. O que este cinema vai fazer, em muitos casos, é explorar, aprofundar ou recuperar as potencialidades de rutura que se inscrevem no património genético das artes mecânicas: daí a auto-reflexividade (gesto de hiper-consciência, logo de alta densidade cultural) se ter tornado uma prática mais e mais comum a partir da *nouvelle vague* (num registo mais sério) ou das paródias americanas (num registo mais lúdico). O cinema mostra-se cada vez mais como dispositivo que pode e, se calhar, deve falhar (veja-se Godard), contrariando a transparência clássica e todos os seus engodos (numa visão cínica) ou inteligência (numa visão bondosa). Há uma nova aura, a aura da modernidade, em contraste, umas vezes, em colisão, outras, com o imperturbável edifício do classicismo.

Para além da auto-reflexividade, a denegação da transparência mimética no cinema moderno é operada igualmente ao nível da narrativa: o cinema moderno falha deliberadamente o relato, força-o ao erro, ao equívoco, à distorção, à contorção; à falência, eventualmente. Pode até haver uma história para contar ou estar a ser contada, mas não é certo muitas vezes sobre o quê ou sobre quem. Falha deliberadamente a narrativa (aqui entendida no sentido clássico) para a tornar mais fiel e digna (quando procura captar a vida sem artifícios,

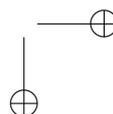
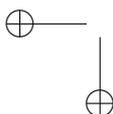
Livros LabCom

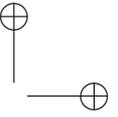




como no neo-realismo) ou para a tornar mais honesta e consciente (quando expõe o dispositivo técnico a que recorre, como na *nouvelle vague*). No limite, poderíamos dizer que a narrativa moderna, e a pós-moderna, assumem a falha da clareza e a clareza da falha. Assumem a falência da causalidade, da evidência, da inteligibilidade, da unidade, da totalidade, da harmonia, da sistematicidade, ao ponto de propor uma quase anti-narrativa. O entendimento lógico vê-se perigar. Dos mosaicos aos puzzles, dos enigmas aos labirintos, das acronias à fragmentação, a narrativa moderna é frequentemente uma narrativa a um passo do abismo lógico. Uma narrativa sem ordem, uma narrativa sem centro, uma narrativa sem motivação e sem causalidade.

Ainda sobre a narrativa de um cinema moderno, culto, acrescenta-se que, noutras vezes, as hierarquias tradicionais do *storytelling* são revertidas, com as presumidas falhas a tomarem valor positivo: os tempos mortos (antes, na narrativa clássica, alvo de elipses, ou seja, de algum modo, eclipsados), os silêncios (antes parcimoniosos), o quotidiano (antes efabulado), os vazios (antes evitados) tornam-se matéria privilegiada das novas histórias ou dos novos processos de narração. É aqui que o inefável das almas, a sua incomunicabilidade mais profunda, os seus temores mais atrozes, os seus desesperos mais cruéis são muitas vezes procurados. É por aqui que, por vezes, se acede ao transcendente, ao autêntico, mesmo à metafísica: nos gestos mais simples, nos momentos mais planos, no instante falhado. E, ainda assim, é de uma aura que parecemos estar a falar e com a qual nos confrontamos quando adentramos no universo destes filmes, no seu pulsar ou no seu *feeling*. Outras vezes a aura emana, misteriosa, das próprias imagens, e através dela igualmente a transcendência e a metafísica: no tempo do plano, longo, quase táctil, esculpido, demorado; na *durée* que nos envolva, nos sugue, nos leve da contemplação à fé, à beatitude. Imagens que nos tragam a solenidade, a reverência, que nos abriguem do recato da cacofonia mundana. Que nos curem de um mundo sem ordem e nos reponha um olhar compassado. Que nos reintroduzam ao humanismo e aos seus valores. A imagem cinematográfica é tomada aqui como aura e transcendência (e esta não é mais do que uma modalidade daquela). Temos assim, no cinema moderno, entre outras coisas, a restituição do sentido e a rarefacção do sentido: num caso através da busca de uma beatitude, no outro falhando as convenções. Por aqui se percebe que, por essa altura, uma nova aura se instaurou no cinema e redefiniu os seus valores.

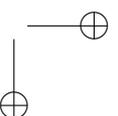
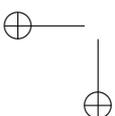


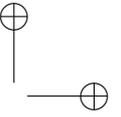


25. A rarefação do sentido como condição intrínseca da arte e a assunção integral da falha como valor artístico encontraram novo contexto propício no *cinema de culto*, o qual nos parece resumir, em larga medida, a última grande mudança de paradigma tanto na relação dos espectadores como dos criadores com as imagens cinematográficas. De algum modo, podemos dizer que o cinema encontra aqui a outra face do seu culto, ou, se quisermos, o seu mínimo heroico: a sacralidade cede definitivamente lugar ao hedonismo, a transcendência ao gozo, o existencialismo à paródia. No fundo, encontramos-nos, agora, perante o *blasé* e o niilista. *Blasé* porque já nada há que nos surpreenda, e todo o cinema parece jogo de influências, de imitações, de homenagens e pastiches: viveríamos um paradigma sem espanto e sem escândalo, e nada exponencia mais a aura do que o escândalo na sociedade moderna: daí a sua procura uma ou outra vez, seja em obras de temática escandalosa (violência, sexo) seja na revelação despudorada de vivências íntimas. Niilista (num sentido amoral) porque tudo se equivale, sem distinção, sem hierarquia, sem promessa – no final, quase poderíamos dizer, tudo se cinge a nada. Resumindo, encontramos-nos perante o mais estrito pragmatismo e a mais óbvia constatação: a aura no sentido tradicional desvanece-se.

É claro que, se as desejarmos, há ainda respostas ao *blasé*, ao niilista e ao pragmático para ensaiar, mas elas partilham desta lógica demolidora: seja a ironia seja a excentricidade (moral, visual), é ainda numa lógica de estilhaçamento ou de coerção da aura que nos encontramos. O *freak* acabará por se tornar um valor estético, mas não sem que a rarefação da aura se torne em implosão e desvio do sentido e da ordem. Ou podemos, alternativamente, numa lógica do artifício e do fetichismo, adotar estratégias artificiosas de recuperação da aura: o *vintage*, o *old skool*, o *deluxe*, o *platinum*, o *gold*, não são mais que variantes – singelas – da aura perdida, como são, igualmente, as celebridades, novos avatares de um panteão ancestral. Assim, onde estava antes a coroa de louros encontramos agora os mais sofisticados penteados ou chapéus, um toque *fashion* e distintivo que faz vez de auréola/aura.

Para darmos uma hipótese de absolvição aos novos espectadores, não será que devemos tomar as novas formas de visionamento doméstico mais como o contexto de uma nova aura do que como o estertor do cultismo aurático como o conhecemos? Da sala de cinema à sala de estar, o que muda será a aura e não a obra. Ou então a obra com a aura. Em todo o caso, as mutações da aura

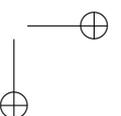
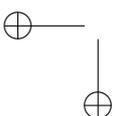




não devem ser aflitivas, parece-nos. Apenas abrem possibilidades, pensamos: eleger afinidades é o que meramente deve ser feito; a cada um a sua aura.

26. Para entendermos o papel da falha na história do cinema, e fazermos o seu elogio, precisamos de a operar em dois níveis: o denotativo e o conotativo, o genuíno e o codificado. Quer isto dizer que, por um lado, devemos reconhecer a natureza involuntária, casual, técnica, da falha; por outro, e decorrente daquele, podemos perceber a sua apropriação artística deliberada no cinema (e noutras artes: por Mallarmé na poesia, por Rodin na escultura, por Joyce na literatura, pelo dadaísmo na pintura, ou, na música, pelo experimentalismo, pelo rap e pelo rock, com o ruído, o *feedback* ou o *scratch* a servirem de matéria). Assim compreendemos que nem toda a falha é maligna, nem toda a perfeição é benigna. Daí que encontremos bons filmes mal feitos e maus filmes bem feitos. A falha é, por isso, um conceito complexo. Podemos dar alguns breves exemplos de bons filmes mal feitos: os *peplum*, muito do cinema *underground*, os subgéneros *trash* ou *gore*. Mesmo o cinema clássico dos anos 30, antes da estabilização das normas e procedimentos, procura esconder as suas falhas. Em tempos recentes, Guy Maddin assume a imperfeição como recurso estético. O esmero técnico não é condição imprescindível para a qualidade de um filme. Um filme falhado pode resguardar uma aura bem distintiva.

Passemos agora a uma observação mais detalhada das modalidades da falha. O primeiro contacto visual com as imagens pode proporcionar-nos essa constatação: o preto e branco é, de algum modo, logo uma falha. Num nível denotativo, signficarção, o preto e o branco, a ausência de luz e de cor. Perguntamos então: poderá haver aí aura? Sim, se usado num sentido conotativo: a sombra e a penumbra (falha de luz) são dramaticamente fundamentais no expressionismo alemão e no *film noir*. De forma similar, como podemos ver em filmes recentes sobre a temática da II Guerra mundial, como *Schindler's List* ou *The Good German*, este acontecimento existe, na memória do espectador, a preto e branco: podemos dizer que o preto e branco constitui a aura da II Guerra Mundial. Ou seja: as implicações cognitivas que a técnica transporta são óbvias. Poderíamos evocar, por outro lado, inúmeros exemplos de recurso ao preto e branco em chave nostálgica, como *The Barber* ou *Ed Wood*: aqui, as implicações estéticas são notórias.





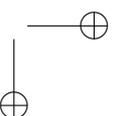
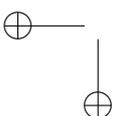
Também os filtros, as tintagens e as anamorfozes podem ser evocativas: memórias em sépia, sonhos em azul, visões em distorção. Os riscos e as rasuras podem transformar-se de defeito em efeito: asseguram a patine do tempo, são selo ou índice de autenticidade. Como o grão: evocação da veracidade documentarista. E a *rear projection* em produções recentes que mais não é do que evocação de uma ingenuidade perceptiva e cognitiva antiga. Ou os efeitos especiais *old skool*.

Na montagem, a falha pode comportar um duplo gesto: por um lado, a sua invisibilidade, como acontece na trucagem, em que um incidente anedótico inaugura o fantasismo dos efeitos especiais, como sabemos da câmara encravada de Méliès; por outro, no *raccord*, o qual assegura sempre a invisibilidade do corte, da falha, entre dois planos: uma transição, um *dissolve* ou um *fade* assinala ao mesmo tempo que elide uma elipse. Mas a elipse e o salto retornarão no *jump-cut*, apropriação virtuosa da falha. E o corte pode ser mesmo exaltado, como acontece na montagem rápida dos impressionistas ou dos soviéticos ou no cinema *underground* de Stan Brakhage ou de Jonas Mekas.

Podíamos igualmente referir a falha como dispositivo criativo no que respeita ao som: os ruídos que são aproveitados no som direto ou o *fake* que é fundamental nas coreografias de *kung fu*. Mas larguemos o dispositivo e atenemos nos atores: a *mise en scene* enfática do mudo, a eloquência do clássico e a teatralidade do cinema de autor são, aos olhos contemporâneos, mais vistos como falhas do que como virtudes. Mas nem por isso deixam de ganhar valor na imitação ou na paródia. E até os maus atores se podem tornar culto. E os não-atores podem tornar-se garantia de autenticidade.

27. Pensemos agora na aura em termos de géneros e de estilos. Começemos pelo cinema mudo. Aí encontramos a mais notada de todas as falhas: a falta de som síncrono. De tal amplitude é essa lacuna que a sua supressão representaria a mais radical das transformações técnicas e criativas na história do cinema. Sobre a mesma se parodiou em *Singin' in the rain* e em *Silent Movie*, a mesma lamentaram Chaplin ou Eisenstein. Contra um cinema exaustivamente dialogado, o clássico, o cinema moderno proporia, em muitos casos, e de maneiras muito diversas, a valorização do silêncio. E Brakhage dispensaria o som em alguns dos seus filmes, num gesto perfeitamente invulgar, ainda que não único.

Livros LabCom



Poderemos também inventariar algumas características que propiciam a falha no documentário: a autenticidade, a urgência e a informalidade desta prática cinematográfica ditam que parte significativa do valor das suas imagens se meçam pela sua referencialidade: interessa é estar lá, registar o momento. Ou seja: neste género, o imprevisto e o aqui e agora levam à urgência da captação das imagens; essa urgência propicia necessariamente o erro, e a informalidade das imagens. A câmara ao ombro, o grão ou os desfoques tonam-se signos de autenticidade tão fortes que acabariam por ser adotados pela própria ficção como caução realista.

Um outro modo de olhar para a falha no cinema pode ser feito através da ingenuidade que ela revela. O *home movie* será, por defeito, o tipo de filme onde tal se pode constatar com mais evidência. Mas a vulnerabilidade ou a incompetência técnicas podem ser encontrados nos mais diversos âmbitos, do cinema mais autoral aos mais humildes *série B* ou *Z*. Dois filmes são emblemáticos desta apologia da aura da ingenuidade: *Ed Wood*, o *biopic* do pior realizador de todos os tempos (e percebe-se o quanto de aurático é evocado neste epíteto) e *Be Kind Rewind*, a celebração de um eventual *junk-cinema*, mais do que *trash* (e percebe-se o quanto há de *anti-aurático* na ideia de cinema-sucata aqui proposta).

Uma certa aura advém igualmente da obsolescência dos filmes. Os dois géneros onde tal se nota com mais clareza são a ficção científica e o fantástico. Olhado hoje, retrospectivamente, o *stop-motion* de mestres como Willis O'Brien ou Ray Harryhausen apenas esconde a sua inverosimilhança por trás de uma aura *old skool*. Mas zombies, ETs, autómatos ou monstros são personagens que igualmente denotam a sua obsolescência de forma bem mais precoce do que as personagens humanas. São, contudo, evocados uma ou outra vez em homenagens mais cínicas ou mais dóceis como o díptico *Grindhouse* ou o saudosista *Super8*. Mas porque são o fantástico e a ficção científica os géneros mais propícios ao envelhecimento? Porque são aqueles que mais se afastam do presente e da realidade. Veja-se os fantasmas e hologramas: aquilo que está em questão nestas figuras é a própria desmaterialização das personagens ou dos objetos; ora, quanto mais nos afastamos da realidade e do presente, do espaço e do tempo atuais, do drama como género de referência e da figura humana como modelo, mais arriscamos vincar as fragilidades que uma época revela ao tentar projetar o passado ou o futuro, o fantástico ou o expectável.

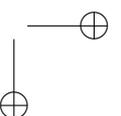
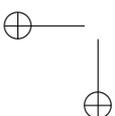


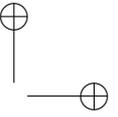
De tom diverso é a aura do excesso. Pode ser encontrada em vários contextos, sendo que o cinema *gore* terá tendência a surgir na liderança. Mas também o *western-spaghetti* faz uso desta retórica do exagero: a sujidade dos rostos em contraste com a cosmética do *western* clássico, as façanhas inverosímeis dos pistoleiros, a extensão inacabável do suspense pré-duelo. Quanto ao cinema *trash* também não se inibe em convocar o excesso: de mau gosto, de absurdo, de *non-sense*. E a pornografia, que faz do excesso de exposição precisamente a sua característica fundamental, é outro exemplo ilustrativo. Em qualquer um destes casos, esse excesso de exposição desculpabiliza qualquer das abundantes deficiências técnicas que caracterizam estes vários tipos de filmes. O que importa é ver e mostrar, mais do que as condições em que tal é feito.

Em cada um destes casos, é geralmente a verosimilhança narrativa que está em jogo. Passemos agora a dois outros géneros onde a falha é incorporada de modo quase endógeno: a animação e o experimental. Na animação, para além de bonecos e brinquedos, essas figuras onde falha a vida, não é nada raro que sejam recortes, detritos e restos a ser reciclados e utilizados como matérias primas, de algum modo partilhando uma abordagem que os movimentos modernistas e vanguardistas não cessaram de explorar ao longo do século XX. Os trabalhos dos irmãos Quay ou do mestre Svankmajer são ótimos exemplos. No cinema experimental, a falha é quase congénita enquanto valor artístico, uma vez que o seu objetivo é denunciar e forçar a falha de todas as convenções: técnicas, narrativas, industriais, etc. Dos dadaístas e impressionistas aos surrealistas e abstracionistas, passando pelo *flicker-film*, pelo *found-footage film* ou pelo *direct film*, não faltam ilustres e elucidativos casos.

28. A existir uma depauperação da aura no cinema, será a própria cinefilia que está em jogo? E como podemos resgatá-la? Tratar-se-á de um resgate (im)possível? Como intentar esse objetivo? Através de sessões iniciáticas, ritualistas, de cineclube, com projeções em película e palestras explicativas, que nos devolvam ou aprofundem a cinefilia perdida? Esta seria a resposta do cinema de arte: mais discussão (um espectador mais sábio) e mais envolvimento (um espectador mais investido). Ou através da exponenciação da espetacularidade, do culto massivo da monumentalidade e da imersão, que se poderia identificar no 3D e no HD, num caso para acrescentar dimensão, no outro para acrescentar definição, ou seja, abrangência (um mundo mais vasto)

Livros LabCom

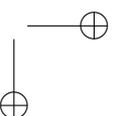
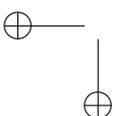




e densidade (um mundo mais minucioso)? Esta seria a resposta da indústria: mais dimensão e mais definição. Mas, como se constata a propósito da estética *youtube*, nem sempre é por aí que o espectador pretende seguir.

A perda da aura, ou a sua mutação, é inevitável. Constatamos isso num facto: os filmes envelhecem. E nesse processo ganham (adquirem) uma nova aura, ou perdem (substituem) a que possuíam. Mas há também os filmes que não envelhecem, que perpetuam a sua aura intacta ou até revigorada ao longo do tempo. Seriam os clássicos, as obras primordiais. E esse facto é igualmente intrigante. De certa maneira, quando são criados, todos os filmes são perfeitos. As suas falhas e erros passam aparentemente despercebidos, discretamente escondidos sob o espanto da novidade. Nesse momento inaugural, não existe distância, os termos de comparação não abundam. Com o passar do tempo, os erros e as falhas tornam-se notados, sob o escrutínio da crítica ou em função da evolução tecnológica. Erros e falhas funcionam então como a marca do tempo histórico em que a obra foi criada e das condições em que isso aconteceu, bem como dos momentos da sua recepção e apreciação. Está contida na falha e no erro, então, a possibilidade de uma sinalização histórica da(s) aura(s) de uma obra.

A aura de perfeição pode, sabemo-lo do cinismo, do ceticismo e da ironia tanto modernistas como contemporâneas, não ser intrínseca e artisticamente virtuosa. A perfeição será da ordem do hiperbólico, do irreal, do inalcançável. Existe, com certeza, mas pairando etereamente, acima das matérias do mundo. É como se estivéssemos na dimensão das ideias plenas, da pureza inteligível. Algo no perfeito o coloca próximo do intangível, do metafísico. Mas também do inverosímil. À perfeição parece faltar autenticidade, aparenta sobrar artifício. Falta também a duração da existência, um tempo que a nada nem ninguém perdoa, a tal *patine* que dá gravidade aos seres. Se perfeitas, as obras podem parecer demasiado novas. Em tempos recentes, esse lastro de existência, essa *durée* que é a *patine*, foi muitas vezes substituído pelo *fake*, essa vontade de autenticar o filme, envelhecendo-o ou deteriorando-o. Ora, o envelhecimento ou a deterioração – cada vez menos presentes em obras tecnologicamente mais avançadas – são precisamente duas das modalidades fundamentais da aura e da autenticidade, precisamente porque carregam em si os sinais da existência de uma obra entre a sua origem e o seu presente.

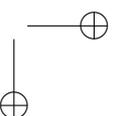
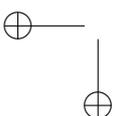


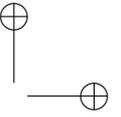
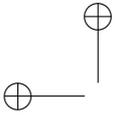


29. Sobre o envelhecimento dos filmes e a sua perda aurática, valerá a pena colocar a seguinte questão: entre o filme clássico, de gênero, e o filme moderno, de autor, qual envelhece menos? E envelhecem da mesma forma, pelos mesmos motivos? Parece-nos que não. Acerca do primeiro, do filme de gênero, e porque este repete a sua essência criativa, a qual consiste na recuperação de fórmulas, tenderíamos a dizer que já nasce velho; porém, a sua aura, a sua vitalidade, mantém-se mais tempo na medida em que pode ser mais facilmente partilhada. Acerca do segundo, o filme de autor, porque procura sempre inaugurar algo, apresentar uma novidade clara, podemos pensar que o fulgor que o vê nascer, com que irrompe, é extraordinário, mas, inevitavelmente, irá diminuindo, na medida em que a sua função de ruptura se refere a um tempo histórico preciso; neste caso, a entrada no cânone significa também uma diluição da aura (ao contrário do filme de gênero, que reforça a aura no momento em que acede ao cânone). Num caso como no outro, ainda assim, permanecem os genuínos, aqueles que são novos e ao mesmo tempo perduram, que são próprios e ao mesmo tempo apropriados, logo que são intemporais e ao mesmo tempo universais. Uma obra não se esgota no imediato. Ela tem múltiplas existências. Pode lançar uma tendência e constituir uma novidade, ou pode ser objeto de homenagem e tributo. Pode ser seminal a introduzir uma moda ou um estilo ou pode ser objeto de *revival* e *remake*. Pode ser objeto de fúria iconoclasta ou evocar a melancolia da ruína. Pode ter o *cool* do retro ou a menoridade do *kitsch*. Ainda assim, qualquer destas operações permite medir a inventividade e a juvenilidade de um filme. A aura de um filme é a sua perdurabilidade cultural, a sua constância no imaginário. Cada versão serve para renovar a aura.

30. De que modo podemos relacionar, então, a aura e o *youtube*? Por um lado, o *youtube*, e a internet, permite tornar presente algo que está distante; e, neste caso, a uma escala universal, global. A distância aqui ganha um outro significado: ela foi anulada. E foi anulada sem aparentes intermediários: depois do local de culto e do local de exposição, agora as imagens circulam no espaço doméstico: no quarto, frente ao computador, é onde as imagens são vistas. *Peer to peer*. Por outro lado, a própria extensão revela uma falha: passa a imperar a lógica do excerto. Há uma falha de contexto. Fica apenas o essencial, se se tratar de um excerto de uma obra maior. Fica apenas o episódico se se tratar do *fait-divers*. Por isso, o domínio, com elogio e aplauso,

Livros LabCom

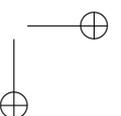
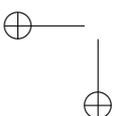




do anedótico, do casual, do paródico, do truque, da proeza, do insólito, do *freak*, do excêntrico no *youtube* perece-nos inegável. A obra-prima sublime convive (amputada, selecionada, editada) com o caricato doméstico.

As imagens equivalem-se – pelo menos é o que parece – nestes novos contextos, em definição e fidelidade: a baixa qualidade dos formatos menores (*divx*, etc.), com os seus pixéis e manchas, tornam-se, em muitos casos, o padrão onde as imagens de 35mm hão de igualmente conformar-se, ao lado das imagens feitas com *handycams*, *webcams* ou telemóveis. Temos então, no *youtube*, um mosaico de imaginários, com pelo menos uma dupla pulsão: o entusiástico e ingénuo amador e o *best of* do mestre de culto. Esta ideia de *best of*, que tenderíamos a depreciar pela sua dimensão parcial, pode, contudo, ser vista como um último reduto, uma última esperança, onde a genialidade, mesmo sacrificando a aura, perpetua a sua memória. No arquivo infinito que é a internet tudo pode ser armazenado: as cenas cortadas, os esboços, os *storyboards*, os ensaios, os testes (imagens sem aura, cada uma à sua maneira, que ganham perenidade e ajudam a perpetuar ou mesmo criar a aura de uma obra, por vezes)

Os fatores auráticos multiplicam-se, e o *youtube* é apenas um momento de uma longa história de auras desviantes. São vários os exemplos: se *Ed Wood* nos mostra o lado cândido da ingenuidade como aura, se Guy Maddin nos habituou à paródia da mais remota imperfeição cinematográfica, se os irmãos Quay nos demonstram que nenhuma matéria é despicienda no processo criativo, se Stan Brakhage nos diz que a criatividade e a teoria podem ser um ato de falha perceptiva constante, se *Redacted* nos mostra que uma imagem não é mais nem melhor que outra imagem, o filme que talvez funciona melhor como epítome do que é a mundividência *youtube* e do longo caminho de redenção e elogio da falha poderá bem ser *Be Kind Rewind*. Nele o *freak* torna-se *chic*, *cool*, *cosy*... Estes são filmes e imagens que assumem as suas insuficiências, deficiências, incongruências, que quase vêm a sua aura humilde permanecer intacta, independentemente dos interfaces onde são visionados. Ao mesmo tempo, curiosamente, e é por aqui que podemos melhor constatar o relevo da estética *youtube*, temos imagens grandes que querem parecer pequenas, como vemos em *Blair Witch Project* ou *Cloverfield*, por exemplo, ou seja, imagens feitas para serem grandes em tamanho e significado, mas aparentemente mínimas, imperfeitas, pobres, amadoras, quase mundanas: o ciclo completa-se, com as imagens nobres a fingirem-se imagens pobres.





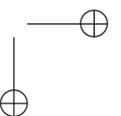
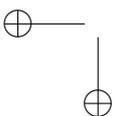
3. Uma hermenêutica humilde: algumas teses sobre o *making-of*³

Sabemos desde há muito que não existe uma chave ou um código hermenêutico definitivos para uma obra. O significado de um texto, qualquer que seja o seu tipo – oral, escrito, visual, musical –, permanece sempre em aberto. É inegável que certas interpretações, explicações ou descodificações assumem uma vigência e uma assertividade que as torna dominantes, aparentemente perenes, quase ortodoxas – mas mesmo essas arriscam-se à precariedade.

Cada leitura exige, inventa, impõe o seu ciclo, o seu percurso, a sua dinâmica: um ponto de partida, um itinerário, um ponto de chegada (ponto de partida de um novo ciclo, talvez). Em todo o caso, precisamos sempre de dados, de factos, de ideias, de conceitos, de teorias, de valores, a partir dos quais lemos um texto. E essa leitura é também ela sempre parcial, polifónica, caleidoscópica, mosaico, puzzle, ensaio; é feita de múltiplas janelas, perspectivas, acessos, entradas e saídas. Algumas entradas são palacianas, cortesias, aristocráticas, engalanadas – intelectualmente debatidas, amadurecidas e certificadas (as garantias da academia e da cultura, da arte e da teoria). Outras são humildes, plebeias, pragmáticas, proletárias – a chamada *hands-on-approach*, o amor do labor, o amador, a obra vista por quem a produz, fabrica, cria.

O que propomos aqui é a hipótese da leitura a partir da humildade hermenêutica do *making of*. Com algum otimismo, poderemos ver aqui um outro

³ Texto originalmente publicado no livro *Tradição e Reflexões: Contributos para a Teoria e Estética do Documentário*, LivrosLabcom, 2011.



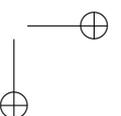
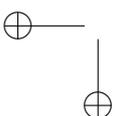


modo de levar a cabo o programa e o desafio desconstrutivista: se o significado do texto difere e diferencia para sempre, sem clausura ou estase, sem cristalização ou tautologia, então o *making of* pode criar a sua própria dinâmica hermenêutica, tão legítima e íntegra como qualquer outra. A sua lógica simples, humilde, discreta, relegada, quase renegada pela *intelligentsia* teórica poderá constituir um trunfo de leitura: o *making of* permitirá um olhar sem o filtro académico, mediático ou crítico. Assim, estaríamos perante premissas de descodificação que não se deveriam tanto ao cânone, à teoria, à erudição, à alta cultura, à legitimidade das artes, mas mais ao afeto, à proximidade, à cumplicidade, à cooperação, à comunidade de autores intervenientes.

Tal não significa – apenas a ingenuidade epistemológica nos poderia levar a acreditar nisso – que esta seja uma hermenêutica pura, imaculada, ante-conceptual, porque seria feita sem a contaminação de dogmas, preconceitos e logomaquias, alheia a prodígios retóricos ou acrobacias intelectuais. Uma hermenêutica pura, essencial, quase sacra, é algo que não existe. Se na academia temos uma liturgia erudita do saber, no *making of* encontramos uma partilha ritual, muitas vezes um discurso amoroso. Onde estará a pureza epistemológica?

1. Não tomamos aqui o *making of* – e a polifonia discursiva que usualmente o sustenta, ou os exemplos circunstanciados que o ilustram, ou as explicações periciais que os credibilizam – como um lugar privilegiado de onde se efetue qualquer visionamento ou leitura definitiva de um filme. É apenas um outro *ponto de vista* (lugar de onde se vê) e uma outra *perspectiva* (moldura através da qual se vê) sobre aquele.

A vulgarização e disseminação do *making of* acaba então por propor uma nova relação do espectador (comum, profissional, crítico, teórico, jornalístico) quer com o cinema quer com os seus filmes. Não nos parece equivocado afirmar que, em certa medida, o que o *making of* vem acrescentar aos filmes que descreve, comenta, explica ou demonstra é um conjunto de dados (e o *making of* é sobretudo feito de *data*) e procedimentos que, de algum modo, poderão influenciar a maneira como analisamos, estudamos, interpretamos ou mesmo valorizamos os filmes. O que sucede, então, parece-nos, é que um conjunto de factos e valores informais (e, podemos dizê-lo, informes e informativos) se vêm juntar aos factos e valores formais (e, podemos dizê-



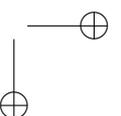
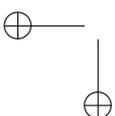


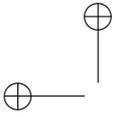
lo, formalistas e formativos) que usualmente se configuram como primeira preocupação de qualquer análise teórica, crítica ou artística.

Queremos com isto dizer que há no *making of* elementos que não devemos descurar se queremos saber o que é isso de fazer cinema e o que é isso do cinema. São dados que nos chegam muitas vezes através de fragmentos de discursos, de ilustrações apressadas, de ideias incompletas, de alusões breves, de exemplos avulsos – daí dizermos que são factos e valores informais, sem pretensões de unidade e totalidade (e por isso informes), meramente informativos (e também, por isso, humildes). Mas quando pretendemos analisar ou avaliar com solidez e com clareza uma obra (ou seja: criticar morfologicamente, discorrer pedagogicamente) não devemos ignorar esta outra perspectiva – de retaguarda, de bastidores, quase de operariado – que o *making of* nos propõe. Não se trata aqui de *glamourizar* uma viagem aos bastidores, aos segredos por detrás das câmaras, que os discursos mediáticos – da televisão como da imprensa – nos oferecem. Nem de exercitar a diletância intelectual ou a provocação teórica com o respetivo risco de inconsequência e esterilidade. Trata-se antes de ver no *making of* uma espécie de *viagem de estudo* àquilo que uma obra tem de, simultaneamente, mais depreciado, opaco e intrínseco: o próprio processo criativo, da génese à estreia.

2. Não só podemos tomar o *making of* como um género (melhor será mesmo dizer: um subgénero da categoria mais abrangente do documentário) humilde, discreto, quase desaperecebido em qualquer sistema de géneros, como a sua eclosão se deve a razões bem prosaicas: é com o surgimento do formato DVD que se dá a sua proliferação. A extraordinária, à época, capacidade de armazenamento de informação deste suporte acabaria por fazer com que não apenas o *making of* (e os demais *extras* que acompanham o próprio filme) se tornasse possível, mas igualmente que quase se tornasse necessário – sobretudo por razões de *marketing*: as *special*, *ultimate*, *definitive*, *deluxe editions* tornaram-se um modo de capitalização comercial de uma obra. Mas esta cínica e dominante, mesmo se legítima, perspectiva sobre o *making of* e os *extras* não nos deve impedir de notar o valor que é acrescentado ao objeto fílmico que estes complementam e à atividade cinematográfica de uma forma mais vasta.

Assim, se é certo que uma singela causa técnica parece estar na origem da disseminação deste subgénero documental, a verdade é que uma nova di-

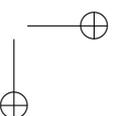
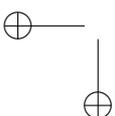


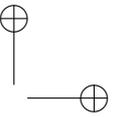
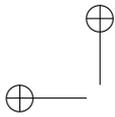


mensão intelectual é introduzida na cinefilia por sua causa. Por um lado, é inegável que a quantidade de informação sobre uma obra aumentou de modo absolutamente espetacular: no *making of*, os processos de concepção, criação, execução de uma obra são descritos com extremo pormenor, dessa maneira desvendando algo mais sobre um ofício tantas vezes visto como mágico e mesmo como ocultista. Por outro lado, e é por aqui que a consideração do *making of* nos parece mais relevante, é inegável que um novo tipo de relação do espectador com a obra impõe igualmente uma modalidade de valorização distinta quer do autor quer do espectador: o *making of* não é apenas uma descrição informativa, é também um local de análise e reflexão, eventualmente de avaliação e crítica, mas igualmente de problematização *poiética* sobre o cinema.

Nele cabem níveis múltiplos de abordagem de um filme e do cinema em geral. Poderíamos mesmo dizer que o objeto do discurso se estende da burocracia à epifania, do prosaico ao poético, do incipiente ao cataclísmico, do *ennui* à metáfora. Através dele percebemos muito claramente quer a complexidade do processo criativo cinematográfico (difícil, exigente, coletivo, frágil, caro, moroso) quer o fascínio do mesmo (daí a nostalgia, a ternura, o elogio, o entusiasmo, a ironia ou a paixão dos discursos). Os bastidores tornam-se lugar de afetiva auto-reflexividade.

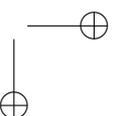
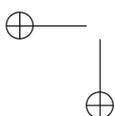
3. Numa arte ou atividade que, demasiadas vezes, não soube ou não conseguiu preservar as suas obras (e, muitas vezes, sequer as suas obras-primas), não nos deverá espantar que o *making of* seja uma despreocupação generalizada. E que no que respeita aos filmes mais antigos a existência de documentação acessória seja uma realidade escassa e esparsa que, quando existe, causa o típico espanto da exceção. Uma ou outra vez lá aparece um fragmento de um ensaio, o registo de um momento, a parte de um teste, mas parece-nos inegável (e compreensível) que durante décadas uma percepção sustentada e sistemática de registo do processo criativo cinematográfico não tenha existido (em grande medida por fatores financeiros). Sendo o cinema uma atividade onerosa, a história e a arqueologia do cinema não chegavam a ser hipóteses. Por isso, apenas *a posteriori* se fizeram *making of* de muitos filmes, dando forma e sentido aos materiais heteróclitos recolhidos muitas vezes casualmente, aos quais se adicionam outros produzidos posterior e propositadamente (entrevistas, reconstituições, etc.).

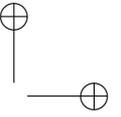




Hoje em dia, com a quantidade de informação guardada e organizada em bases de dados, arquivos, motores de busca e demais depósitos e *browsers* quase nos esquecemos que houve épocas em que a informação era um bem escasso. Por vezes, uma nostalgia quase atravessa a mente e o discurso daqueles que não entendem os atuais critérios de triagem entre o trivial e o fundamental ou, melhor, a sua inexistência. A certa altura também no cinema se percebeu que a escassez de informação começa sempre por ser uma lacuna: só o excedente tolera o desperdício. Daí que se tenha começado, a certo momento, a registrar vorazmente todos os momentos, a guardar todas as memórias, a arquivar todas as ocorrências. Sabemos que esta tendência para a preservação, para a *memorabilia*, para o relicário, para a posteridade, não é nova. Os retratos na pintura encontram aí a sua principal função. E a fotografia veio tornar exponencial este desejo de posteridade – e daí se compreenderá que, em épocas remotas, muita da memória circunstancial de um filme advenha de fotografias e não de filmagens; e que seja apenas quando as *handycam* e demais câmaras de vídeo (e posteriormente digitais) se disseminam que o *making-of* de um filme passa da imagem fotográfica para a imagem em movimento.

Ora, o desejo de posteridade é universal. Todos querem perpetuar a sua memória, a sua imagem, as suas façanhas para o futuro. E há igualmente, em sentido de algum modo complementar, uma pulsão ontológica e nostálgica que nos faz querer descobrir as origens de algo ou reviver certas situações. Seja para evocar, seja para compreender. Daí que valorizemos tanto os achados – precisamente por causa da escassez. Daí que compulsivamente registemos – daí o excesso. Como se houvesse momentos perdidos que precisam ser lamentados ou momentos preciosos que obrigam à comemoração. Tudo rastreamos e registamos para que nada de significativo se perca. Há uma busca imparável do simbólico que obriga a tudo perpetuar ou tudo restituir: um documento de época ou uma reconstituição infográfica, qualquer solução nos serve. Claro que há uma aura que se desvanece, claro que o *aqui e agora* são irrecuperáveis, claro que apenas podemos restituir impressões, tonalidades, lembranças. Claro que a vivência é o mais importante, o estar lá, o fazer. Mas não devemos desvalorizar completamente o indireto e o diferido, o relatado e o murmurado. Em todos nós o *sépie* convida à reminiscência. Claro que o diferido possui algo de mortuário, de taxidérmico, de embalsamado: o tempo, as imagens, os corpos, mas, acima de tudo, as ideias e as emoções. O



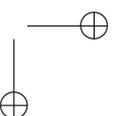
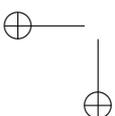


making-of é sempre diferido. Em sépia, grão ou pixel cabe a cada um traçar o seu itinerário.

4. Se o *making-of* é, no caso estrito do cinema, um género mais ou menos recente, a verdade é que os seus equivalentes noutras artes nos mostram, em larga medida e de forma manifesta ou subtil, toda uma tradição de doutrinas criativas que poderíamos resumir na ideia constantemente retomada ao longo da história de *artes poéticas*, ou seja, de manuais que, de algum modo, pretendiam determinar e prescrever as formas canónicas de cada género – seja na literatura, no teatro, na pintura, na escultura, na música. Ora, o que estas artes poéticas almejavam era sobretudo um destino, um propósito, uma teleologia para uma obra: aquilo que ela devia atingir, a forma que ela devia assumir, os princípios a que devia obedecer. Ou seja: a prenúnciação (prescrição e enunciação) da Ideia, na sua forma transcendente, sublimada. Este é o nível idealista da arte. O que ficava de fora eram as matérias e as aporias que estas colocam: os falhanços e os progressos, os abandonos e os triunfos, a impotência e a superação. O fazer artístico comporta dinâmica e polémica, movimento e luta, do fracasso à epifania.

Temos assim que quando nos confrontamos com um esboço de um pintor renascentista, com uma folha rasurada e riscada de um manuscrito, com um bloco de rocha parcialmente esculpido, com um palimpsesto indiscreto, estamos em territórios similares ao *making-of* cinematográfico. Deste modo, se sairmos do cinema para as demais artes que o precederam, podemos verificar que o *making-of* é, na realidade, um género antigo. Ou, pelo menos, tão antigo quanto a própria arte e, se quisermos ser ousados filosoficamente, quanto as tecnologias (incluindo a linguagem humana).

Se o *making-of* ganha especial relevo no cinema (e a este privilégio voltaremos adiante), a verdade é que toda a atividade criativa ou produtiva exige uma preparação prévia, comporta um processo de concretização e propicia um trabalho de apreciação. A cada passo encontramos elementos deste ciclo: as plantas na arquitetura, as provas de contacto na fotografia, os rascunhos na poesia, os esboços na pintura. Para aqueles que queiram encetar uma arqueologia ou genealogia de uma obra ou de uma ideia, quase se impõe uma teoria ou, pelo menos, um elogio do esboço. Quando nos confrontamos com a dicotomia inspiração/transpiração, é por aí – pelo esboço apressado, pelo estudo abandonado, pelo teste fracassado, pelo ensaio interrompido, pela tentativa



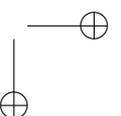
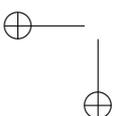


falhada, e pelo erro intelectual ou colapso emocional que estes denunciam – que percebemos o esforço dialético e a fragilidade dinâmica de todo o processo criativo. A inspiração (a acontecer) é um momento último, culminante e fugaz, de um trajeto de aporias, entraves, obstáculos, hesitações, desvios, que nos casos mais românticos podem ser fatais porque suicidários.

5. Ao longo da história, o que andámos a ver antes ou ao lado de cada obra, em cada estudo ou esboço? Não apenas um estádio preparatório de uma peça, mas eventualmente o esquecimento de uma ideia. Porque, em potência, em cada ideia abandonada poderá estar uma obra original. O potencial de uma ideia pode revelar-se ou ficar para sempre aprisionado no abandono. O que os esboços e estudos nos permitem ver é, então, o *work-in-progress* que toda a obra exige, cujos sinais transporta (marcas do sucesso e do insucesso) e cujas escolhas indicia. Compreender uma obra deverá passar, também, pelo reconhecimento dos fracassos que a precederam. Porque a cada fracasso há de corresponder – por mais ténue ou inconsciente que seja – uma epifania. De algum modo, em cada esboço como em cada *making-of*, o que nos é dado a ver é a imanência, o calvário ou a urgência das ideias, bem como a sua posterior experimentação e depuração, e a sua concretização na transcendência material (paradoxo apenas aparente) de uma forma final que espelha – de forma imperfeita, sempre? – a forma originária, primeva.

Voltemos ao cinema, arte técnica, atividade profundamente marcada pela tecnologia que não se cansa de exhibir e celebrar os seus avanços: nas câmaras, nos microfones, nos computadores. Arte, igualmente, de grande propensão artesanal, como veremos depois. Para já, fiquemos com uma ideia: há algo de profundamente humano, quase arcaico, porque manufaturado, no cinema, mesmo quando é de CGI que falamos (toda a tecnologia começou na mão mais desajeitada e humilde, convém não esquecer, numa mão que parece rimar com as modelagens de robots e monstros que vemos em tantos *making-of*). Como na agricultura, como na construção civil, como no artesanato, como em tudo, inescapavelmente, temos várias fases, diversas progressões de nível, que vão do tosco ao acabamento. Daí que afirmemos que (quase um paradoxo em aparência), mesmo onde a tecnologia é extremamente avançada, como no CGI, a lógica artesanal é indelével. Uma personagem finalizada, feita em CGI, começou algures num esboço: antes de tudo, se calhar, mental, uma ideia na mente do autor (argumentista ou realizador, não interessa); depois

Livros LabCom



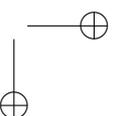
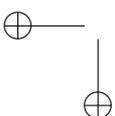


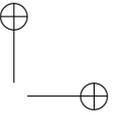
uma descrição num guião; de seguida, uma *ekphrasis* transporta a ideia das palavras para o *storyboard*; a seguir, alguém modela a personagem, e surge um molde; depois, o *scan*, e o *rigg*; por fim, as texturas, e outra camada, e outra, e outra. Diversas fases, múltiplos acrescentos: do *template* ou da *demo* à entidade e depois à identidade, à personalidade e à personagem. E no fim, o que se pretende? Criar e transportar emoções e ideias da mente do autor para a mente do espectador. Um processo moroso, complexo e sempre em perigo.

6. As ideias fazem uma viagem. Têm uma vida. Se quisermos ser cinematograficamente convencionais diremos que têm uma história. Se quisermos ser mais analíticos dizemos que têm uma anatomia. Não são fáceis de explicar ou descrever ou definir. Sejam elas visuais, verbais, sonoras. Elas nascem. Replicam-se, digladiam-se, transformam-se, misturam-se. Inebriam-se ou agonizam. Morrem, eventualmente.

Se nos ativermos ao nosso objeto de reflexão, o *making-of* cinematográfico, haveremos de perceber que este nos permite estar tão perto quanto possível da vida mental, isto é, dos meandros criativos do autor ou autores. Em poucos outros momentos nos podemos aproximar tanto da génese de uma ideia. Contactamos com a matriz de uma ideia, em discurso direto, em entrevistas. Observamos os esboços e as experiências levadas a cabo, os atrasos e os avanços. Se juntarmos todos os dados que nos são fornecidos, poderemos eventualmente conhecer melhor o ponto de partida, quem sabe tornar a ideia inicial tangível na sua pureza, ainda que, como todos sabemos, não existam ideias puras, originárias, virgens. Uma ideia é já uma descendente, uma derivação, uma cristalização, um desvio, uma súpula. Algo a precede, sempre. Mas podemos aproximar-nos da origem, dos seus princípios, da sua teleologia. Mesmo que ela, quando se materializa numa obra, desvaneça na sua evidência, depaupere na sua riqueza. Nenhuma ideia sobrevive intacta. Nada é perfeito. Quando muito, podemos fazer a arqueologia das ideias (ou seja, operar ideologicamente, no sentido pleno desta expressão). E nisso o *making-of* é um instrumento fundamental.

Temos então que uma ideia evolve no tempo e se organiza no espaço. Propomos aqui, a partir do *making-of*, duas teorias mínimas da compreensão de uma ideia: uma teoria dos tipos e uma teoria dos módulos. Com a primeira pretendemos traçar uma espécie de biografia de uma ideia. Com a segunda, pretendemos efetuar uma espécie de anatomia. A teoria dos tipos pode ser

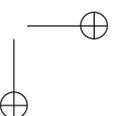
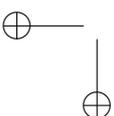


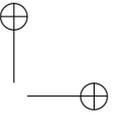
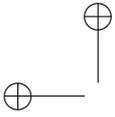


compreendida recorrendo a expressões utilizadas quotidianamente: o arquétipo, o protótipo, o tipo, o estereótipo, o atípico. Esta família de palavras deixa desde logo entender que algo as aproxima e as diferencia. Encontrar um arquétipo significaria então aproximarmo-nos tanto quanto possível da ideia na sua forma original, ainda mental, ainda antes da, ou quando muito na, sua primeira expressão. Só acedemos a essa ideia original através da descrição que é feita da mesma. Estaríamos no âmbito do puro e transcendental idealismo. Quando ouvimos um autor a falar de como surgiu a ideia, o *making-of* está-nos a levar a uma instância inaugural: o arquétipo, o princípio, o modelo primeiro. Quanto ao protótipo, ele corresponde a uma materialização deliberada de uma ideia. Aqui, a ideia já não existe apenas como uma forma hipotética, mas concretiza-se de algum modo: no caso do cinema, em maquetas, esboços, sinopses. É a partir daí que toda a equipa trabalhará. Este será o ponto de partida, o ponto de encontro e o ponto de regresso do processo criativo. Depois, quando a ideia ganha a sua forma final, a partir dos diversos contributos, ela transforma-se no tipo, ou seja, no estágio último do protótipo, a partir do qual serão criadas as versões ou derivações (*reboot* ou *remake*) ou produzidas as réplicas e cópias – e essas cópias serão os estereótipos, já que nada mudam, apenas reproduzem e perpetuam um modelo existente. Este estereótipo gasta-se e torna-se estéril. A necessidade de novidade irrompe. É então que o estereótipo caduca e irrompe o atípico, algo que será sempre uma ruptura e não uma derivação. O atípico é o novo – e o novo origina um ciclo diferente.

A teoria do módulo propõe uma visão que parece aproximar-nos da ideia de criação a partir do nada. Este tipo de criação é dominante nas tecnologias digitais. Ele permite a manipulação dos mais diversos elementos, individual ou conjuntamente, fazendo-os e refazendo-os na sua autonomia ou na sua combinatória. No cinema e na fotografia analógica, partimos da representação do mundo para nele incluir (encenar ou registar) pessoas ou fantasias. No CGI, partimos de fantasias para lhes proporcionarmos mundos e personagens. Em certa medida, parecemos criar a partir do nada na medida em não existe um referente real reconhecível. Portanto, perdemos a típica ligação da fotografia à realidade e estamos numa plena tábua rasa, num vazio ao qual vamos acrescentando coisas, entidades, fragmentos, pedaços. Podemos introduzir ou subtrair, adicionar ou multiplicar, replicar ou combinar elementos. Dispositivos fundamentais desta nova realidade *poiética* são o *greenscreen*,

Livros LabCom

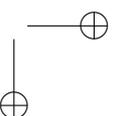
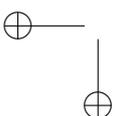


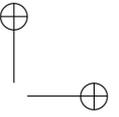


a *motion capture* ou a *performance capture*. Através delas temos elementos modulares e abstractos: a mais simples estrutura de uma personagem, de um objeto, de um mundo, isto é, algo que pode ser feito e refeito, manipulado e recriado, apagado ou ampliado. Podemos assumir que as imagens analógicas permitiam operações semelhantes; mas com uma diferença: neste caso, uma imagem manipulada (combinada ou rasurada) não era reversível. A imagem possuía ainda uma verdade material, uma quase sacralidade ontológica. A imagem era tendencialmente fechada na sua verdade, perene no seu significado, vulnerável na sua materialidade. Há, portanto, com o CGI, uma nova relação filosófica com as imagens e destas com a realidade. Parece-nos precisar de uma nova teoria para estas novas imagens: não apenas da sua biografia, mas também da sua anatomia.

7. Com o advento do CGI instaura-se uma espécie de fronteira metodológica no que respeita à produção cinematográfica. Antes do CGI, o que se procurava era assegurar que a fase de pré-produção era tão completa quanto possível, de modo que no momento da rodagem toda a informação estivesse disponível para a câmara captar – segundo os termos da filmologia, pretendesse-se que o pró-fílmico fosse denso, completo, eventualmente perfeito na sua restituição de um mundo passado, na sua invenção de um mundo futuro, na sua ilusão de um mundo imaginado. Depois, com os progressos do CGI, inverte-se a premissa de uma forma profundamente assimétrica: o que a câmara capta é um mínimo de informação (meras abstrações: pontos na *motion* e na *performance capture* e um neutro ecrã verde; apenas um fundo sem relevo, sem objetos, e um conjunto de pontos-referência que estruturam uma personagem ou um objecto a modelar). A assimetria desenha-se então de um modo particularmente evidente: se antes existia um primado básico da pré-produção e a pós-produção surgia como fase de acabamento, passamos a ter as fases da pós-produção, e em especial dos efeitos especiais, como momentos decisivos em que a criação vai ganhando espessura.

Se quisermos olhar esta nova realidade em termos de predomínio de géneros, poderemos constatar que onde o documentário tende a ser indicial e referencial, a animação (e aqui incluímos quer a animação tradicional quer o CGI) tende a ser efabulatória e virtual. Onde o documentário tende a preservar a fidelidade como princípio epistemológico, a animação tende a valorizar e a libertar a imaginação como procedimento poético. Nessa medida, e pelo



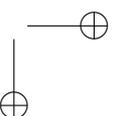
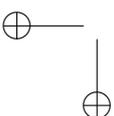


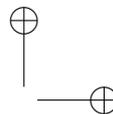
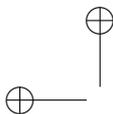
modo como expõe estas alterações na produção e na criação cinematográficas, o *making-of* quase poderia ser uma espécie de ferramenta e impulso de uma re-ontologia do cinema. O CGI surgiria assim como uma espécie de novo nível de sofisticação dessa propensão para a ficção total que existia já na animação tradicional. Seria um novo passo num percurso pontuado por princípios muito evidentes: a sinestesia crescente do cinema, mesmo quando proporcionada por inovações discretas, pois ela permite que aquilo que antes apenas existia na mente do autor, ou em palavras escritas, ou em desenhos e pinturas, possa agora ser transformado em imagens em movimento e sons. Há, portanto, dois princípios aqui em ação. O primeiro: uma obra procura atualizar-se de um modo cada vez mais sinestésico. Segundo: quanto mais sinestésica na sua materialidade, mais próxima estará da imaterialidade com que existe previamente na mente do autor. Paradoxais em aparência apenas.

O 3D e os videojogos são duas modalidades que haverão de, com os seus sucessos e fracassos, demonstrar isto mesmo. O 3D apenas vingará se reinventar as formas cinematográficas: eventualmente substituindo a horizontalidade do cinema, típica quer do plano-sequência quer da montagem, por uma lógica de imersão e exploração em profundidade (como se a profundidade de campo ganhasse uma nova expansão, fosse um convite à penetração dos espaços). Os videojogos, porque permitem a quinética corporal e porque oferecem o espaço virtual como mundo para exploração, tenderão a assumir-se (eventualmente em conjugação com o 3D) como o mais sofisticado e completo média sinestésico disponível.

Com isto não queremos dizer que a re-ontologia do cinema exclua a condição fotográfica referida por Bazin. O digital, com a proliferação de câmaras em telemóveis e demais suportes, tem-se oferecido cada vez mais, em tempos recentes, como uma forma de contacto constante entre o cidadão e o mundo, entre o espectador e a realidade: cada um vive a realidade com a urgência do realizador, do operador de câmara, do repórter. Eis a doutrina dominante resumida: tudo acontece na sua imediatividade; todo o instante pode ser decisivo; em qualquer lugar podemos entrever uma epifania; qualquer incidente despercebido pode ser uma perda irreversível. Todos somos Vertov, todos somos cine-olho. Registrar, guardar, perpetuar, embalsamar: o digital transformou o mundo num ecrã onde cada um contribui de forma amadora (apaixonada, imperfeita) para uma espécie de omnividência partilhada. Não temos os deuses a observar-nos, mas uma espécie de *voyeurismo* devoto e panteísta que quer

Livros LabCom



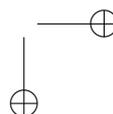
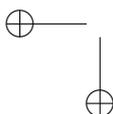


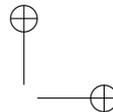
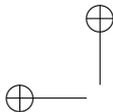
guardar do mundo todas as pequenas revelações que ajudem a contar a história universal ou a construir a subjetividade individual. O *making-of* não é mais do que uma variante (humilde, culturalmente quase irrelevante) desta escopofilia compulsiva. E é dessa compulsão que advém o material que permite, estamos em crer, duas novidades na nossa relação com o cinema: uma nova pedagogia e uma nova cinefilia.

8. Qualquer obra possui um contra-campo: o que vemos, ouvimos, lemos ou tocamos é apenas o culminar, o monumento visível de um longo processo, feito de excrescências, de abandonos, de ensaios, de testes. Tudo isso deverá, por princípio, permanecer oculto, dissimulado por detrás da obra. Ainda que uma obra acabada seja o resultado de um entalhe, de uma depuração, de uma seleção, de um aperfeiçoamento, todas essas operações não devem deixar marca: por princípio, a auto-reflexividade e a auto-consciência estão ausentes da *poética* clássica. Assim, entre a obra de arte e o mundo não há permeabilidade, entre o prosaico e o poético não há enlace. Percebemos a inspiração, descartamos a transpiração, interessa-nos o talento muito mais do que a perseverança, não queremos lembrar que toda a genialidade se faz de prantos.

No cinema, antes da proliferação do *making-of*, era como se as imagens, as histórias, os sons surgissem num passe de mágica, como um pequeno milagre que se oferece ao olhar ou ao ouvido do espectador em geração espontânea. Ora, o que o *making-of* nos vem dizer é que toda a obra é um fazer. E isso, de um ponto de vista académico e científico, quase nos convida a reelaborarmos a filosofia das imagens, dos sons e, no que nos importa como pano de fundo, do cinema. O *making-of* leva-nos para os bastidores, diretamente. Os bastidores são expostos no seu prosaísmo e não, como sucede em muito cinema auto-reflexivo de ficção, como uma apropriação poética. O *making-of* é um documento apenas e, de algum modo, constituiria o *grau-zero* da auto-reflexividade cinematográfica: um meio de descrição, de informação, eventualmente de reflexão, dificilmente de efabulação.

Estaremos então perante uma nova pedagogia. Os últimos anos (mas poderíamos fazer recuar esta tendência a outros marcos tecnológicos como as películas de 8 e 16 mm ou o advento do vídeo e das imagens electrónicas) parecem querer dar-nos conta de uma tendência para o *do-it-yourself* globalizado. O *making-of* poderá então alinhar-se nessa tendência aparente de favorecimento do autodidatismo. Poderíamos de algum modo falar de uma



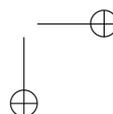
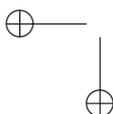


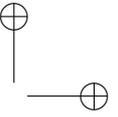
escola de cinema dispersa ou, pelo menos, de um manancial de informação que a muitos aproveitaria. Sintomático desta flexibilização das condições de produção são peças como a *Escola de Cinema em 15 Minutos* que acompanha a adaptação cinematográfica da banda desenhada *Sin City* levada a cabo por Robert Rodriguez. O que se pretende fazer crer em jeito de dócil ideologia é que tudo é possível ser feito com relativa facilidade e poucos meios, através de um saber prático feito de partilha dos princípios mais elementares e da crença nas virtudes democráticas das tecnologias digitais.

Ideologia de grande risco, pois criadora de ilusões. Por isso, essa ideologia não vem sem o seu reverso potencial: esta nova literacia contém seguramente promessas que não se podem descuidar ou ignorar, mas o risco de superficialidade não pode ser menosprezado. Porque uma coisa é aprender as premissas mais imediatas, outra é construir um perfil criativo sustentado na profundidade do conhecimento, não apenas no domínio das técnicas e no reconhecimento das tendências dominantes, mas igualmente na percepção e assimilação das lições da história, da estética, da teoria ou da análise cinematográficas. O saber de superfície é apenas uma aparência de saber. Não prepara ninguém para um labor auto-consciente. Este só pode advir da persistência num trabalho muitas vezes árduo de investigação e reflexão. E, contudo, seria erro crasso não assumir que o acesso que o *making-of* permite ao pensamento dos mestres e o seu sequente estudo podem ser ferramentas de trabalho preciosas. Porque ao ser dada voz aos participantes na produção e na criação cinematográficas, num espectro tão vasto de atividades e aspetos, são contributos para a teoria ou para a história do cinema que se estão a fornecer. Assim, o *making-of* pode e deve ser visto não apenas como um acrescento ditado pelo marketing ou pela promoção de uma obra, mas mesmo como uma possibilidade de maior abrangência epistemológica na compreensão do cinema.

9. Paralela e até convergente com esta nova pedagogia e esta nova literacia surge então a hipótese de uma nova cinefilia. Uma modalidade da paixão pelo cinema que se assume com uma dupla face, uma em negativo e outra em positivo. Em negativo: a nova relação com o cinema que o *making-of* e peças afins permitem deixa a suspeita de confirmação daquilo que parece ser um lamento devido ao ar dos tempos: a substituição aparentemente irreversível dos hábitos de leitura e de escrita pelo predomínio evidente da imagem e da ilustração, como se escasseasse o tempo e a disposição para a profundidade

Livros LabCom

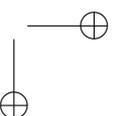
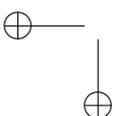


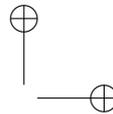
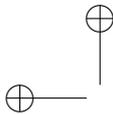


morosa do estudo literato. A cinefilia sofreria então de défice de erudição. Mas poderíamos replicar: não é a cinefilia uma mera questão de amor, e nessa medida não estaremos todos habilitados a partilhá-la? Em positivo: cada espectador pode descobrir dimensões do labor cinematográfico que lhe estariam vedadas: pode conhecer procedimentos, exigências, obstáculos, perspectivas, preferências, métodos que são adotados por quem faz cinema. Desse modo, há uma noção mais exata do *modus operandi* da produção cinematográfica, tanto da mais recente como da mais remota (nos casos em que, em esforço retrospectivo, se procura refazer o processo que conduziu a uma determinada obra, em jeito de revisitações, de tributos, de homenagens). Teríamos então que aquilo que se assume como uma oportunidade segundo um determinado ponto de vista pode ser tomado como uma dificuldade segundo outro: a demonstração, a ilustração, a lógica do manual de instruções parece em certa medida apagar a tradição de reflexão e problematização que insistentemente é reivindicada para o discurso sobre qualquer arte ou atividade; e, ainda assim, o amador de cinema terá sempre, se assim o desejar, no *making-of* uma esboço de guia de leitura e compreensão de um filme.

10. Entre outras virtudes, o *making-of* poderá ajudar-nos a compreender, sem se pretender ou desejar ser extremista na dicotomia, as diferenças indeléveis entre as tradições cinematográficas americana e europeia. Tal facto pode ser constatado com clara evidência ao observarmos que os filmes da indústria americana são na sua esmagadora maioria acompanhados pelo *making-of*, ao passo que as produções europeias apenas de forma muitíssimo escassa incluem esta peça nas suas edições. Verifica-se então que a relevância do *making-of* é assimétrica se contrapusermos estes dois sistemas de produção. De algum modo, quase poderíamos dizer que se a indústria americana valoriza, perante o espectador, o processo de produção desde a sua génese até ao momento de fruição, a tradição cinematográfica europeia oferece uma maior liberdade ao espectador no contexto da recepção, solicitando-lhe ou exigindo-lhe o labor do exegeta em busca das chaves e dos códigos (bibliográficos sobretudo) de acesso à obra.

Além disso, através do *making-of*, podemos compreender também de modo mais claro as tipologias destes dois sistemas de produção. Na indústria americana encontramos uma lógica de produção coral, em que os contributos são múltiplos, em que prevalece a cooperação (mesmo se assente numa lógica

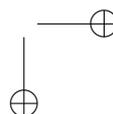
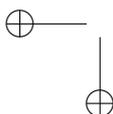




de competição por vezes feroz e agonística, até dentro de uma mesma produção). Na Europa, por seu lado (mas o mesmo poderíamos dizer para o cinema independente ou *underground* americano, de produção mais humilde e artística), é em torno da figura do realizador que praticamente tudo se joga; daí que encontremos com grande frequência entrevistas ao realizador ou documentários sobre o mesmo na edição em DVD do filme, em vez do *making-of* típico.

Assim, há duas tradições que se contrastam. E se a valorização do saber dos mestres pode ser encontrada em ambos os contextos, ela não é coincidente: se na Europa se trata de um saber feito de erudição, de reflexão, de uma performance suportada numa solidez intelectual inexpugnável e venerada, em que a reflexão e a teorização são privilegiadas (e daí as análises, as entrevistas, os artigos ou os manifestos publicados, para não falar nos livros escritos pelos próprios realizadores), nos EUA o saber dos mestres tem sobretudo a ver com um domínio de técnicas e convenções, com um *mastering* quase oficial, com uma lógica de grémio mais do que académica (mesmo se os Oscars são atribuídos pela denominada academia), de artesanato mais do que de elaboração. Onde na tradição americana se privilegiam os materiais e o seu domínio, na Europa parece-nos que prevalece a atenção às matérias e à sua exegese; ali é decisivo o laboratório, aqui a dialéctica, lá a manufactura, cá a erudição, lá o manual, cá o cerebral.

Quiséssemos resumir esta dicotomia e poderíamos dizer que encontramos frente a frente a prática e a teoria, o fazer e o pensar. De um lado os muitos técnicos e artesãos, do outro muitas ideias em liberdade. De um lado o fordismo e a organização deliberada e teleológica, do outro a arte pela arte. De um lado a reflexão, do outro a execução. A esta dicotomia corresponde uma espécie de contraste doutrinal (mesmo que informal) de fundo que não deixa de possuir consequências: o claro predomínio (sob a forma de ortodoxia, quase de dogmatismo) da narrativa e do *storytelling* na indústria americana deixa muitas vezes de lado possibilidades e alteridades que mesmo se identificadas não chegam a ser experimentadas, dado o risco de fracasso económico e financeiro que acarretam. Veja-se o caso da última fé tecnológica do cinema americano, o 3D, cujas propostas nada mais fazem do que perpetuar convenções e tradições estéticas e formais. Em reverso, o constante atraso tecnológico em que a cinematografia europeia se tem encontrado, deriva precisamente da recusa de uma dimensão popular, comercial e de entretenimento que inviabiliza ne-



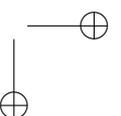
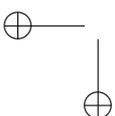


cessariamente a criação de obras capazes de conciliar a vanguarda e a ousadia estética com a tecnológica. Caso paradigmático: passará pela cabeça de alguém a hipótese sequer de um filme de autor sustentado tecnicamente pela estereoscopia ou pela *performance capture*? A mera hipótese soa descabida, para não dizer herética, aos ouvidos mais sensíveis. E no entanto, algo que o *making-of* nos tem demonstrado é que, mesmo num contexto em que o cinema mais se assume como arte técnica, em que a tecnologia é assumida como condição fundamental de vigor criativo, há todo um vasto leque de contributos que advêm precisamente de uma espécie de artesanato; como se a ideia de que o cinema é uma tecnologia antes de tudo o mais pudesse ser rebatida pelos contributos dos mais diversos artífices, através da manufactura de artesão. O homem e a máquina imbricam-se, não se opõem.

11. Perceber o cinema como *high* ou como *pop culture* parece-nos uma inevitabilidade quando pomos lado a lado a cinematografia europeia e a americana. Não há aqui qualquer maniqueísmo e existe em nós a consciência de que o binarismo tende sempre a empobrecer o raciocínio (mas, igualmente, a estruturá-lo). Os indícios espalhados nas duas tradições quase nos levam à verosimilhança do padrão e este quase nos convida à sentença: onde uma busca a legitimação crítica e artística, a outra procura a celebração mediática e popular.

O *making-of* pode ajudar-nos a compreender esta polaridade estratégica (comunicacional, económica, artística, social, cultural, política, qual é a sua natureza?) que orienta cada caso. Encontramos então, o que não deixa de possuir reverberações filosóficas e poéticas, o cinema entre o erudito e o artífice. De um lado, o conhecimento da tradição, a sofisticação do juízo estético, a consagração académica e canónica. Do outro, a adequação aos esquemas de género, o pragmatismo do mercado, o entretenimento massivo e o escapismo. Teríamos então algo como uma aristocracia do cinema, em que os valores de uma obra se jogam aquém ou acima de qualquer ideia de mercado, em contraste com um cinema plebeu feito de uma adesão massiva e de um ritual comunitário.

Sabemos que poderá ser equívoco e mesmo abusivo querer ver no simples *making-of* (ou na sua sintomática ausência) os sinais de uma luta de classes, numa altura em que já é difícil recordar o significado desta expressão. E, no entanto, longe de qualquer demagogia ou dualismo primário, podemos cons-



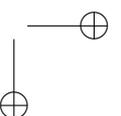
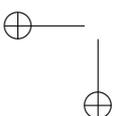


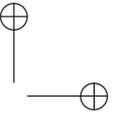
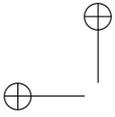
tatar que a assunção do cinema na sua dupla possibilidade (uma feita de histórias e personagens, de *pathos* e pragmática; a outra feita de *ethos* e valores, de imbricação da ética na estética) é quase indesmentível e por mais que uma vez tomada como pretexto de polémica entre as duas tradições enunciadas. Não se tratará de uma luta de classes vincadamente ideológica ou política; trata-se sim de uma concepção estética e formal mais ou menos inconciliável (e, podemos inquirir, porque haveria de o ser?).

12. Não houvesse outras virtudes no *making-of* e o simples facto de através dele podermos assistir a uma espécie de dialéctica da revelação seria já motivo suficiente para a sua existência. Por dialéctica da revelação entendemos aqui o processo que conduz da prática à teoria e desta de novo à prática e desta de novo à teoria. Claro que se trata de um ciclo, sem um ponto de partida e de chegada definidos. É um ciclo que nos permite, a partir da lógica simultaneamente laboriosa e técnica, artesanal e fabril, do cinema, colocar e demonstrar a hipótese de uma espécie de teorização do prosaico – como se valesse a pena ponderar algo como uma teoria dos bastidores, de ver e compreender a *poiesis* em ato e em ação.

Tratar-se-á, portanto, de ver como toda a ação poética, e o seu resultado, requer uma ação prosaica, isto é, como o sublime passa pelo braçal, quem sabe pelo fracasso. Por isso, quase poderíamos dizer que o relato da *poiesis* em ato e, conseqüentemente, o retrato do artista, é também, e sobretudo, uma história de falhas, de erros, de excedentes, de experiências, de estudos, de aproximações. É por isso que o falhanço, o fracasso e o esforço são tão propícios à auto-reflexividade – como se a falibilidade, a intermitência e a deriva contivessem em si já uma promessa dramática. No caso do cinema, esta promessa dramática advém, como nos demonstra o *making-of*, antes de mais, de uma confluência vasta de saberes e competências. De um trabalho de equipa. Não de um labor específico, estrito e monádico, mas de uma rede de colaborações e participações. Será correto, então, tomar o cinema como a mais complexa das artes porque a mais coletiva e plural no seu processo criativo? A ser assim, ou por causa disso, melhor se compreende a indiferenciação com que descrevemos o labor cinematográfico e a forma como o termo labor ganha aqui um sentido mais literal do que metafórico (mais do que em qualquer outra arte), em que o prosaico e o poético se imbricam: dizemos *fazer* (*making*, portanto) um filme, ao contrário do que dizemos de outras artes como a pintura (onde se

Livros LabCom



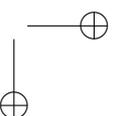
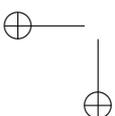


pinta), da música (onde se *compõe*) ou da literatura (onde se *escreve*). E fazemos um filme a partir de contributos vincados ou humildes das mais diversas artes.

O cinema seria então não apenas uma arte de síntese no sentido mais sofisticado, isto é, de superação mais do que de fusão das demais artes, característica que de Canudo a Eisenstein constantemente lhe foi reivindicado, mas também uma arte de convergência das demais artes. Nele encontraríamos toda uma tradição de colaboração com os demais ofícios e artes e de apropriação dos seus saberes: das artes nobres como a escultura, a literatura, a pintura, o desenho, a música ou o teatro, mas também das artes, técnicas e ofícios mais humildes como a maquilhagem, a costura, a coreografia, a mecânica, a electrónica ou a robótica. Parece-nos que isto se torna incontestável nos géneros onde o *making-of* se demonstra mais pertinente, como a animação, a ficção científica e o fantástico, onde emana muito claramente esta confluência abrangente de modalidades e dispositivos expressivos.

13. Curioso é também que numa atividade tantas vezes artesanal como a animação (que poderíamos entender como uma espécie de efeito especial primevo, aceção bem ilustrada nos brinquedos óticos que a precederam e ao cinematógrafo) surja uma dimensão de minuciosa bricolage, e que nos géneros que mais recorrem aos espetaculares efeitos especiais e visuais surja uma dimensão tão manufacturada. Pensamos no fantástico e na ficção científica antes de mais, mas também nos filmes de época, de terror ou de ação. Quer isto dizer que nas quase domésticas produções de animação, como nas extravagantes superproduções, a dimensão manual está igualmente presente, em parceria com as mais requintadas tecnologias digitais. Teremos então que para aqueles que se deixam fascinar pelos processos técnicos, o *making-of* se constitui como uma espécie de ilustração notável; e daí que mesmo curtas-metragens de animação sejam muitas vezes acompanhadas de *making-of* que ilustram a singularidade da sua manufatura.

Em larga medida, olhando o *making-of* com atenção, aquilo que ele nos parece dizer é que nada é o que parece. É como se o cinema fosse uma espécie de compêndio de magias e truques que levam de uma ideia inicial do autor eventualmente (ou melhor, aparentemente) inexecutável a um resultado final capaz de provocar elevado espanto. É também isso que podemos constatar numa das soluções mais comuns abordada no *making-of*: o *split-screen*



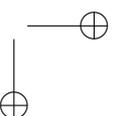
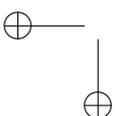


mostra-nos paralelamente a captura de imagens e as imagens finais, como se dissesse: estão a ver a magia, estão boquiabertos? Às vezes, estamos! O que vemos então aí? A narrativa de uma espécie de milagre de alquimia ou de animismo, de ilusionismo ou de iluminismo, de vida a surgir a partir da arte e de arte a surgir a partir da técnica. O que vemos mais? Os truques, os segredos, quem sabe as mentiras, *frame a frame*, traço a traço, camada a camada, textura a textura: vemos a ínfima paciência da animação, ou a ourivesaria e a filigrana do CGI. Vemos anos de produção: preparação, execução, aperfeiçoamento. Os truques de magia que o cinema desde os primeiros anos assumiu como referência são aqui renovados.

Esta complexidade de produção que encontramos na animação ou no CGI quase nos obceca com a possibilidade de uma nova, ou de uma outra, ontologia do cinema. Podemos sempre defender que nada aqui existe de novo. Que a animação e os efeitos especiais e visuais desde sempre existem no cinema. Verdade. E porém, é o *making-of* que torna essas formas de cinema manifestas no seu labor, que expõe à vista de todos a perícia exigida, a competência invejável. Seria uma ontologia de novas imagens, agora para lá ou depois das imagens fotográficas, químicas, analógicas. Onde o valor fundamental da imagem fotográfica é o verídico, o valor fundamental da imagem digital é o verosímil. Esta nova ontologia mostra-nos com clareza um arco extraordinário: dos pontos-abstração da *motion* e da *performance-capture* à expressividade das personagens. São personagens e mundos criados em minúcia, em detalhe mínimo, em microscopia. Os mundos e as personagens surgem lentamente, laboriosamente, pacientemente, com precisão de relojoaria, numa batalha extraordinária pela verosimilhança: da abstração esquemática para a densidade do detalhe.

14. Porque são, classicamente, um lugar vedado ao espectador, os bastidores são um objecto de fascínio, um espaço velado que convida à exploração, que se dirige à curiosidade. Mas poderão ser também o fim de uma dimensão mística do cinema quando a criação expõe o seu contra-campo, como se uma visão em *zoom* ou *raio x* tornasse translúcidos os seus procedimentos e desvendasse os seus segredos. Ou seja, como se nos desiludisse, nos tirasse do jogo, do lúdico. Porque nos podemos perguntar se ao penetrarmos esse mundo interdito não se tratará de um momento de perturbação irreversível: será que queremos ver o labor árduo, os falhanços e as imperfeições de uma ideia que

Livros LabCom



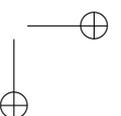
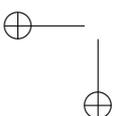


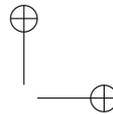
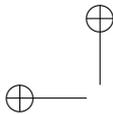
se apresentou completa, perfeita, acabada, fechada? Queremos conhecer os segredos do ofício? Poderão os bastidores acrescentar algo à hermenêutica do filme? Ou inibem e empalidecem o deslumbramento? Queremos conhecer os conflitos e os ritos, os vícios e as virtudes? O bloqueio e os obstáculos criativos, as fragilidades e as dissensões? Há uma espécie de limiar para além do qual a ligação da arte à magia corre o perigo de ser quebrada: os truques não se revelam.

15. Será que queremos perceber que o cinema é uma atividade sempre em risco, em vias de fracassar? Talvez não. E, no entanto, há no cinema riscos de diversos tipos. Fazer um filme é expor-se ao falhanço potencial. O *making-of* faz-nos muito frequentemente um inventário desses riscos. Desde logo, a produção de um filme é demorada, passando por várias fases. Em cada uma destas fases, pode ocorrer o erro: na fase do guião, zona de risco máximo, porque a base de todo o processo; ou, se for um documentário, na fase de pesquisa do tema e de preparação do trabalho. Na fase da produção, porque o cinema é uma arte cara; os valores em jogo são muitas vezes da ordem do incomensurável e nenhuma integridade artística se aguenta perante a razão dos números. Na fase da rodagem, porque as equipas são, tendencialmente, vastas, cheias de frémio e fricção. Na fase da pós-produção, quando nem grandes milagres podem esconder pequenos erros ou quando falha a vida de um mundo que nasce sobre um fundo verde infinito.

O cinema é também um lugar de riscos humanos. De riscos psicológicos. Um contraste de perfis, muitas vezes. Chega mesmo a ser uma luta de vontades. Inúmeras profissões e ofícios em ação criam necessariamente argumentos contrários e campos de força. As lutas podem tornar-se lendárias. Lutas humanas, lutas com os elementos. Nos casos mais extremos, quase se pode ver algo de épico ou mesmo de sobrenatural. Temos dois exemplos de vulnerabilidades e complexidades que colocam em risco uma produção: *Hearts of Darkness*, documentário/*making-of* sobre a epopeia da produção de *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola; *Lost in La Mancha*, onde o princípio de Peter opera sem piedade. Os homens e o mundo podem ser muitas vezes obstáculos. Nos piores casos, autenticamente intransigentes. Terry Gilliam que o diga.

Há uma longa tradição de desavenças na história do cinema. A atribuição de competências específicas a cada elemento da equipa pode ajudar a estan-



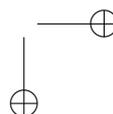
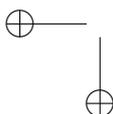


car esses conflitos. Cada um com o seu papel, com a sua especialidade, com a sua responsabilidade: uma linha de montagem dinâmica, regrada, precisa, constante. Mas há algo indomável: a vontade humana por vezes, o ego muitas vezes, o ponto de vista quase sempre. Todos têm a sua visão, e nem sempre as visões são conciliáveis, harmoniosas. O resultado de uma antítese pode ser virtuoso ou desastroso. O cinema pode ser uma espécie de campo de gladiadores, de vontades incompatíveis, ou uma espécie de *come together* fraterno – basta vermos as palmas no fim da rodagem com que a equipa se presenteia e despede. Um lugar de harmonização de intenções e esforços e de grandes triunfos, ou um lugar de vaidades e desastres. Nuns casos, uma luta de estatuto, noutros a premência da autenticidade.

O *making-of* mostra-nos a pessoa e o artista – por vezes em luta. Mostra-nos a vida interior e os constrangimentos que a afligem, a cercam, a domesticam. De que modo seja, o cinema é uma arte (quase sempre) polifónica, como se vê pelo recurso constante às entrevistas no *making-of*. Uma arte a diversas vozes e olhares. Daí que além das entrevistas, o *making-of* se ocupe meticulosamente a expor e demonstrar as visões do realizador, do diretor de fotografia, do *art director*, do montador, do produtor. Daí que se ocupe dos sons, do seu *design*, da musicalidade. E dos efeitos e das tonalidades e das luminâncias. Tudo pelo *pathos* do espectador, usualmente, no cinema americano – e daí que se fale tão frequentemente do gosto do público. Tudo pelo *ethos* do realizador, usualmente, no cinema europeu – e daí que se fale tão frequentemente da biografia do mesmo.

16. Se quiséssemos ser exagerados e deselegantes, mas mesmo assim não menos verdadeiros, poderíamos resumir o discurso e a lição do *making-of* numa sentença muito simples: é tudo mentira! Claro que a nuance e a medida da mentira depende do quanto possamos estar avisados contra ela, e até do quanto a aceitemos. Ainda assim, o que o *making-of* nos demonstra em primeira instância (e aqui parece-nos que a sua relevância teórica descola do grau-zero) é que tudo é artificioso. Se, com razão, diga-se, muitos nos querem fazer crer que o cinema contém uma ligação ontológica à realidade por via da sua natureza fotográfica, a verdade é que, como nos mostra o *making-of*, existe sempre um dispositivo. Esse dispositivo, exposto muitas vezes com uma minúcia didática quase constrangedora no *making-of*, permite-nos ver e mostrar, ficcionar e testemunhar – sempre mediar.

Livros LabCom



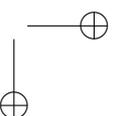
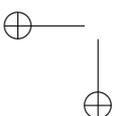


Há, portanto, algo de inescapável: a consciência do artifício. Seja porque se trata de tomar e mostrar o meio como consciência (ou seja: o cinema repercute, plasma, materializa, pelo menos parcialmente, a consciência do sujeito) seja porque se trata de assumir e iluminar a consciência como meio (a consciência existe apenas quando o meio a materializa). O dispositivo cinematográfico ajudar-nos-ia, então, a perceber o que é o sujeito humano e a sua psicologia. O *making-of* seria então, também aqui, o mais humilde dos marcadores da verdade: o grau-zero da metalinguagem, simultaneamente um meta-discurso (porque nos fala a partir de uma convenção cinematográfica neutra, testemunhal, distante, sobre o próprio cinema) e uma meta-técnica (porque incide quase sempre sobre o modo como as imagens são construídas e mediadas pela tecnologia).

Ora, se o *making-of* nos mostra que a verdade cinematográfica é impossível porque é sempre mediada, e que toda a ontologia se desvanece e esgota logo que colocamos uma câmara perante o mundo, ele pode encontrar, de algum modo, um contraponto em dois géneros cinematográficos que parecem assumir no seu próprio discurso a denúncia da artificialidade: no cinema experimental e no cinema documental. Pode parecer-nos paradoxal que o documentário, género da verdade e do verídico por excelência, se permita uma exposição tão evidente do dispositivo sem sacrificar essa ontologia telúrica, material. Ora, a verdade é que o documentário apenas esconde as marcas da ficção, deixando sempre indisfarçada a natureza construída do discurso. E nem precisamos de pensar em casos extremos como *O Homem da Câmara de Filmar*.

O *making-of* será então uma espécie de procedimento mínimo, humilde na sua integridade de quase reportagem, onde se veria o filme a ser feito: imagem tosca, montagem simples, estrutura tópica, presença do cineasta. Aqui a ontologia parece-nos profundamente superficial porque a lógica da reportagem nunca acede aos níveis mais profundos do mundo. E daí que o *making-of* seja muitas vezes tido como objeto de recusa de um ponto de vista teórico e artístico. Compreende-se isso: a sua natureza é meramente ilustrativa e complementar. Ele ilumina o filme que descreve e complementa-o. Para que o *making-of* encontre a sua lógica artística plena, ele tende a precisar dos códigos da ficção auto-reflexiva, como se verá adiante.

Quanto ao filme experimental, ele tende, ainda mais do que o documentário, a conter em si mesmo o seu *making-of*. Será algo abstrato, ou abusivo



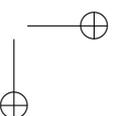
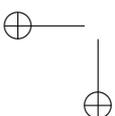


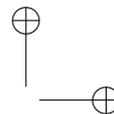
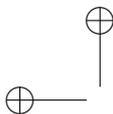
eventualmente, colocar a questão em tais termos, mas parece-nos inteiramente justificada esta assunção: o cinema experimental exhibe com grande frequência as marcas do seu próprio labor, dos seus materiais, dos seus suportes, mesmo dos seus autores. Daí que estes filmes sejam quase sempre auto-reflexivos, e num duplo sentido: por um lado, mostram como foram feitos (riscos na película, cortes bruscos na montagem, etc.), e, por outro lado, mostram quem os fez (daí que o auto-retrato tenha aqui um papel tão evidente). Assim sendo, porque o documentário, por uma questão de franqueza epistemológica, tende a expor os seus procedimentos, e o experimental, por uma questão de especulação artística, tende a mostrar os seus materiais, estes seriam os géneros menos propensos ao *making-of*, já que eles são ou contêm, de algum modo, o seu próprio *making-of*.

Falámos sobre a importância do *making-of* para percebermos que todo o filme é artifício. Todo o cinema é dispositivo. Toda a imagem é aparato. Ora, o *making-of* permite-nos perceber também que os suportes técnicos das imagens não se equivalem. E o próprio *making-of* é disso prova: feito de imagens de vídeo, muitas vezes de qualidade diminuída, ora colhidas no local e no momento da produção, ora provenientes de arquivos históricos, esta natureza rudimentar, eventualmente depauperada, da imagem acaba por atestar a condição de mera ilustração que o *making-of* manifesta. Sabemos então que, no que respeita aos suportes, como a tudo na vida, existe o nobre e o pobre. Que a película teima em permanecer. Que o vídeo foi pouco mais do que um suporte-ponte entre a película e o digital. Que o digital, enquanto uma nova revolução técnica não se anunciar, tenderá a dominar toda a produção de imagens. Muitas vezes recorrendo ao vídeo, o *making-of* não perderá o estigma da pobreza.

17. Se o digital toma conta progressivamente das condições de produção técnica do cinema, fá-lo em diversas dimensões. Reduzir as mais recentes novidades tecnológicas no mundo do cinema a uma panóplia de espetaculares e espantosos efeitos especiais é assumir que o império das imagens e as imagens do império dominam mais uma vez. Há filmes-ensaio prometidos nas novas tecnologias, e de diversa escala e ambição. *Blair Witch Project*, *Tarnation*, *Redacted*, *Afterschool*, *Cloverfield*. Filmes que, nestes casos, mostram as convenções com que são feitos, mostram como são feitos, mostram que foram feitos – não escondem a mediação cinematográfica na transparên-

Livros LabCom



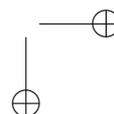
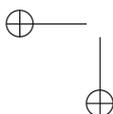


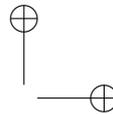
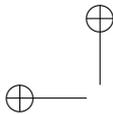
cia narrativa, mas fazem o contrário, procurando a transparência narrativa nos códigos da mediação. Em certa medida são ficções-*making-of*. São também filmes-epítome de uma ideia recorrente: a da democratização da criação, pois são filmes que parecem feitos com meios pobres, quase filmes da plebe ou, quando muito, *pequeno-burgueses*. São filmes que falam de uma ilusão e de uma oportunidade: a tecnologia; a ilusão de que tudo é permitido a todos e a oportunidade de que todos possam fazer tudo.

Se quisermos transportar a ilusão e a oportunidade para um campo que se tem ocupado de figurar o infigurável, os efeitos visuais, vemos que esta crença quase insana e ingénuo nas possibilidades da tecnologia é praticamente ilimitada. Mais não fosse, o *making-of* haveria de nos permitir notar o quanto o ser humano é capaz de analisar, dissecar, abstrair, num grau quase metafísico, os seres e as coisas. Quem já viu o processo de criação da animação de uma personagem através de CGI, *motion capture* ou *performance capture* há de ter percebido que a matemática e a geometria tomaram conta de muita da criação cinematográfica – e que por cima delas se texturiza a emoção. Não fosse o *making-of* e o espanto e deslumbre estas operações, determinantes antes e aquém dos filmes que servem, ficar-nos-iam vedados.

18. Falámos imediatamente antes de filmes-ensaio, os quais são por natureza auto-reflexivos. Falámos antes ainda que o cinema experimental tende a ser altamente auto-reflexivo. E que no que toca ao documentário, o seu estatuto de arte lhe está dificultado porque a ontologia nele se implica ou impõe. Dissemos mais: que o *making-of* precisa da caução da ficção auto-reflexiva para conquistar o seu estatuto artístico. Claro que fazer documentário ou fazer ficção não é indiferente. Num caso, trata-se de manifestar uma intenção clara de não intervenção sobre o mundo – o documentário tende a neutralizar a intervenção porque existe um compromisso com a fatalidade: o que acontecer, acontecerá. O princípio da incerteza é aqui o puro imprevisto. Já na ficção, o princípio da incerteza encontra o seu espelhamento: domínio, controlo, arranjo dos acontecimentos – o fenómeno não vale por si, vale pelo modo como é apresentado. O *making-of* estaria do lado da incerteza; a ficção auto-reflexiva do lado do controlo.

Documentar ficcionalmente (como fez tantas vezes a ficção) ou ficcionar documentalmente (como fez tantas vezes o documentário) são as duas modalidades da auto-reflexividade. Esta possui uma longa história que, diga-se, não





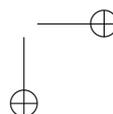
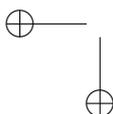
se iniciou com o cinema. Retornássemos à antiguidade épica e ouviríamos a evocação da musa a abrir a *Odisseia*. Ou mais perto no tempo, encontraríamos D. Quixote perdido nos meandros da literatura de cavalaria e o seu autor, Cervantes, interpelando o leitor. Momentos-chave: passagem da oralidade à escrita, invenção do romance moderno. A auto-reflexividade poderá então ser vista como um sinal de transformação ou de maturidade de uma arte ou de um meio de expressão. Surgiria em momentos tardios ou de limiar. No cinema tal poderá ser igualmente atestado: *O Homem da Câmara de Filmar* e *The Cameraman* surgem no final do mudo; a avalanche de reflexão cinematográfica godardiana e da *nouvelle vague* surge no estertor do cinema clássico; as paródias descaradas de Mel Brooks e Woody Allen surgem no fim do devaneio da nova Hollywood.

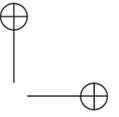
A propósito da auto-reflexividade como tendência narrativa, formal ou temática, podemos dizer que o cinema cada vez se olha mais a si mesmo. À medida que avançamos na sua história, podemos constatar que a quantidade de filmes que tomam o próprio cinema como pretexto é cada vez mais considerável. Temos filmes que são símiles de *making-of*, com a diferença de, em muitos casos, serem ficções sobre produções cinematográficas: de *Sullivan's Travels* a *The Tulse Luper Suitcases*, de *Crónica de um Verão* a *O Desprezo*, de *8 1/2* a *A Noite Americana*, de *Blow Out* a *Shirin*, de *Manual de Instruções para Crimes Banais* a *Inland Empire*, de *Bom Dia Babilónia* a *Be Kind Rewind*, são inúmeras as alegorias que podemos encontrar sobre o fazer cinematográfico. Por vezes são ensaios, por vezes são romances, sempre são reflexos do próprio cinema.

19. Se quisermos jogar com assonâncias ou aliterações, podemos dizer que três características fundamentais do *making-of* são as seguintes: informativo, informal e informe. Informativo – e por isso lhe falta a certificação artística – na medida em que a sua humildade não vai usualmente além da mera ilustração, quando muito chegando à explicação. São estes os seus objetivos, e daí a morfologia recorrente que o organiza: divisão por tópicos, temas ou áreas, com a clareza maior que se possa, e cada vez mais extensos de modo a documentar com tanto detalhe quanto justificável todo o moroso e exigente processo de criação e produção de uma obra tecnologicamente sofisticada.

Informal porque não há qualquer presunção de fazer arte. *O making-of* mostra-nos como outros fazem arte, não é arte em si. Mas informal também

Livros LabCom

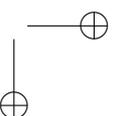
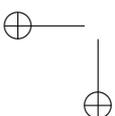


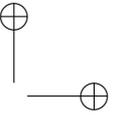
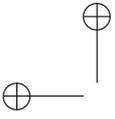


em dois outros sentidos: por um lado, porque recorre a imagens captadas informalmente, por vezes sem um intuito específico, quantas vezes com nítidas insuficiências técnicas, mas com grande valor informativo ou ilustrativo; por outro lado, porque capta muitas vezes os autores em depoimentos de grande espontaneidade, colocando-os a falar para a câmara mas sem uma pose excessivamente cuidada.

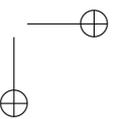
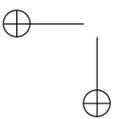
Informe porque ainda parece estar em busca de convenções – ou, se as encontrou, a sua sofisticação e variação morfológicas tendem a ser diminutas. A mais vincada, que quase parece ser a única, das preocupações é dar uma ordem ao desordenado ambiente de bastidores. O que nos levaria a questionar se o futuro poderá trazer novidades neste subgénero: por exemplo, uma ambição formal e criativa mais elevada, uma maior profundidade na abordagem das questões, uma maior pedagogia na explicação das ideias e dos fenómenos?

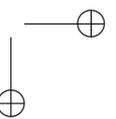
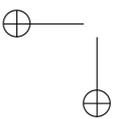
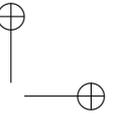
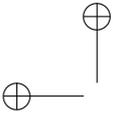
20. Por último: o *making-of* pode e parece cumprir um papel fulcral enquanto enlace ou ponte entre a génese e a posteridade de um filme, entre o passado e o futuro de uma obra. Os depoimentos dos autores durante as fases de pré-produção, produção e pós-produção de um filme vão-nos dando conta da evolução *poiética* que se verifica. E o discurso produzido *a posteriori* é como que uma retrospectiva analítica (e crítica, eventualmente) de uma obra. Ao vermos o *making-of*, percebemos que este nos diz que a obra está sempre a ser (re)feita, (re)lida, (re)interpretada. Porque cada vez que o filme é exibido, visionado, ele está ainda a ser criticado, analisado, teorizado. O *making-of* é uma das modalidades de desconstrução de um filme, de lhe encontrar sentidos escondidos, diferidos, sinuosos, esguios, latentes. E nesse sentido, cumpre um papel tão relevante como as entrevistas dos autores às revistas especializadas, os livros de análise e teoria sobre uma obra ou o juízo de valor efetuado pela crítica. Assim, o *making-of*, uma tradição americana, permite-nos conviver com maior profundidade explicativa com uma obra porque a ilustra e a demonstra (portanto: predomínio do visual, do *imago*), do mesmo modo que a análise, uma tradição europeia, permite conviver com mais detalhe hermenêutico com uma obra na medida em que a comenta e reflete (portanto: predomínio do verbal, do *logos*). Não se pretenda aqui constatar qualquer hierarquia ou supremacia destas modalidades de intimidade com um filme. Apenas se note que, na sua humildade, o *making-of* terá certamente uma le-





gitimidade epistemológica que não pode ser desprezada quando se trata de analisar, teorizar ou julgar um filme.







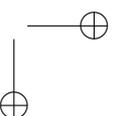
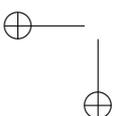
4. Animação digital e tradicional: mudanças de escala⁴

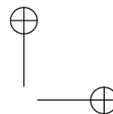
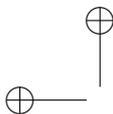
Introdução

Com a apropriação e disseminação das tecnologias digitais pelo cinema de animação nas últimas duas décadas, tornaram-se notórias algumas mudanças significativas na criação e produção do mesmo, de entre as quais aqui queremos destacar duas que nos parecem, do ponto de vista narrativo, decisivas: por um lado, verificamos que a solução tradicional da recontagem de velhas histórias cedeu lugar ao relato de histórias genuinamente novas, nunca antes contadas; por outro lado, assistimos ao surgimento e proliferação das sequelas e das sagas, moldes narrativos que, no âmbito do cinema de animação, não eram anteriormente comuns.

As tecnologias digitais tiveram, estamos em crer, um papel decisivo numa outra mudança: a animação conheceu, nas últimas duas décadas, uma disseminação absolutamente invulgar e extraordinária, que se pode constatar pela sua ubiquidade nos mais diversos suportes e contextos. De género muito acarinhado pelo público, mas como uma existência marginal, minoritária ou discreta, passou a género de primeira linha no que à popularidade e à produção

⁴ Este texto resultou das comunicações apresentadas no III Encontro Anual da AIM – Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento, que teve lugar na Universidade de Coimbra entre 9 e 11 de maio de 2013, e no XVII Encontro Socine que teve lugar na Unisul, em Florianópolis, entre 8 e 11 Outubro de 2013.





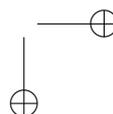
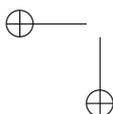
diz respeito. A facilidade acrescida de produção, de distribuição, de exibição e de divulgação proporcionada pelas novas tecnologias a isso não será, com certeza, indiferente.

Mais de cem anos de cinema de animação não poderiam, necessariamente, deixar de se materializar num legado que, em larga medida, ajuda a construir e compreender a identidade deste género. Eis, de um vasto conjunto de tradições, algumas das mais emblemáticas: a associação recorrente ao formato da curta metragem, a sua ligação à comédia e à fantasia ou a sua conotação com uma certa leveza infantil. Claro que esta é uma visão extremamente redutora e distorcida da vasta e complexa realidade deste género – mas será certamente em função destes estereótipos que se balizará a percepção comum.

Ora, a este conjunto de tradições enunciadas, que nem são necessária ou inteiramente incorretas ou nefastas, parece, de algum modo, juntar-se ou contrapor-se um movimento de emancipação que se pode constatar em dois aspetos, de entre outros, que destacamos: na tecnologia e procedimentos criativos, já que, continuando a exigir um processo criativo extramente moroso, viu muitas das tarefas facilitadas pela computadorização; na popularidade e aceitação, transcendendo cada vez mais a noção quase automática – preconceituosa, será talvez o termo mais preciso – de um público infantil privilegiado.

Na reflexão que aqui propomos, serão tomados em consideração estes diversos aspetos, à medida que trabalharmos a ideia de escala, num sentido muito lato e flexível, como explicaremos já de seguida, ligada às mudanças verificadas com as tecnologias digitais. Não teremos apenas em mente uma definição ou percepção de escala como algo espacial, físico, material, mensurável, que remeteria em primeiro lugar para a ideia de ecrã ou de interface na diversidade dos seus suportes e proporções, mas transporemos essa ideia para âmbitos bastante diversos: formato, produção, público, criação, personagem, conflito, género, tema e estilo serão as instâncias em que a ideia de escala será aplicada. Essa lógica mais espacial, ligada antes de mais ao interface, ao ecrã, não será proeminente neste estudo – pelo contrário, tenderá a estar ausente.

Por outro lado, importa também referir, em termos epistemológicos e conceptuais, que não nos interessa necessariamente, ou apenas, a escala como lógica de hierarquização, mas tomá-la-emos igualmente, ou sobretudo, como lógica de diferenciação. Quer isto dizer que, à medida que se for procedendo à análise e reflexão sobre os aspetos atrás enunciados, não operaremos apenas



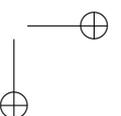
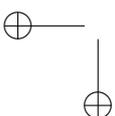


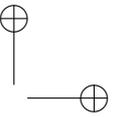
em termos de grau, mas igualmente em termos de modo. Cada uma destas perspetivas poderá tomar primazia num ou noutro caso, mas acabarão por, fundamentalmente, conjugar-se de forma harmoniosa e natural.

Formato

Ao longo da sua história, a animação liga-se aos mais diversos formatos, escalas e durações: da curta duração (desde logo, a vastíssima produção de curtas metragens, naturalmente, mas também os separadores televisivos, os genéricos de filmes e séries ou os *loops* que tantas vezes decoram ou preenchem as páginas da internet) e dos pequenos ecrãs (a presença da animação na televisão é um facto com décadas, ao que se seguiu, em tempos mais recentes, a tendência extremamente disseminada de visionamento no ecrã de computador) à longa duração (as séries televisivas, primeiro, e as sagas cinematográficas, em tempos mais próximos, são exemplos disso mesmo) e grandes ecrãs (a adoção do *widescreen* colocou o cinema de animação em linha com a ideia de grande espetáculo cinematográfico associada ao *cinemascope* e outros formatos, e, em tempos mais recentes, algo parecido com a animação se tem infiltrado nas projecções de *videojammimg* e *videomapping* que vão acontecendo um pouco por todo lado).

Ainda assim, podemos afirmar de modo inquestionável que existe uma vastíssima tradição de produção de curtas metragens que, sob um qualquer pretexto (mais comercial ou mais artístico), acaba por configurar uma ideia mais abrangente e partilhada da animação: um lugar de muitas experiências estilísticas, narrativas, plásticas, temáticas. Sobre este predomínio da curta metragem é bastante elucidativa a seguinte constatação: durante quase metade da história do cinema, até 1940 (ou seja: até ao início da *idade de ouro* da animação associada às produções de longo formato clássicas da Disney que começa por esta altura), apenas tinham sido produzidas, em todo o mundo, nove longas metragens. Número perfeitamente exíguo, como se imagina, mas que dá bem conta de dois aspectos que nos parecem extremamente relevantes na animação: por um lado, as exigências de recursos (humanos, mas também de tempo), por outro, a popularidade restrita (ou pelo menos um certo preconceito) deste género. Quanto às séries de TV – um dos formatos responsáveis por uma aceitação tendencialmente universal da animação –, é apenas

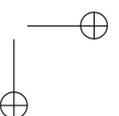
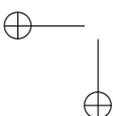


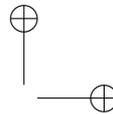
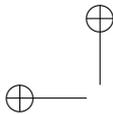


nos anos 60 e 70 que conhecem a sua massificação, no Japão e nos EUA, sobretudo, mas alargando o seu sucesso progressivamente a todo o planeta.

A ligação à curta metragem (e, de algum modo, a uma certa pureza artística, de índole frequentemente artesanal) pode ser emblematicamente ilustrada contrapondo dois nomes: Norman McLaren, seguramente um dos mais extraordinários e radicais experimentadores da história da animação, e Walt Disney, que daria à animação a sua lógica industrial, de produto de estúdio e entretenimento que em nada se distingue das produções das outras *majors* americanas. O primeiro é um nome incontornável da ousadia formal e técnica na animação, e esteve durante uma extensa parte da sua carreira ligado àquele que pode ser considerado, no contexto do cinema de animação, o laboratório de criatividade por excelência, o NFBC – National Film Board of Canada (instituição que continua a dedicar-se à curta metragem); o segundo é responsável pela ideia de animação mais vastamente disseminada e aceite ao longo da história do cinema, pela canonização dos seus moldes formais e modelos produtivos nas longas metragens de apelo universalizante e clara definição estilística, narrativa e temática, denotadamente *mainstream*. Entre McLaren e Disney é possível traçar uma espécie de escala que permite, em quase todos os aspetos, contrapor, ou mesmo opor, as mais diversas características: questões de autoria, de técnica, de narrativa, de banda sonora, parecem em nítido contraste.

Quanto às longas metragens clássicas, um aspeto se releva no que respeita à duração: usualmente, as produções deste formato eram mais curtas do que os filmes-padrão de imagem real. A duração situava-se nos 70/80 minutos (o que, aliás, colocava estes filmes em linha com as produções de Série B e outras similares, geralmente tidas como menores na sua qualidade cinematográfica e com investimentos e recursos mais exíguos). Seria apenas com a animação por computador que tal viria a alterar-se: os filmes em CGI (*computer generated imagery*) da Pixar, da Dreamworks ou da Fox têm, por norma, mais de 90 minutos, ao passo que tradicionalmente os filmes em desenho animado ou *stop-motion* tendem a ter menos. A importância dos computadores para a produção de animação em geral pode ser constatada igualmente pelo facto de, a partir dos anos 90, mesmo os filmes de desenho animado e de *stop-motion* tenderem a ser mais longos do que tradicionalmente acontecia.



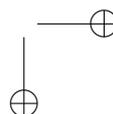
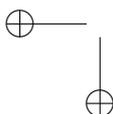


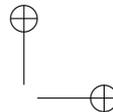
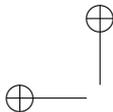
A proliferação das narrativas longas na animação *mainstream* é uma das mais notórias alterações ocorridas nas últimas décadas neste tipo de cinema, e os fatores tecnológicos não podem, com certeza, ser negligenciados. Não apenas se produzem cada vez mais longas (fenômeno que se verifica numa escala universal), como as sequelas e as sagas se tornam recorrentes, em linha, aliás, com uma tendência que tem dominado a lógica comercial e industrial nos últimos anos: *Toy Story* (com três filmes), *Shrek* (com quatro), *Ice Age* (igualmente com quatro), *Madagascar* (com três), *Cars* (com dois) ou *Kung Fu Panda* (igualmente com dois) são alguns exemplos desta modalidade narrativa antes inexistente na animação.

Apesar da crescente extensão dos filmes de animação de longa duração e da sua proliferação, a ligação tradicional deste gênero cinematográfico ao formato da curta metragem mantém-se de forma bastante vincada e, em certa medida, mesmo privilegiada: para além de toda a produção artesanal ou escolar que nos surge um pouco por todo o lado, a lógica de sessão dupla (em que uma curta metragem antecede e complementa a longa) em vigor no circuito comercial de exibição permite constatar isso mesmo. Esta dupla oferta que se pode encontrar na estreia em sala verifica-se igualmente nas edições especiais em DVD, nas quais, para além de outros e diversos extras, podemos normalmente encontrar estas produções de formato mais curto.

A associação histórica do cinema de animação à curta metragem passa também pelo material literário em que muitas obras se baseiam, já de si assente em formatos tendencialmente breves: os contos, as lenga lengas, as lendas, são alguns exemplos de relatos breves que, ao longo do tempo, inspiraram ou moldaram muitas das curtas metragens produzidas. Podemos, então, dizer que existe uma lógica episódica presente na animação de formato breve já que cada obra constitui uma unidade autónoma, na qual se apresenta, desenvolve e fecha uma narrativa em si mesma, ao contrário da animação em série ou em saga, na qual a lógica do *cliffhanger* ou, pelo menos, do retorno a um determinado universo, tende a ser preponderante (as sequelas são desde há muito ilustrativas desta dinâmica narrativa, às quais se juntam cada vez mais as prequelas em tempos recentes).

Se dedicarmos alguma atenção à ligação entre os géneros cinematográficos mais abrangentes e a sua duração-padrão, podemos constatar que a animação é um dos géneros tendencialmente mais curtos, como referimos, sendo apenas superado pelo cinema experimental (gênero que, a bem dizer, apre-



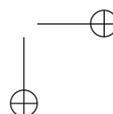
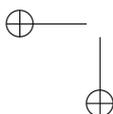


senta a mais extraordinária elasticidade, indo dos filmes brevíssimos, fulminantes, às longuíssimas, infindáveis, obras). O cinema experimental constitui-se, é importante notar, como um tipo de produção com o qual o cinema de animação possui uma tradicional e prolifera relação, a qual podemos fazer remontar ao cinema absoluto dos anos 1920 que se notabilizou no norte da Europa (Oskar Fischinger ou Walter Ruttmann são dois nomes de topo desta cinematografia), passando pelos anos 60, época de inúmeras ousadias (de autores como Stan Brakhage ou Robert Breer), até ao presente em que, um pouco por todo o lado, da academia às galerias, as novas tecnologias são objeto de constante experimentação. Um caso historicamente exemplar que merece uma referência específica, pela singularidade que apresenta no modo como liga o experimental e o *mainstream* é *Fantasia*, o clássico da Disney composto por vários segmentos que adaptam, narrativizando-os, diversos episódios de composições musicais clássicas.

A curta duração levanta tradicionalmente, porém, ceticismo no que respeita ao prestígio artístico de uma obra. Isto acontece na animação como nas artes em geral: a quantidade e o volume contam no julgamento de uma obra, como se densidade e dignidade possuíssem uma espécie de correlação mais ou menos imediata, ou seja, como se a relevância artística fosse atingida apenas em função de uma massa ou dimensão crítica que demarcaria o valioso do depreciado. No caso do cinema, essa referência seria a duração média de 90 minutos das longas metragens. Para que fique claro que esta questão da massa ou da dimensão crítica afeta de forma relativamente semelhante várias áreas da cultura popular, note-se que algo similar sucede na banda desenhada com as *graphic novels* e as coletâneas, ou com as compilações de videoclips, por exemplo. Daí que a edição de antologias de curtas metragens e outras formas de agregação de obras seja frequente, tradição iniciada com os chamados *package films* da Disney (de que *Fantasia* é, aliás, um caso) e que hoje encontramos como prática regular da Pixar.

Produção

Salta aos olhos de qualquer espectador suficientemente interessado e atento que a produção de animação, ao nível planetário, parece ter-se disseminado a uma escala sem precedentes nas duas últimas décadas. Parece-nos indes-



mentível que as tecnologias digitais sustentam este fenómeno. Tal acontece em dois níveis, estamos em crer: por um lado, na lógica do *do-it-yourself*, que quase podemos dizer que sempre constituiu o coração técnico e criativo da animação, lógica que se vê agora tecnicamente facilitada e ampliada; por outro lado, a produção industrial conheceu um semelhante *boom* criativo e produtivo, não apenas em cinematografias tradicionalmente fortes, como a americana ou a japonesa, mas mesmo numa escala global. Qualquer breve pesquisa no *youtube* ou noutras plataformas parece confirmar a imensidão de produções profissionais e amadoras existente na atualidade e a popularidade das mesmas.

Não nos interessando aqui a reflexão sobre a produção de curtas metragens, mas sim de longas, podemos verificar que o crescimento da quantidade de obras vai a par com a disseminação das tecnologias digitais. Note-se que não foi a primeira vez que a produção de animação sofreu um salto notável em volume de obras (basta pensar que nos anos 40 do século XX se produziram três vezes mais longas metragens do que nas três décadas e meia anteriores), mas o aumento é tão mais significativo quanto ao longo dos anos 90 a produção de animação mundial baixa em relação à década anterior (facto tão mais relevante quanto se trata de situação única na história deste género cinematográfico). O quadro abaixo permite-nos corroborar estas e outras constatações.

Período	Nº de filmes	Países	Cinematografia dominante
até 1940	9	4	Argentina/Alemanha
Anos 40	33	11	Europa
Anos 50	40	12	Europa
Anos 60	98	16	Europa/USA/Japão
Anos 70	203	27	Japão/Europa/USA
Anos 80	385	28	Japão
Anos 90	355	34	USA
Anos 00	799	58	USA

Uma outra constatação que é possível efetuar diz-nos que o digital permitiu igualmente a emancipação de inúmeros países na sua capacidade produtiva. Vejamos: o número de países com produção de longas metragens de animação ao longo dos anos 2000 é praticamente o dobro daqueles com produção deste formato na década anterior. Mais de duas dezenas de países

inauguraram a produção deste tipo de obras ao longo desse período. Tal facto não seria de excepcional relevância não se desse o caso de a produção de filmes de animação ser tradicionalmente a mais exigente em termos de investimento e recursos. Ou seja, quase podemos dizer que a produção de longas metragens de animação nos permite ver o impacto da tecnologia (neste caso, do digital) num sistema de produção, bem como avaliar a capacidade de produção, em parâmetros industriais, de uma cinematografia. Este poderá ser, portanto, um ótimo – e, de algum modo, incontestável – indicador da tão comentada ideia de democratização da criação cinematográfica.

Já se pensarmos em termos de cinematografias dominantes na produção de animação de longa metragem, podemos verificar que os EUA assumiram o predomínio nos anos 90 e nos anos 00, o qual tinha sido detido, nos anos 80, pelo Japão. Depois de a Europa ter dominado a produção durante as décadas de 40 e 50, de um grande equilíbrio durante as décadas de 60 e 70, e de o Japão se ter tornado a maior potência da animação nos anos 80, os EUA tomariam a dianteira no que toca ao volume de produção e, podemos dizê-lo, em paralelo, à inovação estética. Ora, o contraponto desta pujança dominante acontece, vale a pena relembrar, ao mesmo tempo que diversos países e mesmo continentes (referimo-nos a África) conseguiram, pela primeira vez, assegurar os meios para a produção de longas metragens de animação. Há pois, aqui, uma dimensão cultural, e mesmo política (a antes aludida democratização da criação cinematográfica), que não pode ser descurada e que merece especial sinalização.

As tecnologias digitais redesenharam igualmente a produção de cinema de animação em termos técnicos. Sendo arriscado, e quem sabe incorreto, falar-se de uma *monotecnia* nas duas últimas décadas, não há, porém, como negar que, em termos técnicos, a animação computadorizada ganhou um predomínio no limiar do absoluto. A animação manual, tradicional, mais artesanal, não desapareceu por completo, é verdade, mas, seja numa escala industrial, seja mesmo no contexto académico, os computadores tornaram-se a ferramenta de trabalho dominante. No que respeita especificamente às longas metragens, verificamos que a quantidade de filmes feitos em computador não parou de crescer desde 1995, ano de *Toy Story*, adivinhando-se, obviamente, a manutenção desta tendência no futuro.

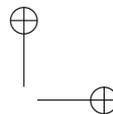
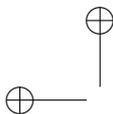
Período	Nº de longas
1995-1999	5
2000-2004	22
2005-2009	98
2010-2012	59

Ora, se é certo que o impacto das tecnologias digitais é inegável tendo em conta os filmes produzidos integralmente em computador, a verdade é que esta ferramenta se revelaria igualmente um importante auxiliar das técnicas mais tradicionais. Senão vejamos: não apenas a animação em *stop-motion* tem vindo igualmente a aumentar o seu número de produções, como também o desenho animado não deixou de beneficiar deste complemento técnico, ainda que de forma algo irregular. Não eliminando, com certeza, as extraordinárias e singulares exigências produtivas do cinema de animação, a verdade é que quer o uso exclusivo do computador quer a complementaridade entre técnicas tradicionais e tecnologias digitais aproveitam, sem dúvida, aos animadores.

Longas-metragens em stop-motion	
Período	Nº de filmes
Até 1950	9
Anos 50	5
Anos 60	12
Anos 70	11
Anos 80	13
Anos 90	8
Anos 00	31

A animação estará condenada, parece-nos, a ser um processo moroso, delicado, minucioso, talvez como nenhum outro tipo de produção cinematográfica. Mas há distinções a serem feitas entre as múltiplas técnicas de que nos podemos socorrer na sua concretização. A animação por computador estaria, de algum modo, no extremo oposto das formas artesanais de animação, profundamente vagarosas e procedimentalmente exigentes, de entre as quais o *pin screen* seria o caso mais extraordinário (mas também a pintura em vidro ou a animação em areia revelam um grau de compromisso e investimento notáveis por parte dos animadores). A animação computadorizada procura ser, de um ponto de vista técnico, a solução mais expedita e expressiva: o recurso

Livros LabCom

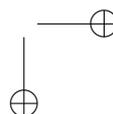
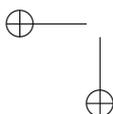


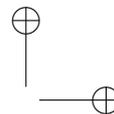
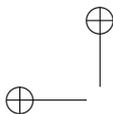
à *motion* e à *performance capture* são disso exemplo claro. Assim sendo, podemos criar uma escala aproximada de celeridade técnica e de expressividade dramática como a seguir se vê, combinando estes dois fatores (note-se, porém, que estas correlações devem merecer um entendimento flexível).

Mais lenta
Pin screen
Vidro / areia
Recortes
Animação direta
Objetos
Stop-motion
Pixilação
Desenho animado
Rotoscopia
CG
Motion capture
Performance capture

Mais expedita

A este propósito valerá a pena efetuar duas observações: por um lado, o facto de o *pin screen* ser um processo tão exigente que, atualmente, apenas o National Film Board, no Canadá, trabalha com esta técnica; por outro, que as mudanças tecnológicas surgidas com o digital tiveram implicações na animação e na própria definição do que seja esta atividade ou forma de expressão. Assim, surgiram processos técnicos (como a *motion* e a *performance capture*) cujos resultados revelam grande ambiguidade em relação à ontologia das imagens animadas e sua classificação. A própria definição de animação tem estado, por isso, sob reflexão e questionamento, e há fortes motivos para que tal aconteça, podendo revelar-se imprescindível algum reequacionamento e eventual expansão da mesma. Práticas como o *machinima* (filmes feitos com base em motores gráficos de videogames), as próprias *motion* e *performance capture*, os *visual effects* de muitos filmes, alguma realidade aumentada e mesmo certo *videojamming* e *videomapping* levam-nos a questionar o que é hoje a animação.



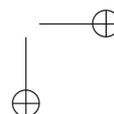
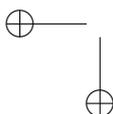


Público

Um dos factos mais relevantes dos últimos anos, no que respeita à animação, prende-se com a sua inusitada popularidade. De algum modo, podemos dizer que se trata de um género que se encontra em contracorrente com a restante atividade cinematográfica, em dois sentidos diferentes: por um lado, o seu público tem crescido extraordinariamente (isso verifica-se não apenas na frequência das salas comerciais, mas também na proliferação de festivais especializados), por outro, tem revelado uma enorme criatividade, em contraponto com a alegada estagnação, tantas vezes denunciada pela crítica e mesmo castigada pelo público, da produção convencional. Sobre este segundo aspeto, falar-se-á mais adiante. Sobre o primeiro, é fácil e seguro constatar o sucesso planetário que as longas metragens de animação das últimas décadas têm conhecido.

Começemos pelo contexto que nos é mais próximo, já que, também ele, se revela claramente ilustrativo deste fenómeno: em Portugal, no ano de 2012, três dos cinco filmes mais vistos são de animação (a saber: *Madagascar 3*, *A Idade do Gelo 4* e *Brave*). Isto dar-nos-ia uma ideia clara da popularidade atual deste género no contexto nacional. Mas podemos atestar ainda mais solidamente tal observação: se analisarmos o intervalo entre 2004 e 2012, verificamos que a proporção se mantém: três dos cinco filmes mais vistos durante esse período são de animação (a saber: *Shrek: o Terceiro*, *Madagascar 2* e *Shrek 2*, não deixando de merecer igual sublinhado o facto de se tratar de três obras-sequela, o que nos dá a perceber a popularidade do formato saga). Um dado mais ainda para atestar estas constatações prende-se com o facto de, nesse período, *Shrek: o Terceiro*, filme estreado em 2007, ter sido o terceiro filme mais visto, com mais de 800 mil espectadores (*Avatar* foi visto por 1,2 milhões), o que nos diz que quase um em cada dez portugueses assistiu a este filme da saga do ogre verde. Ora, perante estes números, suspeitamos que não se tratará, portanto, de um público estrita ou, podemos mesmo dizê-lo, claramente infantil aquele que segue o cinema de animação no presente.

Se pensarmos no caso americano, aquela que nos parece poder ser assumida como a cinematografia de referência para o contexto ocidental, verificamos que, em 2012, seis dos vinte filmes mais vistos pelo público daquele país são de animação. Recuando dois anos, verificamos ainda que, em 2010, essa proporção sobe para cinco filmes em dez. Se analisarmos o top 50 da



animação nos EUA tendo em conta o ano de produção das obras, podemos constatar que nas últimas duas décadas o crescimento deste tipo de cinema tem sido constante.

Top 50 de animação	
2010-12	16
2005-09	16
2000-04	9
1995-99	5
1990-94	3
1985-89	1

Adotando agora uma perspetiva técnica, importa sublinhar que neste conjunto de 50 filmes, apenas sete são desenhos animados, o que nos dá bem a dimensão da popularidade da nova estética vigente, o CGI. Sublinhe-se ainda que apenas três desses sete filmes de desenhos animados são posteriores a *Toy Story* e, ainda, que nenhum é posterior a 2002. Quanto ao *stop-motion*, apesar do culto que esta solução de animação usualmente consegue, registre-se que nenhum filme com tal técnica está presente no top 50 e que mesmo no top 100 apenas encontramos *Chicken Run* (lugar nº 60), *Coraline* (nº 81) e *The Nightmare before Xmas* (nº 82). Tratar-se-ia, pois, de uma técnica mais adorada do que apreciada. Em compensação, encontramos entre os 50 filmes mais populares, dois filmes que recorrem à técnica de *motion capture* (*Polar Express*, de 2004, e *A Christmas Carol*, de 2009), nenhum deles, porém, nos 30 primeiros lugares. O CGI, sobretudo na sua vertente designada usualmente por 3D, tornou-se, portanto, a técnica (e a estética) praticamente hegemónica na animação atual.

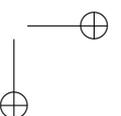
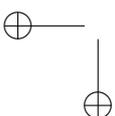
A que se pode dever esta proliferação da animação no *box-office* e o consequente alargamento do seu público? Por um lado, temos o tradicional direcionamento da produção para a população infantil (cada vez mais acompanhada dos parentes), fazendo do cinema uma espécie de *playground* e de feira popular, de que as inúmeras personagens-brinquedo e a vertigem imersiva do 3D seriam dois exemplos. Por outro lado, uma hipótese explicativa complementar pode passar pela assunção de que as mais recentes gerações de adultos vivem sem dilemas embaraçosos e complexos de menoridade a propensão para o hedonismo, abraçando, na sua voragem entre o consumismo e a *pop culture*, uma ética lúdica da existência. No fundo, é como se o meio ambiente (não o



natural, mas o cultural, com os seus *shoppings* e multiplexes) se tivesse tornado uma espécie de enorme *playground*, e como se se procurasse prolongar a infância tanto quanto possível. Nesse aspeto, a animação seria apenas um dos contextos onde tal se pode verificar, com a sua constância de humor, alegria, fantasia, entretenimento, onirismo, alinhando com uma série de outras atividades com funcionamento e efetividade similares: a banda desenhada, a *dance music*, a *street art*, o *street wear*, os festivais de música; ou, numa outra dimensão, o kitsch miniaturista de Las Vegas, ou a cultura do *fake*, a versão *trendy* da patine. Em todos os casos, trata-se de contextos de forte e tardio investimento lúdico.

Estamos em crer que, a confirmar-se esta ideia de um prolongamento mais ou menos universalmente verificável da infância (e, por contiguidade, da adolescência), a mesma poderá ajudar a explicar a lógica de consumo familiar, coletivo, do cinema de animação (existente desde há muito, note-se, mas ainda mais acentuada na atualidade). Dois contextos que nos parecem ilustrar esta ideia: no contexto cinematográfico tradicional, as romarias e rituais familiares que se observam nas filas das bilheteiras das salas; no contexto televisivo, a vasta programação de séries que encontramos nos mais diversos canais, destinadas às várias faixas etárias, mas igualmente, e sobretudo, em função da sua propensão gregária e ritual, a exibição intensiva de longas metragens de animação nas épocas festivas, numa estratégia de oferta destinada a toda a família.

Ora, estas observações podem permitir-nos uma dupla leitura, de tons e propósitos aparentemente contrastantes: se quiséssemos ser cínicos, bem podíamos identificar aqui um sintoma de infantilização doméstica generalizada, alinhada, de algum modo, com uma infantilização da cultura, da sociedade ou mesmo da política no seu todo, que, regularmente, um ou outro analista ou teórico vêm denunciar; se quisermos ser poéticos e animistas, podemos falar de uma emancipação dos brinquedos, ou seja, dos brinquedos a quererem perpetuar a sua relevância na idade adulta, a acompanhar tão tardiamente quanto possível os seres humanos, a serem capazes de fazer o humor mais negro ou pronunciar as frases mais eruditas, como se quisessem provar a sua maturidade e a sua contemporaneidade (*up to date*) ao espectador e assegurar que algo da infância se perpetua sempre na maturidade, e que tal deve ser prezado e não depreciado.



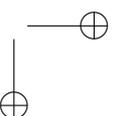
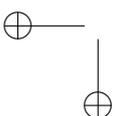


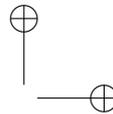
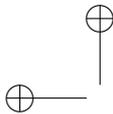
Pela nossa parte, escusamo-nos, desde logo, à adesão a duas ideias comumente partilhadas, que não nos parecem justas e, pelo contrário, se revelam perniciosas e preconceituosas: uma é a que tende a ligar animação e infância (ou, melhor dizendo, infantilidade), a outra é a que veicula a crença de que o público de cinema é cada vez mais infantil e menos esclarecido. Pode ser até que algum fundo de verdade exista em cada uma destas sentenças, mas, acreditamos, qualquer uma delas mereceria um escrutínio mais refinado. Em relação à primeira, note-se que, e excluindo a produção pornográfica, de que o *hentai* japonês seria o expoente mais ilustrativo, uma longa tradição liga a animação a temáticas adultas, com valores públicos bem vinculados: no contexto pedagógico ou no contexto propagandístico, por exemplo, mas também na sátira político-social. Inúmeros seriam os exemplos que, neste momento, nos abstermos de apresentar. Em relação à segunda, parece-nos bem mais acertada a ideia de que o público de cinema *mainstream* se transferiu entre géneros: dos westerns, dos dramas ou dos épicos, o público ter-se-ia transferido para géneros mais escapistas como a comédia, a ficção científica ou a fantasia – no cruzamento dos quais a animação mais convencional frequentemente se coloca.

Estamos em crer, portanto, que numa dupla escala que se poderia traçar com o objetivo de se compreender o público do cinema de animação na atualidade, podemos constatar o seguinte: por um lado, no que respeita à quantidade, que a animação deixou de ser um fenómeno de minorias ou de franjas, para se assumir de pleno direito como um dos grandes géneros populares dos tempos mais recentes; por outro lado, no que respeita à qualidade, que as temáticas e o seu tratamento narrativo e dramático tem conseguido captar um público cada vez mais adulto que reconhece suficiente sofisticação, sentido crítico ou profundidade analítica para justificar a sua frequência deste tipo de cinema. O público de animação tornou-se maior num duplo sentido: quantitativo e emancipatório.

Criação

Se aplicarmos a ideia de escala para pensarmos o processo criativo em geral e, no que aqui nos interessa, o do cinema de animação em particular, podemos desenhar um eixo que vai da adaptação (deixemos de lado a falsificação, o





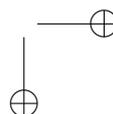
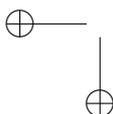
plágio ou a imitação por motivos óbvios) ao original. Teríamos num extremo, portanto, as obras que assentam na adaptação de textos pré-existentes (o que no cinema mais *mainstream* é, diga-se, a prática mais corrente), e, no outro extremo, as obras que são criadas – pelo menos teoricamente – *ex-nihilo* para um dado media, ou seja, as obras que denotariam, supostamente, a maior nobreza da atividade criativa.

O que se pode dizer a este respeito tomando como objeto o cinema de animação produzido na era dos computadores? No mínimo, que algo mudou radicalmente, e tão radicalmente que, parece-nos, nenhum outro género terá revelado uma capacidade tão notória de reinvenção e recriação quanto este (basta pensar que géneros extremamente populares na atualidade como a ficção científica ou, sobretudo, o fantástico, são em grande medida obras adaptadas). O que nos leva a esta afirmação? Nada mais do que o facto de na sua esmagadora maioria, e contra aquilo que era a tradição na animação *mainstream* anterior, os filmes de animação atuais resultarem de histórias e ideias originais. Há, pois, um novo vigor criativo no cinema de animação, o qual acontece em paralelo com o surgimento, a evolução, a disseminação e a adoção das tecnologias digitais.

Veja-se: efetuando uma comparação entre as longas metragens de animação mais populares das últimas décadas, produzidas pelas *majors* americanas como a Disney, a Pixar, a Dreamworks ou a Fox, e as clássicas obras da Disney, podemos constatar claramente que o paradigma mudou de forma radical. Se antes vigorava uma lógica quase hegemónica de adaptação de histórias pertencentes a um imaginário mais ou menos universal e reconhecível, agora passa-se, de uma forma quase única, para a criação inteiramente original de novos universos e personagens. Para verificarmos esta mutação, basta pensarmos que os grandes clássicos da Disney são quase todos adaptações, ao passo que entre os filmes mais recentes quase não existem adaptações. Na atualidade, a tendência é para a criação de novas histórias, com novas personagens, e não para a mera reconversão de velhos arquétipos, mitos e lendas (ainda que a lógica do *franchise* acabe por, de algum modo, funcionar como uma espécie de substituto da adaptação).

Esta propensão para a originalidade parece estar acompanhada de novos valores estéticos, narrativos ou até temáticos. Mesmo tratando-se de uma afirmação que exige sempre a sua relativização e respetivas ressalvas (os contextos e valores são diferentes em cada época), podemos dizer que a animação

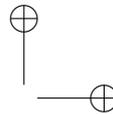
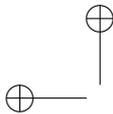
Livros LabCom



contemporânea é mais ousada e erudita do que a clássica. Não que as produções atuais reneguem a tradição – podemos ver nas mesmas tanto influências explícitas como discretas das grandes obras do passado –, mas tornou-se bem mais complexa e provocadora, com níveis e modalidades de interpretação bastante diversos. A hermenêutica tornou-se muitas vezes de grande exigência. Há várias estratégias a serem praticadas, e damos aqui apenas brevíssimos exemplos: a abordagem assumida e eminentemente paródica (exemplo: os contos de fadas em *Shrek* ou os super-heróis em *Megamind*), a citação elegante e erudita (o HAL de 2001 – *A Space Odyssey* em *Wall-E*), o *cross-over* e a interdiscursividade (como em *Shrek*, com a mistura de personagens dos contos, ou em *Wreck-it Ralph*, com a mistura de personagens de videogames) ou a desconstrução política e cultural (como o final de *Wreck-it Ralph*, em que a princesa Vanellope Von Schweetz se propõe substituir a monarquia pela democracia constitucional, nesse gesto emancipando – ou estilhaçando – todo o imaginário principesco da tradição Disney).

Existe, portanto, uma tradição e uma cinefilia que estão nestas obras e que podem ser constatadas das formas mais alusivas e subtis ou de modo muito marcado e assumido (como são exemplo, neste caso, o *western* e a ficção científica em *Toy Story*). Nada se cria *ex-nihilo* e certamente estes reformistas da animação *mainstream* cresceram com os grandes sucessos do passado. Mas já não são as adaptações de clássicos da literatura fantástica e/ou popular de antes do século XX (*Branca de Neve*, *Cinderella*, *Bela Adormecida*, *Alice no País das Maravilhas*, *O Corcunda de Notre Dame*, *A Bela e o Monstro*, *O Livro da Selva* ou *Pinóquio*) ou as reconversões de heróis exóticos, mitológicos, religiosos ou lendários (*Aladino*, *Mulan*, *Hércules*, *Moisés* ou *Pocahontas*) a estabelecerem-se como regra. Os heróis são novos, como nova é a tecnologia que lhes dá forma e vida.

Aludimos anteriormente ao clássico *Fantasia* como um dos exemplos maiores da lógica do fragmento no cinema de animação. Mas para além desses casos paradigmáticos dos *package films*, a verdade é que o fragmento enquanto unidade autónoma (e esta ideia é tão mais interessante quanto é atravessada por um emblemático paradoxo) existiu muito frequentemente como procedimento criativo na animação de longa metragem, sendo o número musical uma das suas mais interessantes emanações. Em termos morfológicos, valerá a pena, portanto, pensar em que medida e de que modo as ideias de fragmento

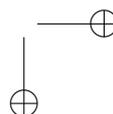
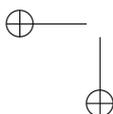


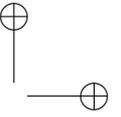
e de totalidade são retrabalhadas nas longas metragens de animação contemporâneas.

A estreita relação que desde o início o musical e a animação conheceram na Disney é, como referimos, o mais emblemático destes casos, com o segmento a encontrar em *Snow White and the Seven Dwarfs*, de forma orgânica e harmoniosa, o seu lugar no relato longo, incorporando neste a fórmula da curta metragem cantada e dançada que notabilizara a produção da Disney anteriormente (*Steamboat Willie*, *The Skeleton Dance* ou *Flowers and Trees* são alguns exemplos dessas curtas). Nos clássicos da Disney que sucederiam a esta primeira longa metragem animada, o número musical foi assumido quase universalmente como parte integrante da morfologia da obra. Até muito recentemente – melhor dizendo, até à animação digital – impunha-se o número musical como um momento obrigatório, se assim podemos dizer, com as respetivas canções e composições a conhecerem consagração na cerimónia dos Oscars.

O quase completo desaparecimento da fórmula do musical que tinha marcado a história da Disney ao longo de décadas significou uma mutação, mas não uma aniquilação desta lógica do fragmento na animação *mainstream* contemporânea. O que sucede é que estes segmentos – quase destacáveis, poderíamos dizer, tal é o seu grau de autonomia no conjunto da obra, e que os excertos no *youtube* parecem caucionar – se encontram agora muito mais harmoniosa e sistematicamente integrados na estrutura narrativa dos filmes.

A estranheza e mesmo distanciamento que o número musical tende a criar no espectador, pela interrupção – mesmo que momentânea e ligeira – que provoca na integridade do universo diegético são agora amenizados através de uma contiguidade quase diríamos *seamless* desses momentos na história que se conta. Alguns exemplos: o início onírico em *Kung Fu Panda*, os interlúdios fantasistas em *Ratatouille*, o *flashback* comovente em *Up*, o início *mudo* em *Wall-E* ou a narrativa que Scrat, em *Ice Age*, vai desenvolvendo ao longo de todo o filme, de modo pontual, como se de *sketches* se tratasse, mas que no final parece encontrar um fechamento e uma completude. Em todos estes casos se trata de fragmentos que quase funcionam com uma lógica interna própria, constituindo unidades aparentemente auto-suficientes dentro da narrativa, mas que nunca abdicam da sua pertença a um todo no qual ganham pleno sentido, ajudando ainda à consistência do mesmo.



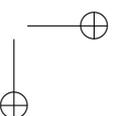
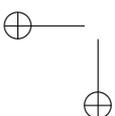


Notemos também, de modo paralelo e num outro sentido, a relevância do fragmento de animação na longa metragem, mas aqui num outro contexto, o da sua associação à chamada imagem real. Abordaremos esta ligação numa dupla *praxis*: num caso, quando a animação é utilizada discretamente, escondida, não se assumindo enquanto tal, mas procurando assemelhar-se à imagem real, e de algum modo submetendo-se às regras de representação desta; no outro, quando a animação estabelece com a imagem real uma relação de paridade artística e expressiva, assumindo-se de forma manifesta enquanto modo maior fílmico.

Constatamos a associação latente, dissimulada, que referimos entre os dois modos de representação nas sequências em que, tradicionalmente, a animação era utilizada como efeito especial em filmes de imagem real (alguns exemplos notáveis encontram-se em clássicos do fantástico e da ficção científica como *King Kong*, de 1933, *Earth vs the Flying Saucers*, de 1956, *7th Voyage of Sinbad*, de 1958, *Jason and the Argonauts*, de 1963, *Clash of the Titans*, de 1981 ou *Army of Darkness*, de 1993). O que mudou com o digital? A partir dos anos 90, o CGI (*Computer Generated Imagery*) vem substituir o *stop-motion* nessas funções. Os ganhos em verosimilhança das novas tecnologias ditaram o fim dos efeitos visuais artesanais ou mecânicos. Nesse mesmo gesto, a própria definição do que seja animação é colocada, também aqui, em questão: serão os *visual effects* animação?

Num outro modo, verificamos a associação entre animação e imagem real assumida de uma forma manifesta. Não se trata de algo recente, e ao longo da história da animação vários casos se tornaram famosos, desde pioneiros como *The Enchanted Drawing* (1900) ou *Gertie the Dinosaur* (1914) a clássicos como *Fantasia* (1940) ou *Anchors Aweigh* (1945), mas que desde *The Wall* (1982) e, sobretudo, do notável *Roger Rabbit*, de 1988, se tornou um fenómeno bem mais frequente: *Natural Born Killers*, *Revolver*, *Kill Bill* ou *Run Lola Run* são filmes de culto que recorrem a este procedimento. Se nestes últimos casos se trata de filmes de imagem real que recorrem à animação, os primeiros três são filmes de animação que recorrem à imagem real, algo que se pôde ver igualmente, em tempos recentes, em *James and the Giant Peach* (1996), *Small Soldiers* (1998) ou *Artur e os Minimeus* (2006).

Como se pode constatar, apesar de existir uma hierarquia comumente aceite entre animação e imagem real que coloca esta acima daquela, podemos verificar que as relações entre estes dois tipos de representação são muito





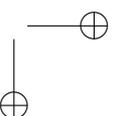
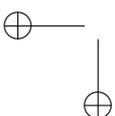
variadas, podendo estabelecer formas de interdiscursividade complexas. E como se pode observar igualmente, a lógica do fragmento continua presente nas longas metragens de animação contemporâneas, ainda que de modo mais esbatido ou orgânico do que na animação clássica.

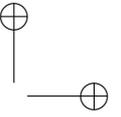
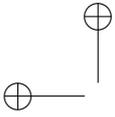
Personagem

Propomos agora a aplicação da ideia de escala à análise de personagens. Desde logo é fácil constatar que, na animação ocidental mais recente, muitas das figuras da animação obedecem ao processo e pertencem ao domínio que poderíamos designar por miniaturização do mundo: os brinquedos, os bonecos ou as *action-figures* são disso exemplo. Porque dizemos isto? Porque muitas das personagens destas histórias são brinquedos, a começar pelo emblemático e quase programático *Toy Story*. Poderíamos então falar de um mundo à escala da infância, condensado para ser manuseável, para dar aos infantes a sensação de controlo e de poder, de capacidade de efabulação e invenção. Mas, como veremos, a miniaturização enquanto processo de figuração no cinema de animação vai para lá dos brinquedos e outros adereços infantis.

Por outro lado, não podemos esquecer-nos, a infância e a adolescência na animação nipónica (*anime*), onde estão tão presentes, estabelecem uma outra relação de escala com as personagens: neste caso, são várias as emanações de gigantismo a que podemos assistir, seja ele através do fantástico que se encontra paredes meias com o quotidiano ou da ficção científica que exorciza os desastres atômicos do passado. Claro que a miniatura está também presente *no anime*, com pequenos animaizinhos e outras entidades mínimas, mas o que nos parece mais relevante é essa espécie de miniaturização do humano que resulta precisamente do agigantamento que é feito de robots e monstros.

Quer em termos temáticos quer em termos figurativos, a ligação da animação ao pequeno é facilmente atestável: animais, flores, insetos, pássaros, brinquedos, anões, de tudo um pouco encontramos já nas longas (e nas curtas) metragens clássicas da Disney (e não só). O que as longas metragens de animação recentes fizeram foi, em larga medida, aumentar mais ainda esse processo de miniaturização, fazendo as coisas passar-se, senão a um nível microscópico, pelo menos numa escala infra-humana (a este propósito, refiramos

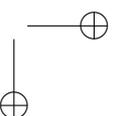
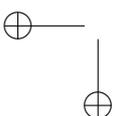


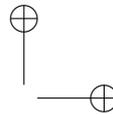
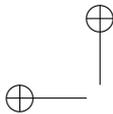


que a figura humana deve servir como referência nesta escala de personagens, ou seja, tenderemos a considerar pequeno o que estiver abaixo da dimensão humana). Note-se, a este propósito, algo deveras interessante e que se prende com o seguinte: para além do protagonismo dado a brinquedos e outros artefactos, as formigas e demais insetos acabariam por ganhar especial protagonismo em diversos filmes recentes como *Antz*, *A Bug's Life*, *Bee Movie* ou *Ant Bully*. E em *Artur e os Minimeus* são os humanos que são encolhidos até ao tamanho insetóide, de modo que toda a escala é aqui redimensionada. Onde parará esta miniaturização? No nível atómico?

Tanto a opção pelos brinquedos como pelos insetos tem, por um lado, uma conotação criativa, mas também, por outro, uma determinação técnica: a capacidade dos computadores e mesmo a experiência dos animadores na criação de personagens humanas eram inicialmente limitadas. Brinquedos e insetos (e peixes, por exemplo) eram, por isso, escolhas naturais. Os brinquedos ganharam um especial relevo, bastando atentar no título *Toy Story* para se perceber o quanto ele contém de programa dramático e narrativo. Mas a propósito do papel dramático e narrativo dos brinquedos, há, parece-nos, algo mais a salientar: é que, estamos em crer, os brinquedos e outras personagens similares (personagens de videogame, robots, carros, eletrodomésticos, e mesmo peixes e ratos) vieram ocupar – e, como se pode intuir, tal não é proeza menor – o lugar dos heróis clássicos (como Hércules, Moisés ou Tarzan, por exemplo). Tal leva-nos a pensar que o heroísmo se tornou algo de muito mais prosaico e quotidiano, como se o épico vivesse paredes meias com o lúdico e já não tanto com o bélico.

Por outro lado, estas personagens vieram também, em muitos casos, substituir o caricatural pelo sarcástico (um pequeno incremento de verosimilhança que coloca a ironia onde antes tínhamos a hipérbole). Esta mudança de tom é, também ela, bastante notória e parece-nos que dá a muita da animação contemporânea um *toque* ou um *sentimento* muito mais *cool* e *clean* do que tradicionalmente acontecia (e daí também surge, pensamos, um apelo maior para o público adulto), onde a codificação de emoções e ações era feita frequentemente pelo exagero – estamos em crer que tal sucedia para tornar evidente ao espectador a capacidade daquelas personagens em exprimir vontades ou estados de alma. O abandono do caricatural tem servido, pensamos, um muito louvável propósito de amadurecimento da animação, abrindo espaço para múltiplas expressões que podem ir da fúria ao *deapan*.

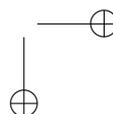
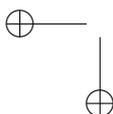


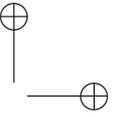


Referimos que a figura humana poderia e deveria servir como referência para pensar a caracterização de personagens em termos de escala, sob um ponto de vista físico. Mas a figura humana tem de ser equacionada num outro sentido no contexto da animação mais recente. É que, no que respeita à presença da figura humana, se verifica uma pronunciada mudança na animação posterior a *Toy Story*, a qual resumidamente se pode descrever desta forma: a figura humana perdeu, em grande medida, o protagonismo. Trata-se de uma consequência, de algum modo, da ascensão de brinquedos, peixes e insetos na hierarquia das personagens. Ora, o que não deixa de ser curioso, ou mesmo irónico, é que este eclipse do elemento humano se dê precisamente num momento em que a animação se parece tornar mais adulta e o seu público também. De algum modo, poderíamos dizer que, no que respeita a personagens, ao *bigger-than-life* heróico e caricatural da animação tradicional sucede o *smaller-than-human* quotidiano e humilde do CGI. Se antes eram heróis im-polutos que salvavam o dia, agora são quase anti-heróis trapalhões e hesitantes que o fazem regularmente.

Muda-se, portanto, o padrão da animação tradicional, na qual os protagonistas, femininos ou masculinos, eram pessoas. Pense-se nas protagonistas femininas, como Branca de Neve, Cinderela ou Pocahontas, ou nos masculinos, como Hércules ou Aladino, Mowgli ou Tarzan, Moisés ou Peter Pan: todos são humanos ou próximos disso. Mesmo a Pequena Sereia quer, em nome do amor, aceder à condição humana. Agora repare-se nas personagens principais das histórias mais recentes: brinquedos, carros, robots, ogres, avatares, insetos, ratos, pandas, lagartos, tubarões, um bestiário de toda a espécie. Claro que existem exceções: houve brinquedos (*Pinóquio*) e animais (*Dumbo* ou *Rei Leão*) a protagonizar filmes clássicos; e personagens humanos (*Up*) ou sobre-humanos a liderar narrativas recentes (*Megamind* ou *The Incredibles*), mas a mudança no paradigma é evidente, seja qual for a razão, mais determinista (técnica) ou mais livre (criativa) a justificá-la.

Um outro aspeto que valerá a pena notar, no que respeita às personagens, é o desvanecimento das protagonistas femininas. Se pensarmos uma outra escala, que coloca em correlação as personagens em termos de género sexual, verificamos uma assinalável mudança. As princesas, tão enaltecidas e amadas na animação clássica, não parecem encontrar substitutas com a mesma constância na animação recente. O protagonismo feminino é bem mais pontual na animação mais recente (sendo *Brave* eventualmente o caso mais paradigmá-

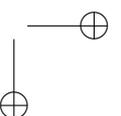
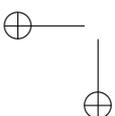


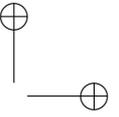


tico), mas, o que não deixa de ser merecedor de sublinhado, as personagens femininas tendem a ser muito mais vincadamente independentes e liderantes – seja quando conduzem a história como acontece em *Brave*, seja quando desempenham papéis secundários mas fortes, como em *Wreck-it Ralph*, por exemplo. Existe, portanto, ao mesmo tempo, um apagamento de tempo de ecrã das personagens femininas e um acréscimo de afirmação, determinação, assertividade e firmeza das mesmas. Onde antes havia muito sonho, romance e escapismo, agora temos um notado pragmatismo e um convicto *girl power*. Poderá isto querer dizer que a ligação canónica estabelecida entre cinema de animação e público feminino (ligação paralela à associação recorrente à infância) estará também em vias de se estilhaçar e metamorfosear?

Podemos dizer que, antropologicamente, e mesmo que tal não encerre mais do que um estereótipo, a beleza ou o brio se conotam mais imediatamente com as mulheres do que com os homens. O universo da animação tradicional era muito asseado e, quase que emblematicamente, lá temos a Cinderela, uma empregada/serva doméstica, e outras personagens similares. A linguagem era, também ela, muito polida e doce, quase asséptica, atingindo a sua maior beleza e candura no canto dos números musicais. Ora, este mundo tão límpido e cristalino, apenas amiúde enegrecido por uma rainha malvada, também ele desapareceu, de alguma forma. Uma característica que nos parece notória na animação mais recente prende-se precisamente com a assunção do feio, do sujo, do escatológico, do monstruoso. É como se os bobos e a baixeza fossem integrados na narrativa trazendo o *dirty* e o irreverente para o *mainstream*, como se as ousadias de autores clássicos como Chuck Jones ou Tex Avery ou recentes como Phill Mulloy ou Bill Plympton arranjassem agora lugar entre brinquedos e criancinhas, entre ternuras e carinhos. O monstruoso, o informe, a fealdade tornam-se modalidades recorrentes na caracterização física, nos diálogos ou nas ações. O mal e a inferioridade moral são, de algum modo, resgatados do seu manto de hipocrisia.

Esta assunção dramática e narrativa do mal pode ser atestada de modo ainda mais notório em filmes cuja história é contada precisamente da perspectiva do vilão – mesmo que, no final, como se impõe, seja o bem que vence: *Megamind* e *Wreck-it Ralph* são filmes em que isso acontece. Os protagonistas destes filmes são personagens que têm de se debater com a sua condição quase trágica (já que parecem condenados a uma existência fatidicamente determinada). Mas estes dois exemplos em que a vilania se torna protagonista



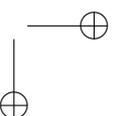
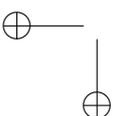


são apenas casos extremados de uma tendência que se estende a outras obras: a primazia do anti-herói, aquele que falha nas boas intenções, que não pode passar ao lado do mal mesmo quando quer fazer o bem, que tropeça na falha quando quer consertar o erro. São personagens que se encontram numa encruzilhada moral, no limiar entre o bem e o mal, demasiado humanos nas suas dúvidas, vulnerabilidades e inseguranças. São figuras da idade do cinismo em que a baixeza e a nobreza quase se parecem confundir, dependendo do ponto de onde se olha. Claro que no final tudo acabará em bem: de vilão a herói, a redenção será plena e a mensagem clara, mas, pelo meio, as personagens vão semeando ambiguidades na narrativa que, se não chegam a ser violentamente perturbadoras, são pelo menos provocatoriamente inquietantes.

Conflito

Se aplicarmos a ideia de escala à questão do conflito, podemos desenhar uma linha que teria em cada um dos seus polos, de um lado, o conflito interior, pessoal, da personagem consigo mesma, e do outro, o conflito apocalíptico, derradeiro, o armagedão que poria fim a toda a existência. Pelo meio, poderíamos encontrar todas as matizes e gradações dos demais conflitos: humanos, sociais, políticos, civilizacionais, etc. Se quisermos exemplificar aqueles dois tipos polares de conflitos, o interior e o apocalíptico, poderemos dizer que filmes como *Persepolis* ou *Waltz with Bashir* são excelentes ilustrações do primeiro, ao passo que uma vasta parcela da produção japonesa expõe muitíssimo bem a conflitualidade escatológica.

São dois modos de confronto com a realidade que temos aqui em presença: de um lado, a realidade experimentada na sua dimensão mais íntima e emocionalmente dolorosa (e veja-se como o final de *Waltz with Bashir*, com o seu contraste de representações técnicas – animação vs imagem real –, nos coloca num novo grau de agonia perante a atrocidade da violência), do outro a realidade experimentada como receio angustiante e universal (e veja-se como o mundo parece tão frequentemente estar em colapso no *anime*, mesmo quando parecemos estar perante cândidas e singelas parábolas familiares). Numa espécie de ponto de convergência destes dois tipos de conflito encontramos as alegorias político-culturais das obras de René Laloux, com as suas representações de confronto entre civilizações, de luta entre o pensamento único orto-



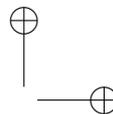
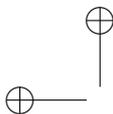
doxamente determinado e o individualismo sempre em tentativa de erupção, fábulas e alegorias que nos colocam na encruzilhada entre a opressão e a liberdade. São filmes com uma mensagem, mas complexa, difusa, por vezes quase cifrada.

Em sentido distinto, encontramos os filmes clássico da Disney, os quais, pela sua vocação e adequação a um público infantil, tendem a veicular uma mensagem bastante cândida e explícita, denotando uma moral claramente conservadora. Em certa medida, esta reincidência doutrinária no *status quo* foi um dos aspetos que mais contribuíram para o esgotamento criativo e a quebra de popularidade das produções da Disney. Nestes filmes, e isto é algo que vale a pena sublinhar pelo contraste com a produção atual, um aspeto significativo prende-se com a existência de um conflito que tende a estar mais latente do que manifesto, a ser mais da ordem do codificado e do convencional do que do genuíno e do premente. Certamente as limitações auto-impostas pelo Código Hays em alguma medida contribuíram para a amenização do conflito, mas a insistência em mundos onde tudo parece existir num clima de profunda harmonia, no qual objetos, pássaros e plantas cantam e dançam melodiosa e sonhadamente, onde os conflitos quase que se resolvem por magia, sem golpes, sem tiros, sem sangue, sem lágrimas, é certamente uma opção deliberada. São, pois, conflitos que servem sobretudo um didatismo muito vincado.

Pensando nas longas metragens mais recentes, quase poderíamos dizer que a floresta, os bosques, a selva, essa natureza encantada onde decorriam a maior parte dos filmes de animação clássicos, foram substituídos pelo quarto de brincar, pela *nursery*, onde no meio de brinquedos e mais brinquedos se dão as lutas entre toda a espécie de personagens, e os brinquedos se podem, a qualquer momento, transmutar em malévolos monstros. Ora, o que não deixa de ser curioso é que os filmes clássicos da Disney tendiam a transformar a natureza numa espécie de quarto de brincadeiras, ao passo que os quartos de brincar dos filmes recentes ilustram muitas vezes uma espécie de *estado de natureza* de todos contra todos e de rivalidades constantes. Por trás do manto de inocência, de burlesco e de mascarada próprio do universo de brincadeira, há pois um fundo político que se oferece a leituras mais eruditas. Não que estejamos necessariamente perante reflexões sobre a radicalidade do mal ou a sua evanescência ou gestação no indivíduo infante; mas, certamente, podemos reequacionar os parâmetros da nossa relação com o imaginário infantil.

Se quisermos estender a leitura sócio-política dos conflitos no cinema de animação a outras esferas, poderá ser interessante transportá-la para um outro âmbito: a questão do feminismo no cinema de animação. Vimos já anteriormente que o protagonismo feminino decaiu na animação recente, ao mesmo tempo que a caracterização deste género de personagens se tornava mais assertiva. O que nos interessa notar agora é o seguinte: sabendo-se que muitas das animações clássicas tinham protagonistas femininas, e que, de algum modo, uma sensibilidade feminina parece perpassar esses filmes, não deixa de ser paradoxal a ausência de realizadoras entre as equipas de produção da Disney. Também a animação é um *man's world*, mesmo quando não parece. Mas não o é tanto como noutros contextos. Repare-se: o sucesso feminino no mundo da animação é anterior, e mais vasto, ao do cinema convencional. Ainda assim, a desproporção entre homens e mulheres não deixa de ser igualmente gritante. Note-se, porém, que foram necessários apenas 12 anos para que uma mulher ganhasse um Oscar de longa metragem de animação (apesar de tudo, bem menos do que as décadas e décadas necessárias para que Kathryn Bigelow ganhasse o Oscar de melhor realizadora). Para que uma mulher ganhasse o Oscar de melhor curta metragem de animação foram necessários 30 anos: Faith Hubley seria galardoada em 1959, por *Moonbird*, obra cuja realização dividiu com o seu marido John (a dupla repetiria o prémio em 1962 por *The Hole*). Note-se, o que não deixa de ser intrigante e sintomático, que usualmente são pares mistos os vencedores: em 1978, Eunice Macauley e John Weldon, receberiam o prémio por *Special Delivery*; em 1986, seriam Linda Van Tulden e Willem Thijsen, por *A Greek Tragedy*; em 1994, coube a Alison Snowden e David Fine serem premiados por *Bob's Birthday*. Em 2012, Brenda Chapman co-realizou, com Mark Andrews, *Brave*, filme que valeu a uma mulher a primeira vitória, atrás referida, do Oscar de Melhor Longa Metragem de Animação. Note-se ainda que Marjane Satrapi colaborou com Vincent Paronnaud em *Persepolis*. Fogem a esta regra das parcerias Suzanne Baker, que, em 1976, venceu, com *Leisure*, o Oscar de melhor curta de animação, feito conseguido igualmente em 1983 por Joan C. Gratz, com *Mona Lisa Descending a Staircase*, e Suzie Templeton, em 2008, com *Peter and the Wolf*. Ainda assim, deve reconhecer-se que o cinema de animação tem sido um espaço acolhedor para bastantes realizadoras como Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker, Caroline Leaf, Joanna Quinn, Suzan Pitt, Evelyn Lambart ou Michèle Lemieux, por exemplo.

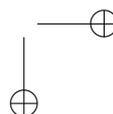
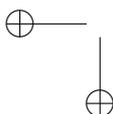
Livros LabCom



Dando tréguas a esta guerra dos sexos, e voltando aos conflitos narrativos desenvolvidos nos próprios filmes, podemos notar que a violência verbal tem sido algo cada vez mais recorrente. Onde antes tínhamos a hipnose terna do musical, encontramos agora as batalhas da *stand-up comedy*. Há uma musicalidade certamente, mas mais de acordo com o *zeitgeist*. Os diálogos estão repletos de picardia, ironia, cinismo, sarcasmo, irreverência. O tom é agora de desafio constante, quase ecoando a dinâmica belicista das *rhyme battles* tão típicas da virulência verbal do *rap*. A evocação do *buddy film*, subgênero que parece aqui conhecer uma nova vida, e da figura do *sidekick*, por outro lado, permitem, exigem ou justificam esta aposta constante na dialética verbal: em *Toy Story*, *Shrek*, *Monsters Inc* ou *Wreck-it Ralph*, por exemplo, podemos observar isso de modo muito vincado. Esta lógica de pares e de grupos no interior dos quais as desavenças se resolvem entre o dramatismo e o humor vem já de longe no cinema de animação, remontando a personagens clássicas como os anões de *Snow White and the Seven Dwarfs* ou os histriônicos e desmiolados compinchas de *The Lion King*, mas ganham uma constância inegável em filmes recentes como *Ice Age* ou *The Incredibles*.

Um outro aspeto relativo ao conflito que valerá a pena frisar prende-se com a apropriação pela animação mais recente de soluções narrativas e dramáticas comuns no cinema convencional. Tal verifica-se sobretudo em quatro circunstâncias: em primeiro lugar, o recurso ao *last minute rescue*, solução narrativa e dramática ancestral refinada e popularizada por Griffith; depois, as perseguições inquietantes e frenéticas, obedientes à lógica nervosa, ansiosa e angustiante do *thriller*; ainda, a cadência trepidante e sincopada da montagem nas cenas de lutas, que tanto evoca o conflito armado como as artes marciais; por fim, a vertigem das alturas, que na longa tradição do cinema de aventuras e de ação (basta evocarmos *Metropolis* ou *King Kong*, por exemplo) procura, na atualidade, tirar o melhor partido da tecnologia 3D.

Salientemos, para fechar esta reflexão sobre o conflito no cinema de animação, um outro aspeto, o qual tem a ver com o ponto de vista. Aqui podemos contrastar os dois mais determinantes no que respeita ao cinema de animação: o infantil e o adulto. Ou seja: tradicionalmente, temos tendência a ver o cinema de animação como narrativas de e para crianças, com clara definição e hierarquia do bem e do mal: o negrume das bruxas, como o negrume de Drácula ou de Darth Vader, não deixa espaço para dúvidas. Ora, o que nos parece interessante é que também aqui se amenizou essa bipolarização radical:





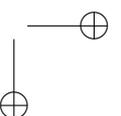
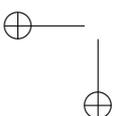
os filmes que nos colocam no ponto de vista do vilão, como *Wreck-it Ralph* ou *Megamind*, convidam-nos a uma reflexão mais complexa, obrigando-nos a deslocar-nos para um ponto de vista que deixou de ser o nosso enquanto adultos. Esta questão do ponto de vista ganharia ainda mais complexidade se questionássemos a projeção ou a identificação que se pode fazer com as crianças-adultos da animação japonesa, colocadas perante a violência do quotidiano ou do apocalipse, ou a experiência biograficamente dolorosa evocada por Satrapi ou Folman nas suas obras autobiográficas e para-documentais.

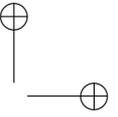
Género

Concordemos ou não com a existência, ou mesmo a necessidade, de cânones e dos seus preceitos, a verdade é que existe uma hierarquia nas mais diversas instâncias da criação e da produção cinematográfica e que os géneros não são a este respeito exceção. Trate-se de uma ordenação ou de uma circunscrição formal ou informalmente estabelecida, sabemos que nem a indústria, nem a crítica, nem o público, nem os próprios criadores, valorizam de igual forma os diversos géneros. Neste aspeto, o papel e o lugar da animação podem ser vistos sob duas perspetivas. Em primeiro lugar, a animação encontra-se tradicionalmente alinhada e ligada a outros géneros ou formatos menores, como sejam os spots publicitários, os videoclips, os genéricos de filmes e séries ou os separadores televisivos. Em segundo lugar, numa hierarquia que teria a ficção narrativa como topo de prestígio e aceitação, a animação estaria entre os géneros de segunda ordem, digamos assim, como o documentário ou o cinema experimental (ou, por vezes, ligando estes). Acresce ainda que, no conjunto dos géneros clássicos, a animação foi desde há muito ligada ou associada mais a géneros de índole tendencialmente mais ligeira como o musical, a fantasia ou a comédia, e menos ao drama, ao *film noir* ou ao *thriller*, por exemplo, géneros presumivelmente mais sérios, por assim dizer.

As últimas longas metragens de animação *mainstream* não alteraram estruturalmente este estado de coisas. É ainda no âmbito da fantasia que, maioritariamente, estes filmes se movem. Porém, há algumas coisas que mudaram nitidamente. Antes de mais, como já foi referido, o musical e o seu lado escapista e inverosímil foi sendo abandonado progressivamente. Tal significa que a credibilidade narrativa ter-se-á, de algum modo, consolidado. Por

Livros LabCom

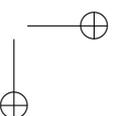
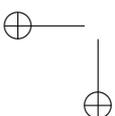


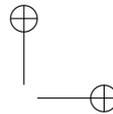
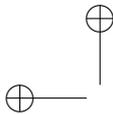


outro lado, podemos constatar que na escala de verosimilhança a magia, os milagres ou os prodígios que caracterizavam as histórias clássicas da Disney foram sendo substituídas por lógicas mais prosaicas e, digamos, humanistas. O que queremos dizer é que o dramatismo funciona como aglutinador da história, na medida em que surge da, e se prende à, realidade. A densidade e a profundidade provêm desta ancoragem muitas vezes quase inviolavelmente científica ou documentalmente analítica que procura aproximar a verosimilhança da veracidade, mesmo tratando-se de histórias fantasistas. Resumindo: mesmo quando estamos no território da fantasia, tende a haver, na atualidade, uma ponte da, ou para a, realidade.

As observações feitas referem-se, sobretudo, à animação americana. Mas é necessário pensar esta questão noutras coordenadas. Um olhar à produção japonesa mostra-nos, precisamente, que a ligação à realidade é uma constante – mesmo quando a fantasia ou a ficção científica são os géneros que moldam as histórias. Mas, parece-nos, esta propensão para o realismo tem-se acentuado, igualmente, na produção europeia. A este propósito valerá a pena observar o paralelismo existente com outra forma de expressão: a banda desenhada. À semelhança desta, a animação tem enveredado cada vez mais, nos últimos anos, por um registo de acentuada subjetividade, sendo a autobiografia o género discursivo mais notado. Obras como *Waltz with Bashir* ou *Persepolis* são a esse título exemplares. Esta propensão para a subjetividade, para o dramatismo e para o documentarismo poderá, também ela, ainda que de um modo diferente do que ocorre no cinema de animação *mainstream* (já que implica um compromisso de autenticidade que este não ambiciona), significar um claro indício da maturidade atingida pela animação atual. Estaríamos, nestes casos, já não perante a ligeireza colorida e dinâmica que antes lhe tendíamos a associar, mas face a face com a sofisticação indesmentível de uma forma de expressão e de um discurso capaz de ir ao mais profundo do pensamento e da emoção humanos e transmiti-los, intactos na sua premência, ao espectador.

No que respeita à relação da animação com outros géneros, podemos, então, constatar múltiplas realidades. Por um lado, a sua convivência pacífica com géneros, suportes ou formatos menores. Vejam-se, a título de demonstração, estes factos: em primeiro lugar, e à semelhança do que ocorre com o documentário, a animação sempre se deu bem com a produção e exibição televisiva (as incontáveis séries de sucesso do passado e do presente, de ambos



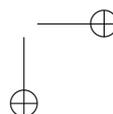
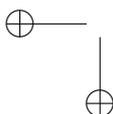


os géneros – animação ou documentário –, são disso exemplo); em segundo lugar, o *boom* da produção *direct-to-video* nos anos 90, sobretudo nos EUA, mostra como a animação abraçou sem receio as tecnologias domésticas de visionamento, de algum modo antecedendo a proliferação de suportes atualmente existente; em terceiro lugar, note-se que, se é certo que a tradição do musical se desvaneceu claramente na animação, a ligação desta ao videoclip não parou de se aprofundar, com artistas, bandas e projetos da primeira linha da criação musical como Moby, Radiohead, Daft Punk ou Gorillaz, entre outros, a apostarem séria e consistentemente neste género para a criação da sua imagem ou do seu imaginário.

Por outro lado, note-se que se esta convivência da animação com géneros ou suportes *pobres* não esmoreceu, a conquista de um lugar entre os géneros *nobres* tem-se, paralelamente, acentuado. O que não deixa de ser interessante é que esse estatuto de nobreza cinematográfica surja em simultâneo com a massificação recente da produção de longas metragens. Ou seja, aquilo que quase poderia ser tido como uma nova *idade de ouro* da animação tem as suas origens no *mainstream* e não em qualquer nicho de crítica (ainda que, como veremos, a caução desta não seja indiferente). Há uma nova perspectiva do público sobre a animação e há um novo valor que à mesma é atribuído. E tudo isto, como veremos, é um fenómeno relativamente recente, com cerca de vinte anos, ocorrendo de forma mais intensa na última década.

Vejam os alguns factos significativos e clarificadores que servem, digamos assim, de prova do crescente prestígio cultural e artístico do género. Começamos pelo contexto americano e passemos depois ao europeu. Antes de mais, tem de assinalar-se um marco fundamental que inaugura, de algum modo, este processo de reconhecimento artístico universal da animação: a nomeação inédita de *Beauty and the Beast* para o Oscar de melhor filme em 1992. Foi um momento decisivo na medida em que despoletou um processo de reconhecimento crescente que passaria, quase dez anos depois, em 2001, pela criação da categoria de Oscar para Melhor Longa Metragem de Animação, seguramente um sinal de aprovação institucional deste tipo de filmes no contexto da indústria cinematográfica.

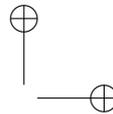
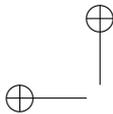
Ainda no contexto da indústria americana, refiram-se igualmente as nomeações para Oscar de melhor argumento original (um dos galardões que melhor assinalam e premeiam a novidade e a irreverência no contexto da indústria e da academia americanas) de *Toy Story* (1995), *Finding Nemo* (2003), *The Incre-*



dibles (2004), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008) e *Up* (2009). Por mais que se relativize a importância da premiação enquanto forma de institucionalização e aferição do talento, a verdade é que este reconhecimento não pode deixar de ser lido como um teste ou uma garantia da qualidade narrativa destas obras – e tanto mais significativa quanto, devemos lembrá-lo, se trata, em todos os casos, de histórias originais e não de adaptações (a este propósito, refira-se que *Toy Story 3* foi igualmente nomeado, mas para melhor argumento adaptado, o que demonstra que a lógica das sequelas e sagas já se instituiu também na animação).

Por outro lado, sabemos que se trata de um sentimento bem público que animação e cinema podem não ser exatamente a mesma coisa: animação não seria, nesta perspectiva algo enviesada, propriamente cinema. O preconceito, ainda que possa ser entendido, dificilmente pode ser atendido. A originalidade ou o virtuosismo ou a inventividade ou a profundidade (da mesma forma que os seus opostos, necessariamente) tanto podem ser encontrados na animação como no cinema convencional. Há naturalmente um efeito de estranheza na animação que poderá chocar com as rotinas, os valores ou as expectativas do espectador, criando nele um distanciamento compreensível; logo, a animação carece, por isso, de um suplemento de credibilização que apenas poderia advir da colocação das suas obras em competição ou comparação com quaisquer outras. Para o que aqui nos interessa, tratar-se-ia de pôr lado a lado um filme de animação e um de imagem real lutando pelo mesmo prémio. Foi precisamente isso que aconteceu com *Beauty and the Beast* e aconteceria de novo, em tempo mais recentes, com *Up* (2009) e *Toy Story 3* (2010). O lugar da animação no juízo da academia parece, pois, ter encontrado o seu lugar, já que este tipo de filmes se pode bater com os demais pelo reconhecimento artístico total.

Paralelamente a este reconhecimento no contexto americano, e não menos importante para a emancipação artística da animação, a produção mais autoral via o seu prestígio crescer igualmente junto da crítica e do exigente público dos festivais de cinema. Vejamos: em 2006, o filme *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, um dos mestres incontestáveis da animação japonesa, vence o Urso de Ouro no Festival de Cinema de Berlim; em 2007, *Persepolis*, a adaptação da autobiografia de Marjane Satrapi feita pela própria autora, recebe o Prémio do Júri no Festival de Cinema de Cannes, certame onde concorreu igualmente à Palma de Ouro, ao mesmo tempo que era nomeado para o Oscar



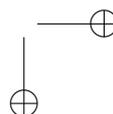
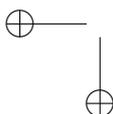
de Longa Metragem de Animação; em 2008, *Waltz with Bashir*, filme autobiográfico de Ari Folman, concorre igualmente à Palma de Ouro e é nomeado para o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro. Em 2009, o reconhecimento de uma nova fase criativa na animação americana é feito publicamente na Europa ao ser atribuído um Leão de Ouro Honorário no Festival de Veneza aos realizadores da Pixar John Lasseter, Brad Bird, Pete Docter, Andrew Stanton e Lee Unkrich.

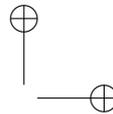
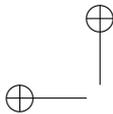
Como se pode constatar através deste inventário de celebrações e premiações, o prestígio da animação estava agora mais que assegurado, e um género muitas vezes depreciado era aclamado no contexto da mais exigente cinefilia. Por fim, um último facto que nos parece relevante para atestar a importância da animação, prende-se com o seguinte fenómeno: o número de filmes nomeados nos mais diversos festivais (Annecy, Annie Awards, Oscars, etc.), tanto em longas como em curtas metragens, tem sido crescente, o que diz bem da necessidade de alargar a representatividade proporcional das obras produzidas e das obras em competição. Ou seja, a exiguidade antes muitas vezes associada ao cinema de animação foi agora substituída por uma proliferação sem precedentes.

Tema

Ao nível temático é, com certeza, igualmente apropriado desenhar uma escala de relevância, a qual, parece-nos, tende a ser popularmente aceite: de um lado, num nível inferior, teríamos a ligeireza inconsciente e inconsequente da infantilidade; do outro, num nível superior, a gravidade séria e solene da maturidade. A animação, acreditamos, tem também neste âmbito conhecido novas abordagens. As histórias que têm feito o sucesso do género são acompanhadas por uma igual renovação temática, como se os grandes assuntos carregados de dramatismo que definem o humano na sua maior profundidade emocional tomassem progressivamente conta do território tantas vezes visto como escapista e frívolo da animação. Alguns exemplos deste fenómeno são a solidão e o consumismo em *Wall-E*, o envelhecimento em *Up*, a vida familiar em *The Incredibles* ou a crise de identidade em *Shrek*. De forma resumida, podemos dizer que os bonecos ganharam especial gravidade reflexiva e profundidade emocional.

Livros LabCom

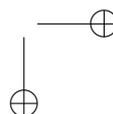
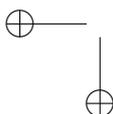


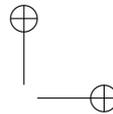
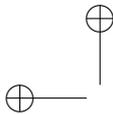


A animação mais *mainstream* parece tornar-se tão mais adulta e madura quanto mais se afasta da comédia, da caricatura, da leveza, da ligeireza. Quase poderíamos dizer, hiperbolicamente, que a maturidade surge do peso e da penumbra: do sentimento de perda e da capacidade da sua superação, da compreensão dos limites do poder e da vontade, da complexidade explicativa e existencial dos acontecimentos, da consciência da finitude ou da incontornável ocorrência da dor. Cresce-se de cada vez que visitamos o lado negro da existência ou somos visitados por ele. É esse lado negro que a infância nos parece subtrair ou que queremos subtrair à infância: na infância ainda não temos consciência da dor ou da responsabilidade moral, sendo ao mesmo tempo protegidos, pelos adultos, da maldade e das suas consequências. O mundo ainda não nos dilacera pois ainda não acedemos ao livre arbítrio: a capacidade deliberada de magoar, de violentar, de abusar, ainda está apenas latente.

Quando a animação se distancia dos reinos de maravilha e magia – e por aqui se fez a tradição temática e estética da Disney – e passa aos temas sérios – o bem e o mal, a vida e a morte, o prazer e o sofrimento –, substitui a jovialidade pelas lágrimas: onde antes havia cantos, danças, saltinhos, sorrisos, voluntarismo, confiança ou despreocupação, surgem agora as dificuldades e os obstáculos, o sangue e o suor, o grande teste da morte e o custo árduo do trabalho. Certamente que estes temas não estiveram ausentes da animação clássica da Disney. Mas podemos, de algum modo, entender que há aqui uma inversão de proporções: a complexidade temática, os confrontos emocionais e os contrapontos existenciais, passam, na atualidade, de pontuais a contínuos. Parece-nos que nesta maturação há uma passagem do sonho e do escapismo para a violência e a dor. Mais uma vez fazemos notar que esta dimensão mais solene e sofrida nos surge igualmente na animação tradicional da Disney, mas não de modo tão constante.

Temas como a morte – até numa escala apocalíptica – ou a dor – sejam os ritos de passagem da infância, sejam os ritos finais da velhice – parecem mais comuns na animação japonesa do que noutras cinematografias. As mudanças temáticas que se têm tornado mais notórias na animação americana apenas a aproximam da animação japonesa e da europeia, as quais possuem uma longuíssima tradição de complexidade e profundidade temática. Tratam-se de cinematografias tradicionalmente qualificadas – e parece-nos que com razão – como mais sérias e adultas do que a americana. Alguns exemplos podem ser encontrados nos já referidos *Waltz with Bashir* e *Persepolis*, relatos na



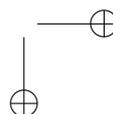
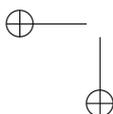


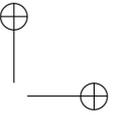
primeira pessoa de experiências traumáticas de violência e dor, mas também nas fábulas e parábolas políticas de *Animal Farm*, *The Wall* e *Les Maitres du Temps*, ou nas alegorias civilizacionais de *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Paprika*, *A Viagem de Chihiro* e *A Princesa Mononoke*.

Um índice que nos pode ser profícuo na avaliação da profundidade temática é o da presença ou da ausência do elemento humano na narrativa e o modo como ele é caracterizado. Senão vejamos: se é certo que o elemento humano foi durante muito tempo uma presença regular na animação americana, a verdade é que, em grande parte dos casos, essa mesma humanidade é transmutada, na medida em que a condição de humanidade comum é transfigurada em estatutos de extra ou supra-humanidade: heróis, princesas, deuses, etc. O humano é, então, mais um pretexto para ser trabalhada a sua alteridade do que um motivo para a sua observação e análise. Há nestas personagens muito mais de pensamento desejanter (uma humanidade idílica ou potenciada) do que de encarnação objetiva das condições de existência; algo que, estamos em crer, é, mesmo quando o mundo é observado e analisado em chave alegórica ou efabulatória, bem mais frequente na animação japonesa ou europeia.

Se quisermos retomar a distinção – cheia de perigos, como bem sabemos, o menor dos quais não será a tentação da sua clareza aparente – entre entretenimento e arte, facilmente constatamos que a animação americana se inscreve na longa tradição hollywoodesca da ficção e da lenda, ao passo que a animação japonesa e a europeia tendem a enquadrar-se no âmbito do ensaísmo e da reflexão. De um lado, o humano como imaginário escapista, do outro, o humano como materialidade inescapável.

Afastando-nos agora, transitoriamente, do cinema, podemos afirmar que a animação norte-americana tem vindo a conhecer uma cada vez mais ampla e insistente abordagem de temas mais maduros. Tal não se tem verificado, porém, de modo tão deliberado no cinema como na televisão: séries como *The Simpsons*, *Family Guy* ou *American Dad*, centrados no universo doméstico, têm levado a irreverência, o sarcasmo e a crítica social a níveis antes pouco vistos. E não nos esqueçamos de obras de culto como *Ren and Stimpy*, *Beavis and Butt-head* ou *South Park* que, por baixo de uma aparente ingenuidade estilística que parece remeter para o imaginário da infância, veiculam as mensagens mais extraordinariamente provocatórias da *pop culture* urbana e juvenil mais desbocada. Tem sido, pois, no contexto do pequeno ecrã que a animação americana tem assumido o seu papel de tribuna sócio-cultural viru-

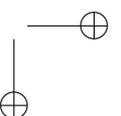
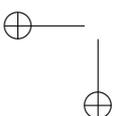




lenta e contundente, deixando ao cinema o tom mais conciliatório dos valores familiares.

Recolocando-nos na história do cinema de animação, e pondo em contraste duas cinematografias, podemos, através de breve comparação, identificar algumas das características tematicamente determinantes da animação americana e da animação japonesa. O que podemos enunciar de modo esquemático, mas, supomos, preciso, é que onde os americanos tendem a voltar-se, tradicionalmente, para a fantasia e a para o passado, numa espécie de evocação de algo semelhante a um paraíso perdido ou a um idílico estado de natureza, a animação japonesa centra-se com frequência no futuro e na ficção científica, tendo a distopia como horizonte e a metrópole como lugar de todas as derivas e incidentes tecnologicamente determinados. Mesmo se é verdade que as fronteiras entre fantasia e ficção científica são também na animação (ou sobretudo na animação) ténues e voláteis, podemos recorrer, em jeito de metonímia e emblema, à contraposição de dois ícones destas cinematografias para compreender as diferenças: de um lado, *Pinóquio*, clássico da Disney, do outro, *Astro Boy*, mítico *anime* de Tezuka, ajudam-nos a compreender a complexa humanidade que se joga e define na e a partir da alteridade. Contraposição que poderíamos desdobrar: de um lado, o pastoral, do outro o *cyberpunk*; de um lado, o orgânico, do outro, o mecânico. De um lado, o sonho, do outro, o apocalipse. Ainda que de forma resumida, parece-nos que há algo pertinente nesta descrição de diferenças.

Já no que respeita à Europa, por seu lado, esta parece, também na animação, ter sido sempre o lugar de um mosaico de singularidades, com as suas alegorias políticas, as suas parábolas fantasistas ou as suas introspeções existencialistas. A abordagem tematicamente madura da animação conhece aqui alguns dos seus mais elevados expoentes, ainda que não exista uma linha claramente identitária no espectro temático abordado. Destaque-se, mais uma vez, a verdadeira proeza conseguida por Folman e Satrapi ao transportarem para a animação os temas da guerra, da opressão, da culpa, da memória ou da violência, os quais se enquadrariam melhor, aparentemente, nos códigos da representação em imagem real, dado que, pelo seu vínculo inultrapassável à realidade, tenderiam a distanciar-se da tonalidade mais vívida – no sentido emocional e material – do cinema de animação. Sendo o drama o género e o realismo o estilo que menos desvios permitem aos códigos de representação, tender-se-ia a tomar a imagem real como uma automática e quase inescapável





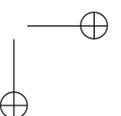
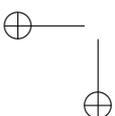
opção de representação de tais temas – seguramente não a animação, indiscutivelmente apegada ao irrealismo.

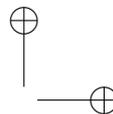
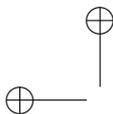
Ainda sobre a questão dos temas da animação, algo que valerá a pena referir como tendência muito saliente na contemporaneidade é a auto-reflexividade. Não que a auto-reflexividade (ou os seus desdobramentos: a auto-referência e a auto-consciência) seja uma novidade. Pelo contrário: desde os primeiros momentos da animação, logo nos pioneiros dos primeiros anos, a própria animação enquanto prática, enquanto operação, enquanto procedimento, se prestou à exposição temática e à auto-análise. Essa prática haveria, aliás, de se perpetuar ao longo da história da animação, nos mais variados contextos (mas, sobretudo, no quadro das curtas metragens e não das longas). O que nos parece merecedor de relevo aqui é não apenas a assunção desta prática no âmbito das longas metragens (o que, de algum modo, vem minar os mandamentos de *mimesis* e verosimilhança típicos da animação narrativa convencional), mas igualmente a substituição de uma tradição de auto-reflexividade mais centrada na poética por uma emancipatória ludicidade auto-referencial mais assente na paródia. O que tal nos poderá dizer é, no fundo, que a animação se assume a si mesma como um universo sujeito à reflexão sobre os procedimentos da sua própria criação e não apenas como um veículo de representação de universos diegéticos ou de potenciação de empatias e catarses.

Estilo

O estilo na animação tem-se revelado, e continua a revelar-se, um aspeto de análise complexa. Por um lado, é inegável que se trata de um dos géneros onde o estilo enquanto modo ou visão individual mais se revelou prolífero ao longo do tempo, sobretudo nas curtas metragens: os filmes de cada autor dificilmente se confundem com os dos demais; por outro lado, no entanto, existe na perceção dos espectadores um vínculo quase imediato entre o cinema de animação e o estilo da Disney, como se quando se pensa em animação se tomasse metonimicamente a Disney como paradigma hegemónico.

Ora, atualmente, com a animação em CGI, acontece exatamente algo semelhante: os estúdios produtores de longas metragens instituíram uma espécie de estética identificativa que perpassa todas as obras, como se os filmes de uns autores ou de um estúdio pudessem ter sido produzidos no ou por outros.

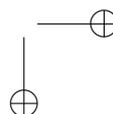
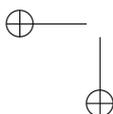




Aliás, deixemos um apontamento paralelo: note-se que mesmo na produção abundante de curtas metragens, se é possível encontrar inúmeras obras que se afastam da estética oficial ou padrão, esta está igualmente muito presente. Daí que, no que respeita à produção de longas metragens, se possa dizer que se verifica, a partir de meados da década de 90, uma clara mudança de paradigma estilístico devido ao surgimento do digital: basta pensarmos que *The Lion King*, filme de 1994, está bem mais próximo dos clássicos dos anos 40 ou 50 do que de *Toy Story*, filme estreado no ano seguinte.

A mudança estilística mais acentuada prende-se com a passagem de uma estética assente sobretudo no contorno, no traço, típica do desenho animado, para uma estética assente no volume e na textura, associada ao CGI. A passagem do desenho animado ao CGI é por estes critérios facilmente identificável. É como se a animação se quisesse afastar do desenho para se aproximar já não tanto da pintura, mas mais da escultura – e a ideia de modelação, procedimento imprescindível na animação digital dominante, ganha aqui uma ainda maior clareza e um maior relevo. É como se o tratamento que a Disney dava tradicionalmente aos cenários (pintados, simulando tridimensionalidade e volume) se estendesse aos próprios personagens, procurando-se um realismo naquilo que é mais subtil e indefinível (a expressão emocional) equivalente ao existente nos elementos materiais (cenários, adereços, etc.). Esse esforço tem na *motion capture* e na *performance capture* o seu culminar técnico: o que se procura, a expectativa a que se tenta responder, é a ambição mimética do fotorrealismo, algo que o desenho animado, por humildade e impossibilidade, nunca conseguiu e raramente almejou: o desenho assume-se necessariamente como artifício de representação. Daí, eventualmente, o desaparecimento no CGI de dois dos princípios da animação clássica: o *squash and stretch* e o exagero. É que o desenho animado é muito mais dado à caricatura e o CG muito mais dado à subtileza.

Se falámos de uma maturação temática na animação *mainstream* mais recente, parece-nos que esta vem acompanhada de um estilo ou um tom também ele mais adulto, de que as supressões imediatamente antes referidas são um sinal. Mas o que é um estilo adulto? Se podemos entender o estilo como uma espécie de concretização ou materialização da aura, então parece-nos que assistimos a uma densificação, um peso acrescido destes filmes recentes: onde antes encontrávamos o fantasista, agora encontramos o quotidiano, onde antes encontrávamos o épico, agora encontramos o dramático, onde antes encontrá-



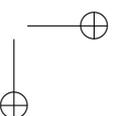
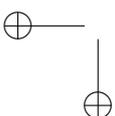


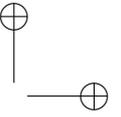
vamos o onírico, agora encontramos o prosaico, onde antes encontrávamos o escapismo, encontramos agora o realismo. É como se tivéssemos passado da caricatura aguda à *gravitas* solene, da ingenuidade lúdica ao sarcasmo retorcido, do inotido da comédia à assertividade do cinismo. Passou-se do *slapstick* ao cáustico, de um otimismo radiante a um ceticismo incontornável.

Na escala das emoções, por seu lado, a qual podemos estender entre o sonho romântico e o pesar mortuário, as personagens e as histórias foram-se aproximando cada vez mais deste polo em detrimento daquele. As emoções são precisamente o que de mais exigente e complexo a animação tem para procurar e oferecer. A escolha recorrente de brinquedos ou animais para protagonistas tem uma explicação possível: os brinquedos não exprimem emoções, cabendo aos humanos inferi-las ou atribuí-las. Já os humanos sim. Daí que os humanos na animação tendam a parecer bonecos, e que a boa animação de um boneco quase o faça parecer uma pessoa. O CGI tem travado aí, na expressão das emoções, uma das suas grandes batalhas. E por isso, pela dificuldade que encerram, se compreende a pouca presença de personagens humanas nas produções mais recentes (deixemos a este propósito uma nota breve: de algum modo, é nas crianças e nos idosos que mais realismo se consegue, pois, num caso, ainda não se conseguiu o total espectro das expressões, e, no outro, já se perdeu parte desse espectro; em ambos os casos, temos a expressão reduzida ao essencial, ou seja, não nos encontramos na figura humana na sua plenitude adulta).

Se, por outro lado, pensarmos o estilo em combinação com os géneros, talvez possamos dar como certa a seguinte observação: é operando no regime da comédia que transformamos pessoas em bonecos (daí o circo, a farsa ou o burlesco parecerem formas múltiplas de infantilismo). E é operando no regime do drama que transformamos bonecos em pessoas, na medida em que o sofrimento seria a emoção superlativa que constituiria o cerne do humano (alegoria deste facto: os brinquedos e robots que ganham humanidade no momento em que experimentam e revelam a dor são um lugar comum no cinema).

Se passarmos agora para a questão do movimento, aspeto decisivo da animação desde sempre, notamos que novas questões se colocam: por um lado, os movimentos mais amplos e mais gerais tendem a ser mais credivelmente animados do que os mais subtis ou minuciosos – daí que a linguagem corporal tenha predomínio sobre a linguagem facial, e, por isso, a *performance capture* seja o processo mais virtuoso de expressão facial (batendo o mais virtuoso dos



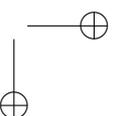
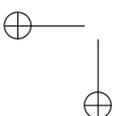


animadores manuais); por outro, os movimentos das personagens conseguidos através desta técnica tendem a ser menos expressivos (como se as personagens parecessem insufladas e não orgânicas, feitas de ar e não de carne, do mesmo modo que as personagens humanas animadas em CGI tendem a parecer bonecos de madeira ou estátuas inexpressivas).

Estas observações remetem precisamente para duas características dos movimentos e das ações com as quais a animação teve sempre de se confrontar: a gravidade e a articulação. No primeiro caso, parece mais simples animar coisas leves, etéreas, do que elementos pesados. No segundo caso, parece mais fácil animar movimentos fluidos do que articulados. A dificuldade no caso do ser humano advém do facto de os seus movimentos se colocarem a meio caminho entre o mecânico e o orgânico (tratando-se de um vertebrado) e entre o aéreo e o telúrico (tratando-se de um bípede). Ainda assim, a animação recente não recuou perante a dificuldade de reproduzir o movimento; pelo contrário, e seguindo a longa tradição deste género, o movimento está muito presente no CGI. O fascínio da animação pelo movimento, está, aliás, em linha com uma série de outros contextos da cultura humana em que tal acontece e poderia ser quase uma linha de reflexão de uma semiótica da infância e da adolescência: os super-heróis, os desportos, os videojogos, o *slapstick* ou os próprios recreios escolares são locais e atividades profundamente dinâmicas, tal como a animação.

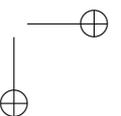
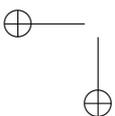
De igual modo, a cor (outra instância onde se poderia sustentar uma semiótica da infância) não perdeu a relevância adquirida ao longo da história da animação: cá está a sua proliferação e vivacidade, o seu poder encantatório e escapista, a sua alegria e exuberância (em linha, também ela, com os super-heróis, os equipamentos desportivos, etc.) – e, claro, ocasionalmente, também encontramos o seu lado mais sombrio e frio: o negro do Mal das bruxas e vilões ou o sépia (essa depauperação codificada da cor) das memórias em desvanecimento.

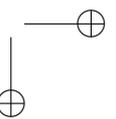
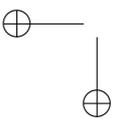
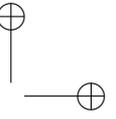
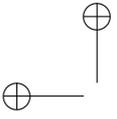
Se dizemos que cor e movimento seriam duas instâncias de uma possível semiótica ou poiética da infância é porque a associação comum da animação à infância se deveria precisamente à sensação animista do mundo que experimentamos na descoberta inaugural deste: como se ao ganhar cor, volume e movimento, tudo ganhasse vida como que por magia. Daí que a fábula – paradigma maior do animismo – seja tão bem aceite na animação, e que o limiar entre realidade e sonho seja tão frequente e verosimilmente atravessado.





A infância é um momento sem contenção, em que tudo é possível: veja-se a lógica de incontido dos *legos* ou os desenhos e pinturas infantis, incapazes de respeitar contornos. A contenção, por seu lado, é a ordenação do mundo, algo mais da ordem da arrumação do que da imaginação. Ao amadurecermos, os riscos tornam-se traços e linhas. E o estilo torna-se adulto. Daí, talvez, que a animação, quer técnica quer estilisticamente, precise sempre de algum grau de desvio em relação à norma para funcionar. Caso contrário, acontece como no *motion* e na *performance capture*: os seus resultados são tão semelhantes à realidade que encontramos neles sobretudo as diferenças em relação a esta; já a animação tradicional é tão diferente da realidade que reparamos sobretudo nas semelhanças. De algum modo, este enunciado reflete metonimicamente a questão do estilo na animação: não tão realista que se torne adulto, não tão fantasista que se torne infantil.





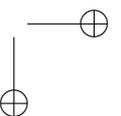
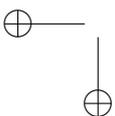


5. Cinema e Tecnologia: *To Infinity and Beyond*⁵

Começemos por uma breve explicitação do título. Pode intuir-se nesta operação um sinal de insuficiência semântica do mesmo, dado que um título deve bastar-se a si próprio no que respeita à clareza do enunciado e à consistência do sentido. Porém, importa ressaltar que dizemos “cinema e *tecnologia*”, e não “cinema e *digital*”, porque tentaremos nesta reflexão encontrar, descrever e explorar não apenas as especificidades da nossa relação com as tecnologias digitais, mas, também, sempre que tal se justifique, atender e refletir sobre os paralelismos, os contrastes, as convergências ou as coincidências entre as tecnologias digitais e aquelas que as precederam. Como se constata com relativa facilidade, nenhuma tendência ou paradigma tecnológico surge no vazio ou sem precedências, logo encontrará certamente o seu lugar em alguma linha-gem ou tradição, mesmo quando aparenta estabelecer uma relação de rutura ou descontinuidade em relação ao passado.

É tendo em conta a dinâmica de continuidade/descontinuidade que marca a mudança tecnológica em geral, e a cinematográfica em particular, que nos podemos aperceber que aquilo que frequentemente se apresenta com o espanto e o brilho da novidade ou da originalidade pode ser mais adequadamente compreendido como consequência de ideias prévias que, de certa forma, lhe apontam os princípios e desígnios. Importa ainda notar que, como tudo, esses novos dispositivos padecerão, um dia, do envelhecimento que atualmente identificamos nas tecnologias que, no seu tempo, foram tidas por novidades

⁵ Este texto resultou da palestra apresentada na Escola de Verão Sopcom 2013, que teve lugar na Universidade do Minho entre 9 e 11 de setembro de 2013.

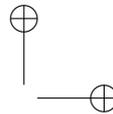
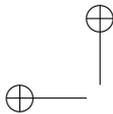


inauditas e raturas espantosas. O que hoje, na era do digital, se afigura como mágico e admirável parecerá um dia, está bom de ver-se, ingénuo e retrógrado.

O subtítulo, por seu lado, contém uma dupla alusão que evocará referências distintas a diferentes gerações e cinefilias: àqueles que se maravilharam com os efeitos visuais de *2001 – A Space Odyssey*, a obra prima de 1968 de Stanley Kubrick, lembrará o assombro com que ainda hoje nos defrontamos perante as imagens extraordinárias de várias sequências do filme; àqueles que se divertiram com os bonecos digitais de *Toy Story*, a longa metragem da Pixar de 1995 com a qual se inaugurou uma nova era de extraordinária popularidade do cinema de animação, não deixará de lembrar que nem sempre os filmes foram maioritariamente feitos em computador.

Tendo em conta essas referências, o subtítulo parece não esconder um tom otimista, quase épico e heroico, perante essa tarefa constantemente renovada de figuração que o cinema contém. Ora, ponderando o que se disse imediatamente antes, este otimismo encontra-se constantemente minado, ou pelo menos mitigado, pela transitoriedade de todas as conquistas tecnológicas: a glória de uma era é sempre provisória, sucedendo-lhe invariavelmente um inevitável declínio e uma nova era, fazendo do envelhecimento na arte e na técnica uma lei em tudo semelhante à que se verifica na vida. Então, porquê manter uma convicção quase temerária num progresso técnico permanente e apontar o ponto de fuga para lá do infinito, para lá da própria linha do horizonte que podemos vislumbrar para o futuro imediato ou previsível? Pelo motivo de que se é verdade que o horizonte se afasta sempre que nos aproximamos dele, não deixa de ser inegável que é ele que nos move, é ele que comanda a teleologia ética, estética, ideológica ou técnica de uma determinada era. Ver mais longe, mais claramente – é essa a tarefa a que se votam os visionários, sejam os videntes e xamãs sejam os astrónomos ou designers.

Cada paradigma artístico ou tecnológico tem a sua linha de horizonte, para lá da qual, de maneira *seamless* (desapercebida, discreta), ele acabará por ser substituído por um novo paradigma. Se olharmos para trás à medida que avançamos, podemos sempre perceber do que nos fomos afastando, e nesse olhar retrospectivo entender melhor tanto a fragilidade quanto a força das expectativas que, às vezes frustrantemente, falhámos, e das conquistas que, por vezes inadvertidamente, alcançámos. Por isso, nem a apologia otimista e ingénua nem o distanciamento cético e cínico parecem responder inapelavelmente a esta dinâmica da mutação tecnológica e criativa.

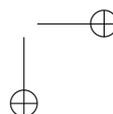
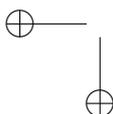


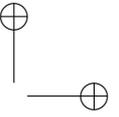
Proclamar que tudo é novo ou lamentar que nada é novo, sermos euforicamente neófilos ou desdenhosamente *blasé*, são atitudes que podem servir-nos bem enquanto poses com as quais exibimos os nossos preconceitos ou entusiasmos, mas menos propícias enquanto assunções a partir das quais possamos refletir sobre o que tem acontecido ao cinema, e à arte em geral, em tempos recentes. Há na mudança tecnológica tendências que imperam e que podem, para técnicos e artistas, ser um fator motivacional quase eufórico, ao qual, usualmente, se opõe uma resistência de sentido oposto e de alta intensidade. Como sempre, a novidade impor-se-á, depois normalizar-se-á, posteriormente desvanecer-se-á, a euforia abrandará, a melancolia surgirá, a tendência cessará, o luto será feito e a nostalgia aparecerá. Mas enquanto vigora como novidade, ela domina, e é a partir tanto do seu interior como do seu exterior que devemos entendê-la.

Refletir a tecnologia nestes termos permitir-nos-á constatar que os dispositivos que facultam a uns a manifestação popular de inquietações e muitas vezes ingenuidades (e que no limite nos oferecerá o *trash*) em muito pouco diferem dos que hão de permitir a outros aceder à solenidade intimista ou à epifania transcendente (e, logo, à elevação do sublime). Como nos lembra bem a homenagem de Tim Burton ao famoso Ed Wood, no filme homónimo, o *complexo-Orson-Welles* pode afetar qualquer um, até o pior realizador do mundo. Haverá sempre um *Plan 9 from Outer Space* (que, por estranhas razões, acabará por ter o mundo a seus pés) ao lado de um *Citizen Kane* (que, mais ano menos ano, sofrerá a vertigem da queda do panteão). Nada é eterno, definitivo ou evidente, e cada vez menos o é, também, o cânone, qualquer um que ele seja e por mais veementes que sejam os seus critérios.

Se, em última instância, na criação artística ou na expressão humana nenhuma estratégia é universalmente válida, propomos, mesmo assim, um mandamento que pode ser de algum préstimo a todos, tanto aos mais abonados como aos mais depauperados: ou se adequam as ideias aos meios ou se adequam os meios às ideias – sendo que o que há a reter, pois de algo irremediável se trata, é que, de modos e em graus variados, dependendo do contexto, do perfil, da missão em cada caso, as ideias condicionam os meios e os meios condicionam as ideias.

Ao longo da história do cinema, as ideias foram predominantemente apresentadas sob a forma de narrativa, ao ponto de uma espécie de cansaço, de tédio, de descrédito ou mesmo de desprezo se ter instalado em muitos especta-

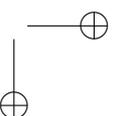
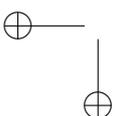




dores como reação e sensibilidade comuns, manifestações de um antagonismo mais veemente ou mais mitigado perante essa modalidade cinematográfica. Se essa sensibilidade adversa é muito sentida na atualidade, a recusa, a resistência ou o desafio das convenções narrativas não são, porém, algo exclusivo dos dias que correm. Na atualidade, essa espécie de doutrina estética anti-narrativa parece, ainda assim, renovada ou fortalecida. Ora, o digital surge em boa hora: uma nova tecnologia é um pretexto tão bom ou melhor que qualquer outro para relançar a questão da inovação formal ou mesmo temática, a qual aqui formularemos de modo aberto e provocador: se não queremos narrativas, então queremos o quê?

O domínio do cinema pela narrativa é um facto que tem sido lamentado ao longo do tempo. A cada passo se procuram motivos para contrariar tal tendência. O advento das tecnologias digitais, com a panóplia de possibilidades e promessas que, numa primeira impressão, aparenta, afigura-se contexto propício a novas poéticas, valores e praxis na criação cinematográfica. No entanto, não é assim tão claro que algo de substancial esteja a acontecer no que respeita a renovações estéticas, o que, de algum modo, não pode deixar de se constituir em preocupação. E essa preocupação é tão mais premente quanto, de algum modo, todos os dias nos parece vermos o cinema a ser cercado ou ultrapassado por novas formas artísticas ou de entretenimento, da internet aos videojogos. Estaremos em vias de ver o cinema transformar-se numa espécie de relicário, de museu? Estaremos a assistir ao estertor de uma arte que atravessou e dominou o imaginário de todo um século, mas que, de certa maneira, parece incapaz de operar a sua reapreciação formal? Ainda para mais (algo que parece paradoxal e mesmo contraditório), sentimos – mais uma vez – uma espécie de morte do cinema (esgotamento temático, depauperação estética) num momento em que, devido à facilidade de reprodução e disseminação assegurada pelo digital, talvez nunca se tenha visto (e produzido) tanto cinema como na atualidade.

A questão de fundo pode, e talvez deva, então, ser colocada ao nível dos princípios criativos do cinema. Se não um cinema narrativo, o que devemos propor ou esperar? Um cinema político, ao jeito do que os soviéticos fizeram no princípio do século passado, que talvez encontre justificação e motivação suficientes nos tempos de crise que atravessamos? Um cinema formalmente ousado, capaz de questionar os seus próprios princípios e os seus valores, como o fizeram os impressionistas e os abstracionistas das vanguardas do sé-





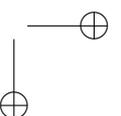
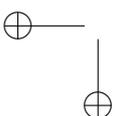
culo XX? Um cinema experimental, capaz de se jogar no abismo da incerteza a cada momento, aberto a todas as propostas? Um cinema auto-reflexivo, que se quer dar a ver enquanto operação, enquanto dispositivo, enquanto mediação, fazendo-se espelho de si mesmo e jogando com as suas próprias condições técnicas de produção? Um cinema gráfico, próximo ou mesmo contíguo com a diversidade visual contemporânea, contaminando-se no e com o design gráfico, a ilustração, a banda desenhada, a publicidade, a holografia?

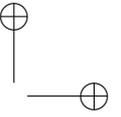
Reformulando a questão: porque é tão difícil ao cinema sair da narrativa e do fotorrealismo? O que o impede de atravessar a porta que o resguarda, desde o século XIX, no domínio ontológico inaugurado pela fotografia e nos preceitos morfológicos assegurados pelo romance? Será que este apego às histórias e à mimetização é inultrapassável? Se quisermos ainda olhar para a situação de outro modo, e aproveitando alguns títulos que serão analisados mais adiante, vale a pena inquirir: confrontados que somos com as possibilidades do digital, não será que os hábitos, as rotinas e as convenções estéticas, estilísticas ou genéricas incapacitaram o cinema para a mais relevante função de qualquer arte: propor, inventar e estimular novos imaginários e novas figuras? Veja-se: em *Tree of Life* ou em *Enter the Void* podemos ver replicadas várias ideias de *2001 – A Space Odyssey*. Em *Anticristo* ou em *Melancholia* não nos custa ver algo de *Zabriskie Point* ou de *Sacrifício*. Em *A Arca Russa* há algo de *The Rope*. Este jogo de influências, empréstimos, homenagens ou remissões não é, em si, problemático. Ele é apenas sintomático: de uma estagnação, ou depauperação (relativa, certamente), das formas e de uma impotência para a reinvenção. Que à tecnologia não se possa imputar a responsabilidade por este estado de coisas é bem evidente. Mas, também, que nela não se tenha ainda encontrado a solução do problema é apenas mais um motivo de preocupação.

Descubra as diferenças

Ao longo da história do cinema, a experiência de espectador foi mudando de forma mais ou menos evidente e a técnica teve nesse fenómeno, num ou noutro momento, de uma forma mais ou menos sentida, a sua importância. Pensemos, a este respeito, não apenas nas mudanças radicais como a adoção do som síncrono (final dos anos 1920) ou a disseminação da cor (anos 1950),

Livros LabCom



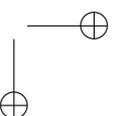
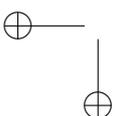


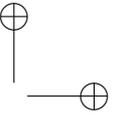
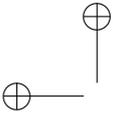
mas também nas pequenas mudanças e melhorias que foram ocorrendo nas condições visuais e sonoras das salas de cinema ou nos múltiplos ecrãs que se foram multiplicando ao longo do tempo. Os riscos ou saltos devidos às rasuras e cortes na película, o grão dos aparelhos televisivos ou dos suportes mais pequenos e a pixelização da baixa resolução da internet (de que o Youtube é o epítome) remetem e relembram-nos precisamente tais factos e quase reivindicam uma espécie de fenomenologia da receção cinematográfica assente na técnica.

Para as imagens de alta definição que hoje em dia é possível captar, guardar e exibir, nem sempre estamos tecnicamente preparados. Uma televisão atrasada uma geração pode, de forma simples, mas decisiva, ser um problema. Ou uma televisão demasiado grande para uma sala. E ver um filme em DVD ou Blu-Ray pode ser, realmente, uma experiência bastante diferente. Em certas circunstâncias, grãos e pixéis podem fazer-se notar mais do que o desejável ou o expectável. Podemos mesmo chegar ao ponto de, por exemplo, nos apercebermos do grão que antes de passarmos um filme feito em película para Blu-ray nem notávamos. Esse grão, que antes nem suspeitávamos existir, acaba por se revelar um mais ou menos significativo incómodo. A revelação aqui não é da ordem da epifania, mas sim do ruído. Não há especial prazer em ver uma cortina entre o espectador e as imagens. Como não é cómodo ou estimulante ver pixéis em imagens de alta definição num ecrã que não está preparado para tal.

Podemos argumentar, claro, que nada disto é relevante, que são meras contingências técnicas que serão, mais tarde ou mais cedo, ultrapassadas, e que aquilo que importa verdadeiramente são as opções estéticas ou estilísticas do autor. Concordamos. Mas o nosso ponto não se encontra aí. Encontra-se sim no facto de, a bem dizer, ao olho menos treinado serem essas pequenas imperfeições o que, contemporaneamente, salta à vista, e que, no fundo, aquilo que parece mais relevante – a distinção cognitiva e perceptiva entre uma imagem analógica e uma imagem digital – deixou de ser constatável. É como se perante essa espécie de indistinção crescente entre a película e o pixel, uma espécie de *media challenge* já não se justificasse ou, pelo menos, fosse inconclusivo: quem, hoje em dia, consegue distinguir entre uma imagem digital e uma imagem fotoquímica?

A ser assim, porquê tanta discussão, se, por fim, poucos são aqueles que notam a diferença entre estes tipos de imagens? Uma atitude temerária e entu-



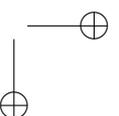
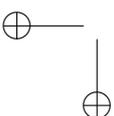


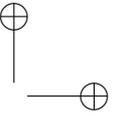
siasta, de um lado, e uma atitude conservadora e quase mística, do outro, são os dois extremos em que, uma e outra vez, se colocam aqueles que recebem uma nova tecnologia. De um lado, a apologia; do outro, a fobia. Naturalmente, os apologistas são, por regra, aqueles com quem a história acaba por se alinhar, salvo nos casos em que a inovação é, por motivos económicos ou culturais, por exemplo, abortada. Aos outros, resta o consolo de se agruparem heroicamente na barricada da derradeira resistência. A eles cabe o romantismo nostálgico e a elegia apaziguadora de algo que foi e já não volta, a luz crepuscular que se vê apagar sobre hábitos longamente perpetuados. Podemos vê-la como uma posição conservadora, fortemente imbricada numa tradição, num *modus operandi* e numa mundivisão de que apenas a custo se desprende, uma espécie de aristocracia indiferente (ou mesmo antagónica) ao repto e ao fetichismo da novidade, e bem mais suscetível (e adversa) ao choque que esta sempre provoca. Porém, a prazo, todos o sabemos, o tempo acabará por transformar a estranheza em banalidade e a mudança em habituação. Para que a mudança ocorra, pode ser necessário um tempo mais ou menos longo, mas o certo é que ela é sempre irreversível. Sendo que, numa espécie de *loop* sísifiano, a uma mudança sucede sempre outra e outra e outra, e toda a novidade encontrará o seu momento de obsolescência.

Em certos casos e momentos, quando se trata de invocar os motivos para a resistência à mudança, a nostalgia quase se aproxima da metafísica. Podemos sempre afirmar que ao analisarmos a nossa relação com os dispositivos estamos, sobretudo, no campo da subjetividade da técnica, ou seja, numa instância em que a cada um cabe experimentar ou decidir a sua relação de empatia ou de recusa da diferença. Por isso mesmo, pela insondabilidade ou visceralidade da experiência, se justificaria a infabilidade (ou insustentabilidade) dos argumentos favoráveis ou adversos à mudança e se constataria mesmo a inconsequência da discussão. É desse modo que, apesar do *pedigree* dos seus enunciadores, tanto podemos aceitar como rebater a opinião de notáveis resistentes ao digital como Christopher Nolan ou Quentin Tarantino.

Nolan afirmou sobre a tecnologia digital que esta desvaloriza o trabalho do realizador e que a projeção digital punha as salas de cinema a mostrar anúncios televisivos. Tarantino afirmou que a projeção digital não era mais do que televisão em público, tendo acrescentado mesmo que um dos motivos para a sua anunciada retirada do cinema seria precisamente a adoção generalizada da tecnologia digital na produção e na exibição cinematográficas. A prazo, ape-

Livros LabCom

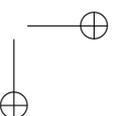
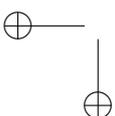




sar de se manterem legítimas, estas posições acabarão por, inevitavelmente, se revelar inconsequentes e até ironicamente contraditórias: não é uma das façanhas maiores do currículo de Tarantino a sua cinefilia feita em clube de vídeo? Não foi a introdução de Nolan ao cinema feita enquanto espectador de televisão, como sucedeu com toda a sua geração? Não estão, porém, sozinhos no lamento ou no aviso que as mudanças tecnológicas sempre provocam. Historicamente, gente ilustre tomou, noutros contextos e com outros pretextos, a mesma posição de resistência: não nos lembramos todos da recusa de Chaplin ou da cautela de Eisenstein em relação à introdução do som síncrono no cinema? A companhia em que se encontram Nolan e Tarantino é, portanto, de grande prestígio, mesmo se a guerra, falando hiperbolicamente, ou a querela, falando eufemisticamente, parece estar à partida perdida pela fação nostálgica.

E, afinal, se repararmos com mais atenção, poderemos verificar que, na realidade, com as tecnologias digitais, as coisas não mudam, no imediato, de forma tão significativa assim. Pelo contrário, há nitidamente mais perpetuação do que rutura do *status quo*. Cada nova tecnologia transporta velhas ideias (e mesmo ideologias) que, num primeiro momento, determinam necessariamente a sua linha de desenvolvimento e definem o horizonte para onde se dirige. A questão a colocar será então: o que se espera de uma nova tecnologia? A resposta a esta questão implica vislumbrar e definir a ideologia dominante, isto é, aquela que determina os objetivos e as funções de uma determinada tecnologia. No caso do cinema, a ideologia dominante subjacente ao desenvolvimento tecnológico é a da mimese, da imitação, aqui no sentido mais estrito e direto: a imitação fiel da realidade tal como ela se apresenta aos nossos olhos.

Esta ideologia é melhor compreendida na medida em que inscreve o cinema num arco genealógico que vai da perspetiva renascentista à fotografia, e, conseqüentemente, ao cinematógrafo. Se procurarmos antecipar a sua evolução futura, vislumbraremos, em jeito de promessa, a holografia e a realidade virtual como as tecnologias que prosseguirão esse esforço mimético. O que cada tecnologia tem procurado no cinema é, por isso, a superação das capacidades das suas predecessoras, partindo usualmente das mesmas premissas e perseguindo os mesmos propósitos. Podemos, por isso, dizer que, de algum modo, a propensão e a capacidade imitativa precede e condiciona, no cinema, a propensão expressiva: representar realisticamente o mundo é o mandamento e a referência em que se baseia a proeza técnica, e as ideias



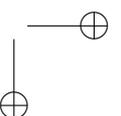
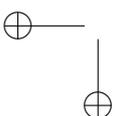


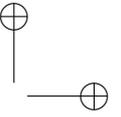
que se possam transmitir recorrendo ao dispositivo cinematográfico partem claramente deste ponto prévio e são, por isso, por ele condicionadas. A ligação mimético-ontológica do cinema à realidade foi um paradigma sempre vencedor ao longo da história (seja no cinema narrativo *mainstream*, seja no documentário, seja ainda em muito do cinema de autor), que apenas marginal e intermitentemente foi desafiado (pelo cinema de animação e pelo cinema experimental, sobretudo).

A imagem de máxima definição, cujos princípios estavam já preconizados na perspetiva renascentista, tem sido o grande objetivo técnico do cinema. Ao lado deste, encontramos um objetivo-gémeo: a questão da monumentalidade, da grande escala, ou seja, a pretensão de imergir o espectador (o que, de algum modo, enviesa a questão da fidelidade: não a tendo inaugurado, foi o cinema que consolidou e instituiu a lógica do *bigger-than-life* como o padrão da percepção: aceitamos, e desejamos mesmo, com naturalidade, representações que excedam as dimensões humanas, mas resistimos àquelas que diminuem essas mesmas dimensões). Em larga medida, tem sido na depreciação da miniaturização e no louvor da monumentalidade que se tem debatido muito a experiência espectral contemporânea, como se a dimensão das imagens fosse correlata da qualidade da experiência (maior = melhor), assunção que a massiva adesão ao visionamento em ecrãs pequenos permite contestar. Neste aspeto, o da escala, a questão da fidelidade é, portanto, subalternizada, jogando-se os argumentos em favor de uma lógica de monumentalidade e contra uma lógica de miniaturização.

A questão da alta definição e da máxima fidelidade, assumida como central na imagem cinematográfica, constitui, porém, apenas uma corrente da iconografia contemporânea. O amador ou o documental (e os seus correlatos próximos como o *fake* ou o *trash*) parecem configurar outras formas de valorização na cultura visual contemporânea que, de algum modo, se colocam em contraponto às imagens de alta definição que têm sido assumidas como o modo privilegiado de apresentação da realidade. Nestes casos, o défice de definição é compensado pelo suplemento de intensidade (sob a forma de autenticidade e/ou sob a forma de paródia) das mesmas. Sem tempo para criar a imagem canonicamente perfeita, a urgência ou a irreverência com que o amador ou o documentarista captam ou geram as suas imagens parece ser o critério de qualidade das mesmas e o seu certificado semiótico: uma imagem é boa porque existe contra todas as probabilidades; ela não tem de ser bela,

Livros LabCom

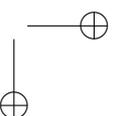
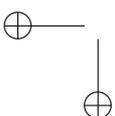




mas apenas testemunhal; nenhuma imagem é sagrada, nenhuma solenidade é incólume. A iconografia do documentário e do seu género-gémeo, a reportagem televisiva (e, cada vez mais, dos seus derivados como a imagem de telemóvel), assenta nesta convenção sem norma, precisamente: a urgência antes da harmonia. É uma imagem cuja ontologia é inseparável da relação – fortuita, feliz, improvável, quase miraculosa – que consegue estabelecer com o imprevisto, o efémero, o imponderável, e da urgência quase clínica com que se responde à fugacidade do instante, do *momentum* irrepetível. Daí o valor crescente e inestimável dos vídeos amadores de acidentes e catástrofes, por exemplo, pois as imagens do aqui e agora, essa espécie de *imagens-fenómeno*, ou, diríamos mesmo, fenomenológicas, são sempre da ordem do escasso.

Estas características constituem, a seu modo, as premissas do realismo e da autenticidade das imagens: rápidas, feias e brutas. Ora, é na apropriação estilística, retórica ou discursiva destas premissas que assenta uma tendência que, na ficção cinematográfica, se vai desenvolvendo paralelamente à corrente dominante das imagens cuidadas, belas e, em última instância, perfeitas. Teríamos assim, de um lado, a imagem nobre e pura, uma imagem assumida como uma espécie de imaculada representação do mundo, impecavelmente fiel a este, mesmo quando cria seres e mundos fantásticos ou fantasiosos (como ocorre nos efeitos visuais); do outro lado, uma imagem pobre e dura que assume a imperfeição (grãos, pixéis, riscos, desenquadramentos, rasuras, por exemplo) como elementos de uma poética que denega a tradição canónica do belo e se desvia do sonho renascentista da fidelidade.

Mais adiante discutiremos um conjunto de filmes que se inscrevem em cada uma destas correntes, mas referimos desde já dois títulos que, parecidos, são bem ilustrativos dos propósitos que orientam cada uma destas tendências: por um lado, *Star Wars – Attack of the Clones*, muito falado pelo facto de ter sido um dos primeiros *blockbusters* a ser rodado em digital. E falado porquê? Precisamente porque conseguiu uma qualidade de imagem em nada era inferior à da película tradicionalmente utilizada, algo durante muito tempo tido como improvável. Por outro lado, *Inland Empire*, o projeto para-experimental de David Lynch, no qual o realizador americano se permitiu as abordagens mais ousadas – quer narrativa quer estilística quer tecnicamente –, assumindo o improvisado ou a imperfeição como parte integrante do processo criativo. No final, Lynch afirmaria que o digital é o futuro. Ora, curiosamente,



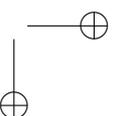
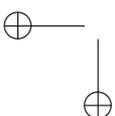


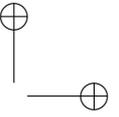
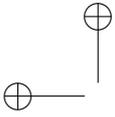
apesar da distância temática e conceptual que separa ambos os filmes, George Lucas, à sua maneira, disse o mesmo.

A ideologia da imagem nobre

Se falamos de uma ideologia da imagem nobre é porque um desígnio profundamente racional se inscreve na fabricação das mesmas, as quais se querem inatacavelmente fieis, supremamente definidas e representacionalmente puras: o objetivo é, a cada nova etapa tecnológica, representar a realidade mais e mais como o sujeito humano a observa e contempla. É como se, desde a perspectiva renascentista, a ética da fidelidade viesse antes da estética da expressividade, e como se uma espécie de dogma se impusesse aos mais diversos cálculos, procedimentos ou dispositivos técnicos: uma boa imagem (e não necessariamente uma bela imagem; portanto: a ética antes da estética) seria aquela que se pudesse confrontar com a realidade, captá-la ou imitá-la, e nela se espelhar sem diferença.

Pensar e criar a imagem nestes moldes não são operações recentes, longe disso. Esta ambição da técnica para superar as suas aparentes impossibilidades miméticas conheceu ao longo da história as mais variadas modalidades. Uma brevíssima arqueologia da potência da mimese é aqui ilustrada com três exemplos historicamente muito diversos. Em primeiro lugar, o lendário episódio proveniente da Antiguidade que coloca em despique os pintores Zeuxis e Parraso: a mestria do primeiro na representação de um cesto de uvas era de tal ordem que os pássaros acorreram à fruta para a comer; a esta proeza invejável respondeu o segundo com a pintura de um véu sobre a imagem com tal fidelidade que o seu concorrente o pretendeu destapar. Em segundo lugar, as pinturas de teto barrocas em *trompe l'oeil* que, numa sensação quase mística, criavam para o espectador a ilusão de profundidade e ascensão onde apenas uma superfície plana na realidade existia (numa espécie de antecipação da fotografia e do cinema estereoscópicos). Em terceiro lugar, a ironia e a auto-reflexividade desconstrutiva de Magritte em *A Traição das Imagens*, gesto intelectualmente sedutor pelo enrolamento epistemológico que opera e que nos diz muito sobre o ceticismo e o cinismo tanto de artistas como de espectadores contemporâneos, ao mesmo tempo que nos leva para o campo do conceptualismo, o único onde a fidelidade não pode (ou, dependendo da



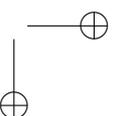
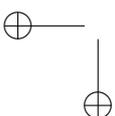


perspetiva, só pode) ser tomada como valor absoluto. Como se vê, a mimese comporta múltiplas modalidades e abordagens.

O esforço mimético que a perspetiva renascentista inscreveu na cultura visual ocidental vai muito para lá da imagem cinematográfica (apesar de ser determinante na genealogia, na tradição e na valorização desta, como sabemos): tanto a escultura como a pintura híper realistas, a banda desenhada e mesmo muita da ilustração digital se orientaram igualmente, em maior ou menor medida, por este objetivo de fazer coincidir ou indiferenciar o objeto e a sua representação. Há, pois, uma ideologia da fidelidade que é, pensamos, inegável e que supomos que ajude a explicar porque motivo as imagens cinematográficas digitais vivem uma espécie de trajeto de duplo sentido: ao mesmo tempo que, no seu processo, evocam o mistério e o maravilhamento da magia, deixam-se, no resultado, aprisionar nos domínios do fotorrealismo. A evocação da magia não é, parece-nos, despropositada neste contexto: a passagem do ceticismo à crença ocorre perante estas imagens do mesmo modo que perante um passo de mágica: primeiro não nos parece possível, depois acreditamos, mesmo sabendo que fomos enganados. A suspensão da descrença desenha aqui o seu arco mais vasto e integral: perante uma espécie de *trompe l'oeil* híper realista, dispomo-nos a acreditar no que vemos mesmo sabendo do engodo em que somos enredados e que nos é apresentado.

O credo em que somos envolvidos nestas imagens nobres, feitas em CGI ou em HD de modo profundamente realista, leva-nos a valorizar menos a veracidade e mais a verosimilhança: não nos importa que elas não se liguem ontologicamente ao real, que a sua verdade não assente numa referência ou ligação física ao mundo, mas basta-nos que a sua semelhança ao real seja satisfatória. Daí que, no CGI, possamos dizer que mais importante que o ser é o parecer. E que a convicção de que o que vemos é verdadeiro seja menos relevante do que a crença de que o que vemos poderia ser verdadeiro. Pensando aritmeticamente, podemos dizer que o valor da verosimilhança, da aparência ou da crença é, nestes casos, maior do que o da veracidade, da existência e da convicção.

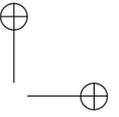
Em que filmes podemos observar este tipo de imagem nobre e pura, a qual nos engana com a mentira para nos iludir com a verdade? Em *Terminator 2* (1991), por exemplo, filme no qual as metamorfoses de corpos, entes e matérias parecem absolutamente verosímeis. Mas, sobretudo, em *Jurassic Park* (1993), um marco incontornável na história destas imagens por nos apresentar



com extraordinária verosimilhança os dinossauros, seres há milhões de anos desaparecidos, e que nenhum ser humano alguma vez contemplara, fazendo-o com um pormenor e rigor que colocou o filme para lá de qualquer ceticismo, numa proeza praticamente da ordem do inefável. A dimensão da proeza é tão maior quanto temos termos de comparação com que a avaliar, e em dois níveis: por um lado, podemos contrapor *Jurassic Park* a *Lost World*, o clássico de 1925, o que nos permite ver o que mudou significativamente com o filme de Spielberg: a passagem do *stop-motion* ao CGI; por outro lado, devemos contrapor os *animatronics* (bonecos robotizados) ao CGI, mudança técnica que ocorreu, digamos assim, durante a produção de *Jurassic Park*, uma vez que ambas as soluções foram usadas neste filme para dar vida aos dinossauros. Tanto no primeiro como no segundo caso podemos observar que: por um lado, as imagens digitais permitem um acréscimo decisivo num dos princípios e valores fundamentais destas imagens realisticamente fantásticas, o *seamless*, ou seja, a indiferenciação entre aquilo que é imagem real captada e o que é efeito visual; por outro lado, elas permitem notar um fenómeno inescapável nas imagens e em todos os seus elementos: o envelhecimento (neste caso, dos efeitos visuais).

O avanço proporcionado por *Jurassic Park* no que toca aos efeitos visuais foi de tal ordem que a experiência foi vivida, por muitos, no domínio da epifania. No fundo, é como se o espectador fosse um duplo do grupo de cientistas que no filme observam o primeiro dinossauro: os olhos veem mas não querem crer; o momento é, ao mesmo tempo, de profundo ceticismo e de envolvente misticismo. Quase apetece tocar: ver já não basta. Tal é a perfeição da ilusão visual que é preciso um outro sentido, o tato, para caucionar a verdade. Com o CGI, e sobretudo depois de *Jurassic Park*, o cinema entra numa nova era de representação verosímil de mundos sem referente ontológico. A mudança de paradigma tecnológico está bem ilustrada no *making of* de *Phantom Menace*, o episódio 1 da saga *Star Wars*, estreado em 1999, quando George Lucas indica, no storyboard, aos seus colaboradores, as imagens e partes de imagens que serão criadas fotograficamente e aquelas que serão criadas virtualmente (distinguindo umas de outras através das expressões “real” e “não real”).

Que a prática cinematográfica tenha sido, desde as primeiras obras de Méliès, uma porta para a realidade do fantástico e, desde os Lumière, uma via para o maravilhoso do quotidiano, diz-nos bem o quanto realidade e imaginação, verdade e ficção, se imbricam. Mas diz-nos igualmente que se é certo que

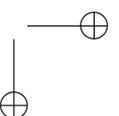
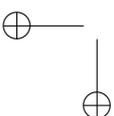


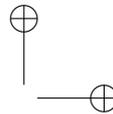
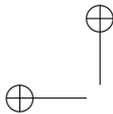
há dois caminhos que se cruzam, eles são percorridos em sentidos diferentes: um que vai da verdade à ilusão e outro que vai da ilusão à verdade. Ainda assim, a ideologia da imagem nobre e pura tanto perpassa o realismo fotográfico como o realismo digital. Com as imagens digitais, seja no CGI ou na alta definição, colocam-se de novo em confronto duas concepções de cinema que podemos resumir parafraseando dois realizadores cujas preocupações e imaginários cinematográficos se encontram a enorme distância: Jean-Luc Godard e George Lucas. Se o primeiro pôs na boca de uma personagem de *Le Petit Soldat* a sua convicção de que o cinema é a verdade 24 vezes por segundo, o segundo afirmou a propósito dos efeitos visuais da prequela da sua saga que o cinema é a ilusão 24 vezes por segundo. Algures entre estas suas posições se distribuem todas as obras cinematográficas, algumas delas habitando os interstícios onde, parece-nos, estas diferenças e semelhanças se tornam, muitas vezes, mais estimulantes, como veremos nos filmes analisados de seguida.

O charme da imagem pobre

Se propusemos a ideia de que a imagem nobre é atravessada por uma ideologia, a da imitação, à qual vai buscar o seu fascínio, afirmamos agora que a imagem pobre tem um charme que lhe provém, se assim podemos dizer, de uma patologia. Ou seja: é nas suas imperfeições, defeitos, falhas e erros que reside o seu apelo e mesmo o seu valor. Poderíamos fazer remontar esta ideia de imperfeição como suplemento estético e ético às correntes do cinema direto e do *cinéma vérité*, as quais, no seu ímpeto para se aproximar da realidade (contemplando-a clandestinamente ou interpelando-a declaradamente), assumem o contingente como uma propriedade da criação cinematográfica, na linha, como se sabe, do que Vertov afirmara já com a sua doutrina do cinema-verdade enquanto registo da vida de imprevisto.

Um dos aspetos ironicamente mais interessantes de filmes como *Blair Witch Project*, *Cloverfield*, *Rec* ou *District 9*, os quais utilizamos aqui para ilustrar a nossa ideia de um cinema (rico) da imagem pobre, é, precisamente, o facto de tomarem e usarem o artifício para denunciar o artificioso. São filmes recobertos, em mais larga ou mais estreita medida, pelo fetichismo do *fake*, filmes que se fascinam com a destreza para mostrar a (in)verdade da realidade através da ficção, jogando com códigos, desconstruindo convenções e



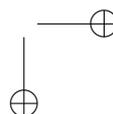
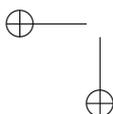


contorcendo expectativas. São filmes que procuram e assumem uma imagem mais doméstica, menos polida, menos harmoniosa, mais amadora do que o cânone instituiu. Prosseguem uma tradição que, retrocedendo, nos poderia levar às reconstituições de eventos feitas por Méliès e outros pioneiros, à emissão radiofônica de *Guerra dos Mundos* com a qual Orson Welles pôs uma nação sob pânico, à paródia extraordinária do documentário efetuada em *Zelig* por Woody Allen ou ao fenômeno de mistificação que foi *Cannibal Holocaust*, esse precursor nítido de *Blair Witch Project*. Em todos estes casos, o objetivo é, de modo mais vincado ou mais subtil, esbater ou volatilizar a fronteira entre realidade e ficção. Os códigos e as expectativas são sabotados ou agitados, de modo que o espectador se encontra frequentemente em dúvida em relação às intenções e aos valores do discurso com que se confronta.

Nos filmes referidos, é como se o déficit da verosimilhança (ou seja: algo possível, mas incrível) deve-se ser suprido pela tentação da veracidade (algo impossível, mas credível), jogando-se esse desafio, sobretudo, como veremos, ao nível da estilística. E o mais interessante é, sem dúvida, esta oscilação em que o espectador é colocado entre o credível e o possível, o incrível e o impossível. Perante estes jogos e ilusões, não se trata apenas de consentir na crença no impossível, mas também de desejar a possibilidade do incrível. Sabemos que não podemos acreditar, mas não deixamos de o desejar. Isso mesmo pode ser constatado em *Forrest Gump*: quando o protagonista contracena com Lyndon Johnson ou outras figuras históricas, sabemos que tal nunca aconteceu, mas o índice de veracidade é de tal ordem que quase acreditamos que podia ter acontecido, e desejamos mesmo acreditar que tenha sido assim. Estas são, por isso, imagens que nos levam do conforto da verosimilhança para o apelo da veracidade, nas quais as aparências parecem ceder à força gravitacional das existências e a fragilidade das aparências parece funcionar como um certificado de materialidade das existências. Nelas predispono-nos para a crença porque estamos convencidos que há uma verdade inferida naquelas imagens, ou seja, a convicção dá peso à crença. A veracidade suplanta a verosimilhança, aproximando-se da verdade, mesmo que meramente codificada e completamente ficcionada.

Este suplemento de veracidade que a imagem pobre ou amadora transporta entra no território do *mainstream* e da imagem nobre sempre através da ilusão, mas fá-lo em diversas instâncias. Como vimos, e trata-se, de algum modo, de um exemplo paradigmático, *Forrest Gump* ilustra especialmente bem esta

Livros LabCom



ideia: as imagens com acréscimo de veracidade que vemos no filme são velhas e pobres, a preto e branco, com grãos e rasuras, provenientes dos *newsreels* ou da televisão, sobre as quais novas e sofisticadas tecnologias vão operar uma nobilitação iconográfica através, simultaneamente, do truque retórico e da proeza técnica, como se a *patine* e o prodígio se encontrassem. Mas a dimensão técnica da pobreza imagética pode ser encontrada igualmente em *Blair Witch Project* ou *28 Days Later*: no primeiro caso, as imagens são de suportes de segunda linha como o Hi8 ou o 16mm; no segundo, a captação foi feita recorrendo ao sistema MiniDV. Em ambos os casos, depreciou-se deliberadamente o suporte escolhido com o intuito de depauperar (e assim autenticar) a estética verista das obras.

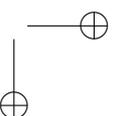
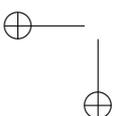
Este charme e sedução da imagem pobre pode ser encontrado de forma mais ou menos coincidente em três filmes que agora analisamos, todos eles concebidos na linha do precursor *Blair Witch Project*. São eles: *Rec*, produção espanhola de 2007, *Cloverfield*, filme americano de 2008, e *District 9*, coprodução internacional de 2009. Que coincidências encontramos nestas obras? Antes de mais, podemos dizer que o que estes filmes procuram é precisamente esconder a competência de equipas altamente treinadas e profissionais sob a aparência da inépcia amadorística ou da improvisação documental. Estes filmes, apesar do seu *feeling*, ou mesmo da sua génese, *para*-independente, são executados, sob uma aparência tosca, rudimentar ou inexperiente, por técnicos e artistas extremamente qualificados. O que sucede de mais notório na sua estética é a assunção das limitações tecnológicas como uma característica intrínseca da sua forma de narrar as histórias que contam. De algum modo, é como se a retórica do amador ou do doméstico ao nível da narração se afigurasse como caução estilística da autenticidade e da veracidade da história, por mais improvável ou impossível que ela seja (como se vê particularmente em *District 9* e *Cloverfield*). Por isso é que três histórias tão inverosímeis e fantasiosas nas suas premissas são aceites com tal grau de convicção pelos espectadores: se quisermos resumir as coisas numa máxima, poderíamos dizer que *se não aconteceu, podia ter acontecido*. É dessa maneira que podemos compreender a adesão e o convencimento do espectador.

Se efetuarmos uma análise semiótica e retórica destes filmes, podemos identificar os procedimentos sobre os quais assenta este jogo de dissimulação do artificioso através do artifício: em primeiro lugar, destaquemos a portabilidade da câmara, seja ela operada à mão ou em qualquer outro dispositivo de



franca mobilidade, fator que lhe permite estar próxima dos acontecimentos, interagindo com eles ao ponto de, por vezes, ficar absolutamente descontrolada, caindo ou desligando-se; em segundo lugar, e com nítida relação com o ponto anterior, a *mise en scene* informal, descomprometida, casual, de acontecimentos aparentemente imprevisíveis ou incidentais, não podendo deixar de se sentir aqui réplicas do *kino-pravda* de Vertov ou do cinema direto norte-americano; em terceiro lugar, e derivado do anterior, o uso do improvisado (e mesmo do desconhecimento por parte dos atores e técnicos como estratégia de *mise en scene*, o que leva à ocorrência de reações mais espontâneas às situações criadas); em quarto lugar, a possibilidade de efetuar planos sequência longos, propiciada por dois fatores de ordem técnica: a portabilidade da câmara que permite seguir a ação em múltiplos espaços contíguos de forma constante, e a longa duração de gravação permitida pelos suportes digitais, em comparação com os dez minutos das bobinas de película tradicionais; em quinto lugar, o recurso esparso à montagem, acontecendo esta, muitas vezes, sob a forma de cortes bruscos ou interrupções abruptas, com o negro ou a pixelização da imagem a serem o resultado mais notado; em sexto lugar, a desfocagem, a tremura, o grão ou a pixelização como características intrínsecas destas imagens, dando uma ideia de dureza, de pobreza ou de impureza que, aos olhos do espectador, aumentam a sua veracidade.

Epítome desta estratégia são as imagens que aqui designaremos por *planos-zero*: planos em que a câmara parece estar descontrolada, ora apontada, circunstancialmente, à personagem, ora, inadvertidamente, ao vazio, ora ao chão ora ao teto, ora rasante ora em deriva, como se o espaço e o escopo fosse integral, em 360° de amplitude, apontada a todas as dimensões espaciais (alto, baixo, esquerda, direita, superfície, profundidade) e temporais (instante fulminante / duração longa), em que o espectador não consegue perceber exatamente o referente ou o sentido, em que a objetiva pode estar suja ou escura, em que a luz pode falhar ou desaparecer, em que o som é credivelmente deficiente. Em resumo, são planos nos quais a significação das imagens está sempre em perigo: indefinida, precária, inconstante, hipotética; mas é precisamente daí que advém o valor das mesmas, da sua imponderabilidade semântica. Este tipo de imagens comporta um desafio e uma voragem: desafiam-nos a segui-las, a compreendê-las, a interpretá-las, a torná-las inteligíveis, porventura empáticas, e, ao mesmo tempo, nesse desafio devoram-nos e exigem todas as forças da nossa atenção, da nossa disposição, do nosso entendimento. Ora, o

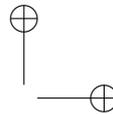
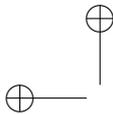


que é cinematograficamente fascinante é que, para se conseguirem estas imagens imperfeitas, feias, ilegíveis muitas vezes (como ocorre em *Cloverfield* ou *District 9*), se recorra aos mais extraordinários e sofisticados meios e tecnologias digitais, precisamente os mesmos que servem os típicos *blockbusters* com as suas imagens luzidias e claras, perfeitas na sua textura, composição, visibilidade e interpretação.

Se quiséssemos resumir numa frase este tipo de produções, diríamos tratar-se de *bons filmes mal feitos* (sobre os *maus filmes bem feitos* falaremos adiante). São filmes que parecem querer assumir a falha e o erro como contraponto à dimensão asséptica e imaculada da tradicional produção de Hollywood ou mesmo do cinema de autor mundial, sempre em busca da *imagem suprema*. Realizadores de prestígio não hesitaram em adotar esta estilística com proveitos claros, quer narrativa quer dramaticamente, em termos de *mise en scene* e veracidade: Michael Mann em filmes como *Collateral* (2004) ou *Miami Vice* (2006), Steven Soderbergh no díptico *Che* (2008) ou, de forma mais experimental, Brian de Palma no verdadeiro filme-ensaio-catálogo de imagens-não-cinematográficas que existem incrustada, paralela ou desafiadoramente ao lado, ou dentro, do cinema que é *Redacted* (2007) (obra na qual encontramos as imagens mais heterogéneas e heteróclitas: vídeo-diário, documentário, infravermelhos, câmara de vigilância, *night vision*, vídeo-blog, vídeo-chat, vídeo-comunicado ou *handycam*, entre outras). Como resume o protagonista desta obra, “é sexy fazer um vídeo de alguém a fazer um vídeo”. Logo, a auto-reflexividade pode ser um gesto de sensualidade. E a verdade pode ser também uma questão de convicção: “The truth 24/7. This camera never lies”, diz ele (ingenuamente, como sabemos).

Excerto/Enxerto

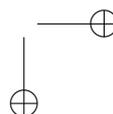
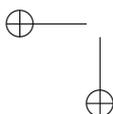
O cinema, como as artes em geral, parece sofrer o efeito de uma espécie de força gravitacional que o puxa/empurra claramente numa direção: o realismo. Destacamos aqui três instâncias, em larga medida interrelacionadas, em que tal pode ser observado: a narrativa, enquanto modelo discursivo privilegiado, o drama, enquanto género dominante, e a realidade, enquanto matéria central de atenção. Queremos com isto dizer que é em torno destes três aspetos da criação cinematográfica que se tendem a agrupar maioritariamente os filmes

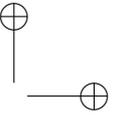


produzidos, seja em volume, seja, sobretudo, em prestígio. É na narrativa que o espectador tende a ser rotinado, ganhando nesse domínio o maior conforto para o seu desempenho enquanto sujeito. É no drama que tende a estabelecer os mais fortes laços de empatia e identificação com a personagem e, logo, a experimentar a maior intensidade emocional. É para a realidade que a sua atenção tende a dirigir-se, procurando no cinema, como nas demais artes, ensinamentos que lhe permitam melhor lidar com as questões iminentes da existência.

Porém, de modo coincidente com a eclosão e a massificação das tecnologias digitais, os gêneros usualmente tomados como escapistas têm conseguido, nos últimos anos, um êxito sem precedentes, disseminando as suas histórias por todo o mundo e conquistando as audiências cinematográficas de forma avassaladora. Senão, vejamos: os gêneros-gêmeos da fantasia e da ficção científica têm-nos dado os maiores sucessos no que respeita ao cinema *mainstream*; os filmes de super-heróis e demais adaptações de bandas desenhadas conhecem uma vaga sem precedentes; o cinema de animação nunca foi tão popular como na atualidade; mesmo o musical (ainda que em menor escala, se comparado com a produção clássica) e a comédia (mais talvez na ficção televisiva do que no cinema, contudo) têm conhecido enorme sucesso. Note-se porém que, mesmo que estes gêneros tenham ocupado um lugar de particular destaque em detrimento de outros como o drama, o filme de guerra ou o *western*, por exemplo, a verdade é que, em todos os casos, o modelo em que estruturalmente assentam é a narrativa e, para mais, segundo a fórmula mais convencional da clara inteligibilidade, da inconfundível linearidade e da máxima empatia. De algum modo, é como se o cinema, mesmo mudando os gêneros dominantes, resistisse sempre a sair da área confortável da narrativa. O digital não conseguiu, até ao momento, alterar este estado de coisas: nenhum gênero novo parece ter sido inventado, nenhum modelo mais ousado foi experimentado, nenhuma matéria inédita parece ser proposta.

Assim, à falta de um ou mais gêneros novos que as possibilidades do digital poderiam deixar adivinhar, procuraremos em fragmentos no interior das narrativas mais ou menos convencionais a novidade eventual de figurações ou eventos proporcionada pela mudança tecnológica. Ao mesmo tempo que efetuamos esse trabalho analítico, não queremos, neste mesmo gesto, disfarçar uma angústia e uma veleidade: a angústia de nos vermos confrontados com uma espécie de enfermidade que parece entorpecer as formas cinematográfi-



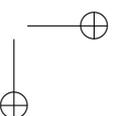
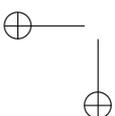


cas, de onde se parecem ter ausentado, para parte incerta e talvez irremediavelmente, a rutura e o risco; a veleidade de propormos uma nova cinefilia, uma outra forma de nos relacionarmos com os filmes e as suas partes, de os desmembrarmos, os dissecarmos e os experimentarmos. Não necessariamente uma iconoclastia, mas uma reapropriação das obras, uma reinvenção dos sentidos, uma desmultiplicação das leituras, uma subversão das expectativas, mesmo um furto de valores ou um desvio de mensagens.

O que fazer ou como fazer isto? Provavelmente, consentindo num ímpeto de estilhaçamento, decomposição ou até rejeição das modalidades mais comuns da cinefilia. Indo ao interior dos filmes *excortar* ou *enxertar* ideias. A narrativa há de perseverar, não duvidamos, mas podemos desfazê-la, refazê-la, contrariá-la, distorcê-la, amputá-la, deslocá-la, instabilizá-la. E com ela as suas convenções: a duração da longa metragem; a textura do fotorrealismo; a estrutura aristotélica. Ou então rasgando o invólucro cúmplice e complacente da narrativa, o qual funciona como uma espécie de redoma, de cápsula, onde tanto o autor como o espectador sentem o conforto da familiaridade morfológica e todos os efeitos de estranheza tendem a ser diluídos ou eliminados.

Porquê estas operações? Porque o desejo de uma outra poética cinematográfica esbarra com a angústia da sua ausência. Queremos outros cinemas, novos manifestos, mais transgressão, experiências radicais. Nada disto nos tem sido oferecido. Portanto, à falta de uma nova poética, resta-nos, como alternativa, o consolo de uma outra cinefilia, uma *praxis* de crescente liberdade de apropriação de uma obra. Resta-nos procurar em partes das obras existentes aquilo que gostávamos de ter por inteiro em filmes originais: o espanto em vez da empatia, a vertigem em vez do envolvimento, a abstração em vez da imitação, o sensorial em vez do emocional. Seria uma outra poética (se de purezas ou de impurezas, não se sabe; talvez de ambas). Que não excluiria necessariamente a narrativa, mas que tanto a revolveria como com ela coabitaria.

Podemos imaginar, como exemplo desta nova cinefilia, um ciclo de cinema não de obras integrais, mas de excertos, de sequências, de sintagmas capazes de funcionar como unidades autónomas, de constituir um todo em si mesmas, com uma organização interna consistente e um sentido pleno no horizonte. Unidades que, pela diferença que estabelecem com o corpo da obra em que se inserem, seja ao nível da planificação ou da *mise en scene*, tornam aliciante e mesmo legítima a ideia de uma obra enxertada noutra obra ou de

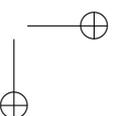
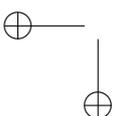


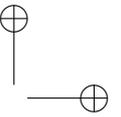
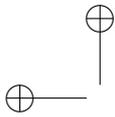


uma segunda vida para uma mesma obra. Para ilustrar esta proposta, e não propondo aqui a programação de um ciclo de cinema, pelo menos deliberadamente, apresentaremos exemplos de vários tipos, tendências, autores e gêneros cinematográficos muito distintos, da atualidade, estabelecendo, em alguns dos casos, o paralelismo com obras e autores pré-digitais em cujas obras se pode materializar esta ideia. Tal paralelismo, entre a atualidade digital e a memória analógica, permite-nos verificar, se tal ainda fosse necessário, que a lógica criativa do enxerto não é nova e que há reenvios muito evidentes entre obras presentes e outras passadas onde pode ser observada esta premissa do excerto auto-contido.

O que queremos propor é uma outra forma de cinefilia que incorpore a lógica do fragmento como forma maior de fruição estética e que assuma o pressuposto de que a parte pode ganhar prevalência sobre o todo, com a qual possamos aceder a pequenos e lícitos prazeres, mesmo que localizados e parcelares. Podemos recorrer a algumas teorias e conceitos para com mais clareza transmitir a ideia que pretendemos: podemos evocar as *set-pieces* do cinema de ação ou do musical, com as suas sequências autónomas assumidas enquanto tal e que, embora incorporadas no todo da narrativa, mantêm a sua distinção e especificidade, sendo facilmente delimitáveis; podemos falar da unidade completa de sentido que Barthes designou por *lexias*, segmentos que podem ser recortados no todo da obra e cujo critério de extensão ou morfologia é apenas a garantia de sentido que deve assegurar; podemos recuar ao conceito de montagem de atrações proposto e praticado por Eisenstein, momentos claramente contrastados com o conjunto do filme, facilmente isoláveis, mas que nesse contraponto ganham o seu valor semiótico e criativo.

O que devemos ter em conta é que a elasticidade desta variante da cinefilia e a flexibilidade da sua utilização nos deixarão grande amplitude operacional. Trata-se de colher, escolher ou jogar com miniaturas ou fragmentos que podem ir de um fotograma a um plano ou a uma cena ou a uma sequência e assim sucessivamente. Gostávamos que se visse aqui não apenas a proposta de uma outra cinefilia, mas até, quem sabe, a hipótese de novas poéticas: cinema do fotograma, do plano, do *freeze*, da cena, da sequência, eventualmente. Desse modo, parece-nos, poderia haver algo de inaugural e de proveitoso em dois níveis: num primeiro, se extrairmos estas unidades de certos filmes, poderemos estar a resgatar boas ideias das garras de más narrativas que acabam por as estragar ou destruir, encontrando para elas, eventualmente, contextos alterna-

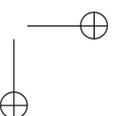
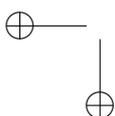




tivos, como se redesenhássemos universos ou desviássemos linhas narrativas; num segundo nível, poderíamos deixar para o espectador uma responsabilidade acrescida na criação e povoamento de universos diegéticos, assegurando às ideias uma abertura semelhante à que encontramos na pintura, na fotografia ou mesmo na banda desenhada: o ritmo e cadência dos acontecimentos, o tom e o volume das vozes, o antes e do depois dos acontecimentos exigiriam um contributo claro do espectador.

Propomos, portanto, uma cinefilia com uma dupla possibilidade e dinâmica: operando sob a lógica do excerto e sob a lógica do enxerto, num jogo de subtrações, adições, divisões e multiplicações que fariam de uma obra um lugar de inferências, reapropriações, escassez, sobrelotações. Não nos desagradaria uma cinefilia capaz de assumir a fragmentação ou a hibridação como estados naturais da obra cinematográfica, do mesmo modo que ocorre com o *sampling* ou a remistura na música ou o *cross-over* e o *spin-off* na banda desenhada (de algum modo, o *mash up* ou o *fake trailer* são já modalidades dessa hibridação). Não nos desagradaria que as experiências que timidamente são muitas vezes experimentadas em géneros tradicionalmente menos prezados, mas mais ousados, como o videoclip ou os genéricos dos filmes, não apenas migrassem para o *mainstream*, mas fossem mesmo geradas nesse contexto. Não desdenharíamos que a concisão da ilustração, do poster ou do trailer se tornasse um princípio poético de pleno direito. Quantas vezes o trailer é melhor que o filme, queixamo-nos nós e com razão? Quantas vezes o poster é mais aliciante que a história que se conta? Ou quantas vezes um mero estudo de personagem ou de cenário faz promessas que a narrativa não consegue cumprir? E quantos de nós não imaginámos, perante este tipo de elementos e dados, histórias que o filme não nos deu? Não será que esta lógica da concisão e da sugestão, mais do que a da extensão e da exposição, nos poderia escusar, muitas vezes, ao humor sem piada, ao romance sem intensidade, aos finais sem nexos, à estereotipização despropositada, às explosões injustificadas, que estragam uma ideia, apenas porque há que contar uma história, de uma determinada maneira?

Assim, atrevemo-nos a contestar duas ideias constantemente partilhadas que se não são erróneas são certamente discutíveis e merecem ser desafiadas: em primeiro lugar, a ideia de que um bom filme é uma boa história, ideia tão disseminada que nos embrenhámos nela e por vezes nos impede de valorizar devidamente aspetos que por si mesmos deviam ter mérito intrínseco, como a



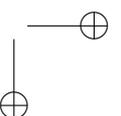
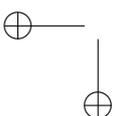


direção de arte ou a montagem, por exemplo (precisamente aqueles elementos que uma lógica do excerto permite resgatar da obra que os deprecia); em segundo lugar, a ideia de que os efeitos visuais devem servir a narrativa: talvez tenha chegado o momento de reivindicar precisamente o contrário, isto é, o momento em que, contra o pensamento dominante, a narrativa seja colocada ao serviço dos efeitos visuais, em que estes a determinem e justifiquem e não em que, como parece ser regra, lhe sejam submetidos. Talvez assim um novo género possa surgir.

E que género seria esse? Que novas poéticas podemos entrever? Que princípios para estas novas poéticas? Que papel e que possibilidades abrem as tecnologias? Podemos pensar em algumas – meras – hipóteses, algumas alternativas para um futuro cinema: o cinema não-filmado, aquele que fica e encontramos em potência nos estudos preparatórios de personagens e cenários, na *concept art* e no *production design*, aquele que não chega ao filme, mas que está disponível para a inferência e a imaginação de quem vê essas imagens; o cinema efêmero, feito de filmes com um único visionamento, contrariando o princípio da reprodutibilidade e da cópia que sempre acompanhou as imagens mecânicas e que com o digital se exponenciou; o cinema simultâneo, no qual diferentes partes ou linhas (narrativas, eventualmente) de um mesmo filme são exibidas, ao mesmo tempo, em salas ou plataformas várias, com o espectador a não poder acompanhá-las todas, tal como acontece na vida real; o cinema contínuo, de um filme que está sempre em criação, universos que estão sempre em expansão ou formas que estão sempre em metamorfose; o cinema auto-reflexivo de um novo tipo, capaz de fazer do *making of* o molde do próprio filme, aproveitando a matéria extraordinária que é o processo criativo que sustenta as tecnologias digitais.

Claro que estes princípios nos falam ainda de uma ideia, mesmo que expandida e modificada, de cinema como o temos entendido. E que a tentação da narrativa está constantemente presente. Ou seja, ainda nos mantemos no âmbito familiar desta arte. A questão parece ser: que novas formas de moldar ideias ou de contar histórias podemos propor, pedir ou exigir ao cinema? Mas a questão acabará por se desdobrar, inevitavelmente: será que o que se procura, reivindica ou deseja é um *neo*-cinema, um novo cinema capaz de propor novas modalidades cinematográficas, ou será, isso sim, um *pós*-cinema, mesmo até um *não*-cinema, uma nova arte com especificidades e singularidades que só a ela pertencem e que a desligam da tradição centenária do cinema,

Livros LabCom

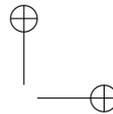
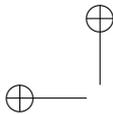


mesmo que nela se inscreva ou inspire (não é – ou melhor, deveria ser – o 3D, por exemplo, um desses casos)? É que se o cinema nos propôs novas formas de ver e olhar e mostrar que alargaram as nossas capacidades perceptivas e cognitivas, como o plano subjetivo, o plano picado e contra-picado, o grande plano ou o plano-sequência, não nos convida a futurologia do digital a especular sobre a iminência de uma nova arte que nos traga, também ela, originalidades plenas e não mera derivações?

Descrevamos agora alguns exemplos de excertos (ou enxertos) que nos fazem acreditar na possibilidade de formas alternativas ao cinema comum narrativo: as montanhas flutuantes de *Avatar*, nas quais podemos ver muito do delírio fantasioso da ficção científica e da arte fantástica; o plano-sequência gore de *300*, de Zach Snyder, em que Leónidas avança e chacina uma série de adversários; num outro filme do mesmo realizador, *Sucker Punch*, a extraordinária dinâmica do combate entre as protagonistas e um grupo de robots, que qualquer cineasta futurista não desdenharia assinar e que nenhum amante de videogames de ação desaprove; as lutas de motos, em *Tron*, feitas de fios de néon quase anti-gravitacionais; um mundo deserto de existência em *Oblivion*; os mundos de gravidade invertida que, em *Upside Down*, se encontram um sobre o outro; as tremendas batalhas que, nos filmes de super-heróis, se dão na grande metrópole, como acontece em *Avengers*, por exemplo; as sequências vertiginosas que, nos filmes de animação, procuram tirar o maior partido possível do 3D.

Todos estes são exemplos de filmes *mainstream* em que uma dada parte parece ser enxertada deliberadamente na narrativa, em complemento desta, com certeza, e mesmo intensificando-a, mas nitidamente com um valor acrescentado específico que a destaca do conjunto. Extrairmos estas partes destes filmes para que funcionassem com autonomia poderia, em alguns casos e em teoria, evitar que tivéssemos de nos confrontar com os tais *maus filmes bem feitos*, como sucede em *Upside Down*, *Oblivion*, *Tron* ou *Sucker Punch*. De alguma forma, esta ideia é o complemento simétrico de algo que dissemos antes: há bons filmes mal feitos e maus filmes bem feitos.

Se formos para uma abordagem mais autoral do cinema, encontramos também inúmeros e bons exemplos de sequências que por si mesmas se destacam e nos fascinam, nas quais as tecnologias digitais são mais ou menos determinantes. Alguns exemplos: o *super slow motion* que encontramos no prólogo de *Melancholia*, e que constitui seguramente o elemento mais diferen-



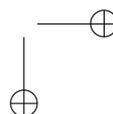
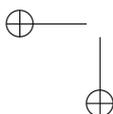
ciador do e no filme (e que, apesar de na sua aparência ser foto-realista, é um composto de várias imagens feito em pós produção); as *trips* em *Enter the Void*, de Gaspar Noé, em que os efeitos visuais são bem evidentes (sendo que no filme há outras partes em que os efeitos visuais são utilizados de forma discreta); a sequência da Criação do Universo que vemos em *Tree of Life* que, curiosamente, combina imagens de película e imagens digitais num todo coerente, mas que não deixa, porém, de ser algo heteróclito em relação ao resto da narrativa.

Algo que é interessante nestes três casos é que neles não podemos deixar de ver réplicas de sequências passadas da história do cinema: em *Melancholia*, podemos bem ver o *slow motion* a que Tarkovsky recorreu em *Sacrifício* ou *Espelho*, ou mesmo o final de *Zabriskie Point*, de Antonioni; em *Enter the Void* ou, principalmente, em *Tree of Life*, é impossível não sentirmos familiaridade com a sequência final de *2001 – A Space Odyssey*, mais notada ainda se tivermos em conta que o responsável pelos efeitos visuais da obra de Kubrick, Douglas Trumbull, colaborou também no filme de Malick.

Podemos e devemos referir ainda dois outros filmes que parecem levar esta ideia de unidade conceptual e estética às suas últimas consequências, mas com uma diferença que merece ser assinalada, já que ela determina integralmente a morfologia da obra: são obras que levam a ideia de unidade às últimas consequências, interessando-lhes mais, parece-nos, a narração do que a história. São eles *A Arca Russa*, um plano sequência de cerca de 90 minutos, filme no qual Sokurov faz uma espécie de história da Rússia, e *Time Code*, de Mike Figgis, obra composta por quatro planos-sequência apresentados simultaneamente em *split screen*, na qual se contam quatro histórias que estão a ocorrer em simultâneo. Podemos afirmar que, em termos formais, talvez estes dois filmes sejam aqueles que mais arriscaram uma nova poética, ainda que sem saírem de forma notória dos preceitos paradigmáticos do cinema como o conhecemos.

Vários destes filmes são realizados por alguns dos mais prestigiados (mesmo se polémicos, por vezes) autores do cinema atual. Se alargarmos o nosso campo de análise, podemos constatar que nem o cinema de autor nem o cinema *mainstream*, até ao momento, parecem, em função da disseminação do digital, ter mudado significativamente as conceções de cinema vigentes. De tal modo assim é que, na maior parte das vezes, é difícil notar diferenças entre o trabalho em digital de um autor e o seu trabalho anterior em película. Quem

Livros LabCom



conseguirá vislumbrar, nas seguintes obras, algum indício de originalidade que se deva ao suporte técnico utilizado (todos estes filmes foram rodados com câmaras digitais): *A Festa*, *Os Idiotas* ou *Dogville*, dos realizadores pertencentes ao movimento Dogma 95; *9 Songs*, de Michael Winterbottom; *O Mundo e Still Life*, de Zanghke Jia; *Me and You and Everyone we Know*, de Miranda July; *Climas e Três Macacos*, de Nuri Bilge Ceylan; *Valhala Rising e Drive*, de Nicolas Winding Refn; *Tetro*, do mestre Coppola; *Planet Terror*, do irreverente Rodriguez; *Inland Empire e Filme Socialismo*, dos mestres Lynch e Godard? A constatação é que tais obras em nada de profundo ou substancial se distinguem de outros filmes pertencentes às cinematografias e tradições em que se inscrevem ou à filmografia de cada autor. De igual modo, se repararmos em vários filmes rodados em digital, e nomeados ou vencedores de Oscars nos últimos anos, percebemos que a tecnologia em nada de radical mudou as formas vigentes: *Zodiac e The Curious Case of Benjamin Button*, de David Fincher; *Slumdog Millionaire*, de Danny Boyle; *Hugo*, de Martin Scorsese; *Life of Pi*, de Ang Lee; *Zero Dark Thrity*, de Kathryn Bigelow; ou o popular *Avatar* de James Cameron. Podemos então afirmar que, na realidade, o cinema digital ainda não chegou.

Ex-nihilo

A convicção de que se pode criar a partir do nada é entendida, justa e regularmente, como a mais perniciosa e enganadora das pretensões. Ninguém cria a partir do nada, sem influências, sem modelos, sem uma aprendizagem prévia, como estamos sempre a ouvir dizer. Deste ponto de vista, tal veleidade só pode ser sintomática de uma tremenda e perigosa ingenuidade, pretendendo o sujeito humano igualar-se, em faculdades e potencialidades criadoras, ao grande demiurgo divino. É difícil, para não dizer impossível, discordar de tais asserções. E, porém, devido às tecnologias digitais e muito especificamente à vertente do CGI, algo de muito interessante acontece a este propósito. É como se o *ex-nihilo* e a imaculada conceção se tornassem, de um modo muito particular, eventualmente plausíveis, como se a apresentação de mundos sem referentes e filhos sem progenitores fosse, podemos dizê-lo com ironia, algo constatável. Atentemos na criação dos bebés de *Children of Men* e de *Benjamin Button*, e veremos que esta ligação entre CGI e criação *ex-nihilo* ganha

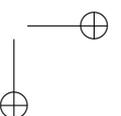
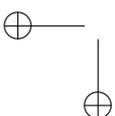


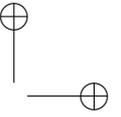
interessantes contornos: há uma veracidade mimética de tal ordem que nos custa a acreditar que aquelas imagens daquelas personagens tenham sido criadas a partir do nada, sem um referente existente algures, sem, digamos, uma progenitura.

A capacidade de criar universos e seres a partir do nada é uma questão que se prende com a imaginação, necessariamente: a literatura, a pintura ou a banda desenhada estão, como o próprio cinema, sempre a fazer isso. O que se coloca em questão no cinema é, em larga medida, o grau de verosimilhança, o imperativo da crença, e assim foi desde os primeiros filmes dos Lumière e continuou em diversas instâncias. Quando pensamos no cinema de ficção científica ou de fantasia, a questão da verosimilhança ganha ainda mais relevo, pois, por vezes, o objetivo é figurar seres inteiramente imaginários. Caso sintomático a este respeito é o mote que moveu a tarefa suprema de Richard Donner quando transpôs as aventuras de Superman da BD para o cinema; o seu mantra era precisamente a obrigatoriedade da verosimilhança, a capacidade de fazer o espectador acreditar que um *homem pode voar*, como se lia no poster do filme. Ora, nesse filme, para se conseguir levar, com credibilidade, o Superman e a namorada Lois Lane num voo romântico estelar foi preciso recorrer a três tipos de efeitos especiais (além de vários outros que foram abandonados após diversas experiências fracassadas, incluindo o disparo de um fantoche através de um canhão ou a utilização de uma miniatura de aerodelismo): suspensão com fios, *blue screen* e *front projection* foram as técnicas usadas para se conseguir algo que, nos dias de hoje, com um computador e um fundo verde se alcançaria de modo muito mais rápido e flexível.

Serve esta alusão para dizer que a flexibilidade e facilidade de execução trazidas pelas novas tecnologias para a criação verosímil deste tipo de personagens, acontecimentos e universos é, seguramente, um dos motivos da corrente vaga de adaptações das histórias de super-heróis das editoras DC e Marvel. A partir de 2000, todos os anos vários filmes deste (sub-)género são lançados: as sagas de personagens como Batman, Superman, Spider-man, Iron Man ou de grupos como The Avengers ou X-Men, com as suas façanhas extraordinárias e poderes tremendos, são alguns exemplos. Falando de super-heróis, podemos dizer que *Chronicle*, um filme com uma abordagem *indie* a este género, funciona aqui como uma espécie de demonstração cabal da proximidade crescente entre a espetacularidade, a sofisticação e o *user friendly*: o filme é, estilís-

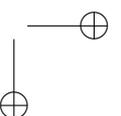
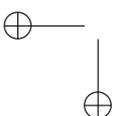
Livros LabCom

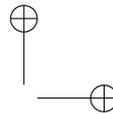
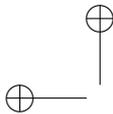




ticamente, um *home movie*, o diário de um jovem que, juntamente com os seus amigos, ganha super-poderes, e parece querer dizer-nos, enquanto filme, que com as mais recentes tecnologias qualquer um pode fazer um filme de qualquer género, por mais excêntrico ou exigente que tanto logística como financeiramente possa parecer: no fundo, dá a cada cinéfilo a sensação de super-cineasta.

As adaptações de bandas desenhadas ao cinema são interessantes, neste contexto, ainda por um outro motivo: para se tentar perceber qual a estratégia subjacente à transposição da obra desenhada para o filme. A este propósito, podemos verificar que, nos últimos tempos, se é certo que a fidelidade é a bússola pela qual todos os produtores e realizadores tendem a orientar-se, a verdade é que tal acontece em diversos graus, havendo casos em que esta estratégia sobe a um novo nível e entra no campo da literalidade, ou seja, da transposição integral do que está no papel para o ecrã, plano por plano, pose por pose, gesto por gesto, enquadramento por enquadramento, tom por tom. Isso mesmo acontece em *Sin City* ou em *300* (e, em menor grau, em *Watchmen*). Julgar o valor e as implicações desta estratégia está longe de ser tarefa simples e facilmente conclusiva: por um lado, aos mais puristas, parecerá que o respeito devido ao material de origem está garantido e, assim, o valor da obra e a visão dos autores originais preservados; mas, por outro lado, poderemos perguntar: ao adotar-se a literalidade estrita na adaptação, qual o acrescento, a diferença ou a modificação que ocorrem e valorizam a transposição de uma ideia ou uma história de um media para outro? É que uma banda desenhada tem as suas especificidades e um filme as suas propriedades, logo, até que ponto a literalidade é, sendo possível e legítima, incontestavelmente, a melhor das estratégias? Casos igualmente interessantes pela forma como os códigos discursivos de um e outro meio se cruzam são os de *Hulk*, de Ang Lee, e de *Scott Pilgrim vs the World*, de Edgar Wright: nestas obras, algumas das convenções gráficas e narrativas próprias da BD passam para o filme, num duplo jogo de interdiscursividade e intertextualidade que não deixa de ser semiótica e estilisticamente estimulante. Contudo, apesar destes exemplos, estamos em crer que a relação entre cinema e banda desenhada (como entre o cinema e outras modalidades gráficas, como a ilustração ou o design) está ainda por explorar em toda a sua profundidade: a estratégia comum nas adaptações é, infelizmente, o apagamento da dimensão gráfica das obras originais e a sua conversão em imagens foto-realistas. Ora, o que nos parece que poderia ser

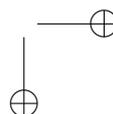
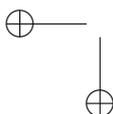


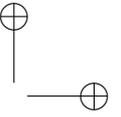
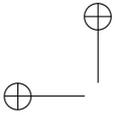


muito estimulante nesta relação inter-artes ou inter-meios seria a migração, a miscigenação ou a promiscuidade entre as várias formas de expressão, se levadas até ao limite.

Uma das adaptações referidas, a de *Sin City*, é particularmente interessante pelo facto de ter sido (à semelhança da de *300*, refira-se) integralmente rodada em estúdio. Não se trata da primeira vez que tal aconteceu, pois já Kerry Conran filmara a curta metragem que originou *Sky Captain and the World of Tomorrow* (um filme estilística e narrativamente nitidamente devedor dos *comics*) integralmente contra um fundo azul (instalado no seu próprio quarto), algo que repetiria depois na longa metragem homónima (recorrendo então a um estúdio de grandes dimensões). E foi assim que um filme independente ganhou ares de *blockbuster* de fantasia. A maleabilidade e as possibilidades contidas no processo foram sublinhadas pelo próprio realizador ao afirmar que, recorrendo aos dispositivos técnicos contemporâneos, se “pode criar tudo o que se possa imaginar”. Ainda assim, tal não nos deve levar a acreditar no facilitismo mágico: é que para conseguir os seis minutos da sua curta, a equipa precisou de quatro anos de trabalho em pós produção.

O processo de rodagem parcial ou integral em estúdio, deixando a maior parte do trabalho para a fase da pós produção, tornou-se posteriormente recorrente. Em *Sin City*, um *greenscreen* e uma câmara digital foram quanto bastou para a rodagem da história imaginada por Frank Miller e adaptada por Robert Rodriguez. A simplicidade do processo levou mesmo o realizador a incluir como extra do DVD um pequeno filme denominado “Escola de Cinema em 15 Minutos” no qual explica passo a passo o modo como o filme foi criado, e no qual podemos observar uma interessante recuperação e variação de uma das famosas experiências levadas a cabo por Kuleshov no início do século XX, neste caso aquela que ele designou como *geografia criativa* (resumidamente: planos de uma mesma ação filmados em diversos lugares): os vários atores que aparecem a contracenar no filme, na realidade não coabitaram no estúdio, rodando cada um a sua parte em tempos diferentes. As suas performances foram depois juntas no momento da pós produção, um processo similar, portanto, à experiência de Kuleshov. Cenas de cumplicidade, de violência ou até de tortura que vemos no filme foram feitas sem que os atores se encontrassem na realidade. Perante tais possibilidades e virtualidades, fácil se torna compreender e até aceitar o entusiasmo com que Rodriguez lança o repto aos seus espectadores para que, também eles, arrisquem a sua fortuna no cinema: se já



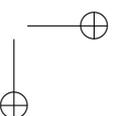
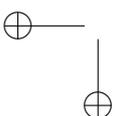


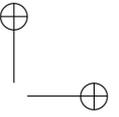
nem a presença física dos atores uns perante os outros no cenário é necessária, o que é que não pode ser feito com as novas tecnologias?

A erosão do ator pode ser verificada, ainda que de um modo distinto, num outro exemplo de prodigiosa criação do impossível: o rejuvenescimento de Brad Pitt na personagem de Benjamin Button no filme com o mesmo nome. O que aqui temos é a criação e animação de uma personagem híper realista a partir do nada, digamos assim. A façanha é tão mais notável quanto se trata de combinar a animação realisticamente imaculada com o rejuvenescimento verosímil da personagem, num processo extraordinariamente minucioso e, diga-se, assombroso. Termos um Brad Pitt idoso e um Brad Pitt jovem a existir, de forma absolutamente *credível*, numa mesma obra é algo de notável, e que desafia a nossa própria relação ética e epistemológica com as imagens: como podemos ainda acreditar nelas, na possibilidade de transportarem uma verdade sem mácula?

Síndrome-*botox*

Captar e reproduzir com uma verosimilhança inatacável toda a emoção humana foi o propósito a que se dedicou James Cameron em *Avatar*, com o objetivo de dar credibilidade aos humanoides Na'vi que habitam o planeta Pandora, num processo que o próprio realizador descreveu como uma busca do *santo graal*. Para isso recorreu à *motion* e à *performance capture*. O sucesso do seu objetivo está bem patente no êxito do filme. Mas algo mais há a dizer sobre o mesmo. Cameron quis, segundo as suas próprias palavras, ir tão longe que ninguém o conseguisse alcançar. Tudo foi morosa, pormenorizada, exigente e aturadamente estudado e executado, num processo cuja complexidade pode ser atestada no visionamento de um qualquer dos vários *split screen* que, no *making of* do filme, nos mostram a quantidade de imagens e informação que teve de ser combinada em muitos dos planos. Do estudo de tecidos e texturas à supressão do *efeito olho-morto* ou à iluminação de uma cena, nenhum aspeto foi deixado ao acaso: estudar todos os gestos, testar todas as texturas, captar todas as poses e a partir delas criar todas as expressões e movimentos foi a tarefa monumental com que as equipas de animação e de efeitos visuais se depararam.

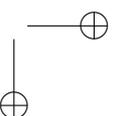
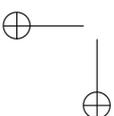


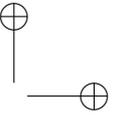


O fascínio de Cameron pelas possibilidades da *motion capture* levou-o a descrever, numa linguagem próxima dos videojogos, o *volume* (o estúdio de filmagem equipado com centenas de câmaras) como uma espécie de *sandbox*, uma caixa de areia onde todas as criações são possíveis, de potencialidades virtualmente infinitas. Cameron chama especial atenção para um fator criativo, a improvisação, possibilitado pelo facto de não se estar condicionado por um cenário real e pelo aparato cinematográfico tradicional. Esta valorização da improvisação (algo constatado igualmente, ainda que noutros moldes, a propósito de *Cloverfield* ou de *Rec*) e o concomitante recurso à câmara virtual com a qual Cameron podia fazer a *mise en scene* em tempo real quase nos compele a uma reinterpretação da ideia de *camera-stylo* proposta por Astruc, agora já não entendida como um instrumento de escrita, mas antes como um instrumento de desenho: Cameron desenha as performances dos atores e os planos em tempo real, diretamente no monitor onde vê, enquadra e encena cada imagem: *what you see is what you get*. Esta liberdade de trabalho foi levada a um novo e diferente nível em *Rise of the Planet of the Apes*. Em várias das sequências desta prequela do clássico de ficção científica, a *performance capture* pôde ser feita *on location*, em exteriores, e já não no estúdio, fazendo com que a rua se torne também ela, virtualmente, um estúdio, um *volume*, uma *sandbox*.

A ideia de facilidade e flexibilidade das tecnologias digitais pode ser comprovada num outro princípio de gestão de informação e de ideias que aquelas permitem: a modularidade. Uma das vantagens da criação digital é precisamente o facto de tratar cada elemento como uma unidade autónoma, isolada, que pode ser combinada com outros elementos e integrada de forma infinita noutras obras. Abrem-se assim possibilidades de dois géneros: por um lado, cada elemento pode ser criado, alterado ou eliminado de modo independente de todos os outros; por outro lado, cada elemento não tem uma existência restrita a um contexto, mas pode migrar e reutilizar-se em várias circunstâncias (por exemplo: personagens que interagem com personagens ou objetos noutros universos, que não fazem parte da sua história). A modularidade permite, tanto em termos processuais como em termos criativos, perceber a passagem da lógica holística e permanente do cinema tradicional à lógica parcelar e combinatória do cinema digital que tanto tem marcado os últimos anos: a lógica da articulação infinita tornou-se regra.

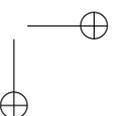
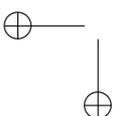
Livros LabCom





Mas, voltando à questão da *motion* e da *performance capture*, veremos que ela nos ajudará a compreender melhor o que seja a animação na atualidade, bem como as suas potencialidades e limitações. Um filme que sugere uma espécie de escala da animação em função da expressividade conseguida e das exigências que requer é *Tintin*. Nele podemos ver a disparidade, no que respeita à credibilidade, entre a representação e animação de objetos e cenários e a representação e animação de figuras humanas. A escala que aqui propomos, assente no critério da dificuldade da expressão, começa nos objetos e cenários (elementos mais fáceis de credibilizar), prossegue com os animais (que não possuem nem exigem a minúcia e a sutileza da expressão humana, e daí que a antropomorfização seja sempre um ganho de expressão), continua na linguagem corporal humana (capaz de sugerir emoções genéricas e esquemáticas) e finaliza na linguagem facial e na expressão emocional (na qual todo o pormenor faz a diferença em termos semióticos).

Começando pelos cenários, se repararmos bem, constataremos que já a própria Disney, nos seus clássicos, acentuava muito mais o detalhe daqueles do que das figuras animadas. *Tintin* apresenta-nos, então, um realismo impressionante no que respeita aos cenários e objetos: a luz, os brilhos ou as texturas dos objetos, dos móveis, dos animais, dos carros, das cidades ou do mar são notavelmente representados, ao passo que as figuras humanas não igualam esse grau de verosimilhança. A perfeição com que os cenários e objetos nos são apresentados quase nos levam a reivindicar mais tempo de filme para a sua descrição, observação, contemplação e conseqüente valorização (à semelhança, aliás, do que sucede com muitos outros filmes que nos apresentam lugares imaginários criados integralmente de forma digital, como acontece em *Benjamin Button*, e cuja existência fílmica muito célere não os deixa ganhar, para o espectador, o valor e a densidade semiótica desejável). Talvez desse modo se fizesse justiça ao trabalho criativo de conceção e concretização de quem os idealiza e materializa. E, por outro lado, talvez nos permitisse ver que a nossa é uma época em que as tecnologias digitais em geral, e a *motion* e a *performance capture*, em particular, servem melhor o retrato ou a paisagem enquanto géneros (onde se atingem níveis de verosimilhança da ordem do prodigioso, como se pode verificar igualmente na ilustração digital) do que a expressividade emocional através da animação (como explicaremos adiante).

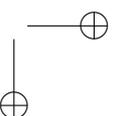
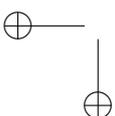


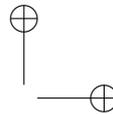
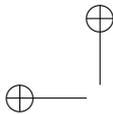


Centrando-nos na técnica de animação que aqui nos interessa, a *motion capture* (apesar de a sua caracterização enquanto animação ser muitas vezes discutida), o que verificamos é que a linguagem corporal tende a ser muito mais convincente do que a linguagem facial. Se a primeira sugere, oferecendo ao espectador informação de natureza mais esquemática e deixando-lhe uma amplitude de inferência significativa, a segunda exprime, precisando o espectador de um nível de detalhe bem maior na informação que lhe é dada. Isto porque os gestos e movimentos corporais funcionam mais na lógica do esquema, ao passo que a expressão e a emoção faciais funcionam mais na ordem do detalhe.

Por outro lado, notemos que tanto gestos como expressões se estendem em graus de expressividade diferentes: os movimentos, gestos ou expressões mais vincados e extremos tendem a ser mais facilmente representados do que os mais minuciosos – daí que o *smiley* funcione bem para emoções fortes como a felicidade ou tristeza, mas menos bem para nuances emocionais mais subtis. O mesmo acontece na *performance capture*: as expressões mais extremas e vívidas tendem a ser mais facilmente codificadas e decodificadas do que as mais minuciosas (algo que sabemos bem igualmente da banda desenhada, que aposta frequentemente nestas atitudes extremas das personagens para vincar a mensagem que pretende transmitir, ou da caricatura, forma de expressão exagerada por excelência).

O objetivo último perseguido na *performance capture* passará, necessariamente, por introduzir subtilidade e pormenor na expressão emocional, procurando, desse modo, evitar a aparência de gesso, porcelana, plástico, cera ou *botox* que muitas vezes recobrem as personagens animadas segundo esta técnica. O objetivo é, assim, acabar com o *síndrome-botox* que parece afetar muitas destas personagens. Daí que, por exemplo, se procure evitar a excessiva rigidez da pele, em particular junto aos olhos e à boca, os meios de expressão privilegiados no ser humano. Esta dificuldade em representar emoções através da animação pode ser constatada no facto de aparentemente o realismo das expressões ser maior nos idosos ou nos bebés do que nos jovens ou nos adultos, eventualmente por se tratar de seres que ainda não possuem ou já não possuem toda a subtilidade expressiva da pessoa madura. E daí também que elementos como rugas, cicatrizes ou barbas pareçam ajudar a criar credibilidade nas personagens (porque distraem das subtilidades faciais ausentes).

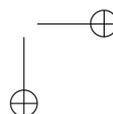
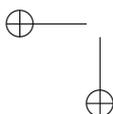


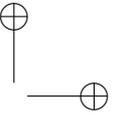
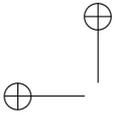


Uma outra questão a resolver na *motion capture*, e que se prende com os gestos e com a dinâmica das personagens, tem a ver com as mãos e com as articulações em geral. As mãos são, tirando o rosto, a parte do corpo humano de maior expressividade; ora, na *motion capture*, elas tendem a ser demasiado redondas e as suas articulações demasiado flácidas. Falta-lhes ortogonalidade e rigidez. Do mesmo modo, a relação dos corpos com a gravidade tende a ser outro aspeto nem sempre bem resolvido, com os corpos a parecerem demasiado leves, carecendo de ligação ao chão. Isso mesmo se pode constatar também no CGI de super-heróis e outros seres, cujos saltos, voos e demais acrobacias muitas vezes parecem menos uma consequência dos seus fabulosos poderes e mais o resultado de uma ausência de gravidade dos personagens. Trazer as personagens para a terra e tratá-las como vertebrados (ou seja, a meio caminho entre o mecânico e o orgânico) são dois objetivos a ser perseguidos quando se trata de as animar, seja qual for a técnica a que se recorra.

Quando confrontamos a *motion capture* com outras técnicas de animação tradicional, constatamos que neste último caso temos como referência o desenho, do qual queremos que a animação se afaste (no qual se procura adicionar vida e carácter à personagem), ao passo que na *motion capture* temos como referência a imagem do próprio ser humano, do qual queremos que a animação se aproxime (e do qual se subtrai, inevitavelmente, vida e carácter). Assim, no desenho, tendemos a ver pessoas a surgir nos bonecos, ao passo que na *motion* e na *performance capture*, vemos bonecos a surgir das pessoas. No primeiro caso, partimos logo com a consciência clara do artifício da representação, ao passo que no segundo somos guiados pela expectativa do mimetismo.

Podemos ainda afirmar que o inanimado e o abstrato tendem a ser mais fáceis de representar e animar, ao passo que o figurativo e o emocional são mais exigentes. E que para transformarmos pessoas em bonecos bastará apostar na caricatura (a comédia funciona segundo esse princípio), ao passo que para transformarmos bonecos em pessoas precisamos de apostar na gravidade (aplicar o princípio do drama ao boneco). Aqui se encontra, portanto, o nível seguinte da teoria do *uncanny valley*: já não a mera imitação descritiva do humano pelo androide (já de si perturbadora), mas a própria imitação empática (por si mesma epifânica). O triunfo técnico e expressivo de *Rise of the Planet of the Apes* ou de *Benjamin Button* passou precisamente por aí: o mais subtil piscar de olhos ou o mais inócuo franzir de boca lá estão, porque necessários são.

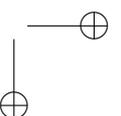
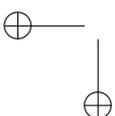




Conclusão

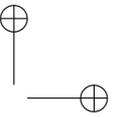
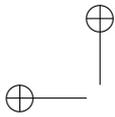
O cinema parece estar, desde há muito, em busca de uma nova poética. A cada momento ouvimos as queixas, os lamentos e as denúncias do esgotamento, tédio ou geriatría dos seus temas e formas. O mais preocupante é que tal não ocorre meramente no cinema *mainstream*, de género, onde a lógica da fórmula testada e repetida tende a imperar. Seja no cinema de autor, no cinema documental ou no cinema experimental, em todos os casos parecem repetir-se fórmulas ou preceitos que quase chegam a tornar-se, em muitos casos, aparentes dogmas. A diferença consiste apenas no facto de, quando se trata do cinema narrativo, a sensação de esgotamento e fastio ganhar junto da crítica um alarme e uma censura acrescida.

Talvez desde a *nouvelle vague* (e, se quisermos entender a crise do cinema de um modo ainda mais radical e profundo, podemos mesmo dizer desde as vanguardas dos anos 20) que assistimos a essa busca, ora veemente ora contida, de uma renovação acentuada tanto da criação como da experiência cinematográfica num sentido amplo. As tecnologias digitais parecem, a este propósito, conter inquestionáveis promessas, em termos de criação como de receção das obras fílmicas. Pensando na criação, quando observamos e refletimos sobre as suas potencialidades, não deixamos de sentir que há muito por explorar. E que, de algum modo, a tentação da narrativização pode ser um entrave à renovação formal. O livro de mandamentos temático e estilístico que coloca a ação e a empatia em primeira instância talvez precise ser rasgado ou, pelo menos, rasurado e reescrito. Um exemplo: quem veja um filme como *Elysium* logo percebe que, no meio de tanta promessa de figuração, há algo em carência: tanto os cenários da terra devastada como do éden milionário são lugares que servem meramente para a ilustração da ação, quando, na realidade, deviam ser objeto de uma exploração e valorização estética, sociológica, política ou mesmo civilizacional mais detalhada, atenta e autónoma. O paraíso sideral dos ricos e o inferno decrepito dos pobres são dois mundos que mereciam no filme uma outra relação com o espectador, são mundos nos quais deveríamos imergir, habitar, sentir, tropeçar ou chafurdar. Ora, o que infelizmente acontece, é que eles servem a mera prossecução ritmada e atmosférica da narrativa, sem vagar ou mesmo pausa para a sua contemplação existencial ou problematização antropológica.



As ideias de contemplação e imersão seriam possíveis e vantajosas, parece-nos, se (e esta é apenas uma estratégia dentre várias possíveis) uma série de concepções e dispositivos visuais anteriores fossem recuperados nos seus princípios e propósitos: porque não, por exemplo, regressar à lógica do *tableau vivant* e, como consequência, à *mise en scene* enquanto epítome temática ou narrativa? Ou porque não fazer uma aposta deliberada no *freeze frame* ou no (*super*) *slow motion* como formas de aceder ou relevar pormenores semióticos decisivos? Ou mesmo tomar emprestado o sentido de imersão, de espetacularidade e de engodo do *trompe l'oeil* (quem sabe combinado com a estereoscopia, que se arrisca a ficar para a história do cinema como mero elemento distrativo)? Ou assumir a ideia de itinerário ou desfile presentes no diorama e no panorama? Não é isso que, de algum modo (ainda que tímido, temos de reconhecer), nos propõem Sokurov em *A Arca Russa*, Figgis, em *Time Code*, ou, nas sequências anteriormente analisadas, Gaspar Noe, em *Enter the Void*, Von Trier em *Melancholia* ou Malick em *Tree of Life*? Ou, invertendo estilística e tecnicamente os pressupostos, porque não recuperar e exorbitar experimentalmente o frenesim da montagem dos anos 1920? E porque não assegurar nobilidade artística à planificação vertiginosa de alguns *action-movies*, feita de uma ritmicidade quase tátil, tão ou mais sinestésica do que visual? Como se constata, as vias exploratórias são múltiplas.

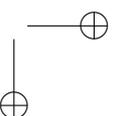
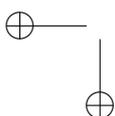
A questão que nos colocamos pode, no fundo, ser resumida nestes moldes: se reconhecemos tanto potencial na tecnologia que temos ao dispor, porque vivemos sempre com a sensação de que a imaginação não acompanha ou concretiza esse potencial? Será porque o gosto do espectador e a cautela dos produtores cerceiam ou inibem o impulso criativo? Ou porque as expectativas estão nitidamente estabelecidas e não são contrariáveis? Ou será porque, colocando as coisas de modo mais radical, a centralidade que o cinema ocupou na cultura visual tradicional se encontra contemporaneamente em migração para novos suportes e meios como a holografia ou a impressão 3D, capazes de aceder e replicar com mais propriedade o nosso *zeitgeist* tecnológico? Poderá ser que o cinema se encontre no limiar da sua idade crepuscular. Pode ser que o anseio de antecipação mediática ou mediológica que a literatura, a banda desenhada ou o próprio cinema materializaram em dispositivos futuristas nos quais procuraram profetizar o nosso devir tecnológico esteja em vias de passar da especulação artística para a experimentação prática. Talvez o cinema se esteja a confrontar, por fim, com as suas limitações técnicas e a aceitar o seu

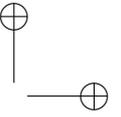


esgotamento artístico. E que, mesmo que a sua relevância cultural permaneça por muito tempo, a sua notoriedade mediática tenda eventualmente a diminuir. O trabalho de premediação (conceito com que designamos a antecipação de dispositivos mediáticos futuros que é feita num meio atual) que se vê em filmes como *Matrix*, *Existenz*, *Avalon*, *Star Wars*, *Pacific Rim* ou *Prometheus*, com as suas alusões múltiplas a videojogos, hologramas e realidades virtuais, pode nunca se vir a concretizar, mas as sementes de inquietação técnica e o desafio criativo sempre reiterado lá estão (ecoando e replicando, aliás, o holograma integral prenunciado em *A Invenção de Morel*).

Enquanto o futuro não chega, as novas tecnologias como são usadas no presente colocam-nos, como verificámos na nossa reflexão, várias questões e em diversas instâncias. Desde logo, somos compelidos pela necessidade de se efetuar não apenas uma hermenêutica das imagens que vemos, mas também da técnica que lhes está subjacente, procedimento duplo que nos parece imprescindível para percebermos o que está em questão neste regime visual digital. Depois, afigura-se cada vez mais premente uma ética da técnica cinematográfica, não para determinar *o que* as imagens devem ou não mostrar, apresentar ou figurar, mas sim para entendermos *como* o podem fazer. Por outro lado, como vimos, há casos em que tal reflexão passa por uma aproximação da estilística à epistemologia: o realismo das imagens advém, numas vezes, da ocultação do profissional sob o amador, ao passo que noutras circunstâncias é da ausência mesma de referente físico que estamos a falar, operando-se na ordem do prodígio visual (aliás, percetiva e cognitivamente, quase da ordem do milagre). Quanto a uma análise discursiva, talvez devamos sublinhar o facto de que muito do interesse das tecnologias digitais vai passando, e talvez essa tendência se acentue ainda mais no futuro, da transparência (privilégio do que se mostra) para a reflexividade (demonstração de como se mostra) e da narrativa para a narração – no limite, quem sabe se não se acolheria com agrado a incursão do cinema de modo mais frequente e profundo na alegoria, na parábola ou na metáfora em detrimento, ou em paralelo, com a narrativa.

A atenção reflexiva ao processo mais do que ao resultado, ao *como* em detrimento do *quê*, pode ser observada em dois níveis: por um lado, no fascínio dos bastidores (descrição que engloba os estudos preparatórios, as maquetas, as modelações, as texturizações e renderizações, entre outros processos e procedimentos); por outro lado, pelo milagre da maquinização, isto é, pelo facto de os dispositivos permitirem não apenas substituir o elemento e o desempe-

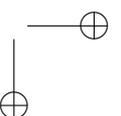
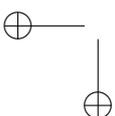


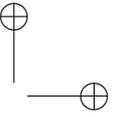


nho humano em tarefas de rotina e esforço, mas também de o fazerem com uma celeridade e precisão incomparáveis. Há aqui, devemos sublinhá-lo, algo de utópico que não deve ser desprezado: o futuro do humano são as máquinas e, em certas tarefas, as nossas extensões, as nossas próteses, podem e devem substituir-nos.

Outros aspetos a ter em conta no que respeita à disseminação das tecnologias digitais no cinema têm a ver com: o predomínio do estudo aturado na fase de pré-produção, o que nos permite dizer que, de algum modo, o resultado final se aproxima, mais do que nunca, da ideia original inicial do autor (daí a alusão à doutrina do *ex-nihilo* ganhar algum reforço de sentido e pertinência); a flexibilidade metodológica na rodagem, fase em que apenas o essencial é registado, permitindo um acrescido grau de improviso e espontaneidade (a liberdade proclamada e reclamada nas poéticas do neorealismo, do cinema direto ou da *nouvelle vague* ganha um novo fôlego); a modularidade, que permite na pós produção uma liberdade extraordinária de modificação e combinação de cada elemento (das cabeças sob fundo negro de Méliès à *multiplane camera* da animação e ao *greenscreen*, sabemos bem as virtualidades contidas na modularidade).

O cinema encontra-se, portanto, numa fase de reinvenção técnica e metodológica que nos parece admiravelmente promissora. Faltar-lhe-á, porém, aparentemente, uma equivalente ousadia criativa. Esperemos para ver o que o futuro nos traz. Talvez mudanças no seu cerne, reinventando as suas premissas, mas mantendo a sua identidade; talvez alterações no seu estertor, metamorfoseando os seus pressupostos e migrando para novos dispositivos. Quem sabe quando e como encontrará o digital o seu auge criativo, ou seja, lhe acontecerá algo semelhante ao que ocorreu com o desenho que, por vias paralelas à da pintura, chegou à banda desenhada, à ilustração e ao desenho animado, os seus momentos de afirmação artística plena e autónoma?





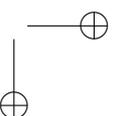
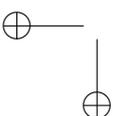
6. O *Avatar* de Morel: a quimera do cinema total⁶

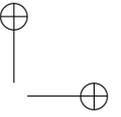
Sabemos que o cinema nasceu num humilde *sans avenir* equivocadamente decretado pelos progenitores Lumière. Porém, o cinematógrafo trazia inscrita na sua génese uma longa tradição de ansiedade técnico-científica que o antecedeu: a busca pela captura e reprodução do movimento das coisas. Era este o propósito primário. Mas essa busca tecnológica não se cingiu ao movimento das imagens e nas imagens. A cor, o som ou o volume foram igualmente aspirações técnicas recorrentes antes, aquando e depois do surgimento do cinematógrafo. Visto deste modo, aquilo que depois haveria de ficar conhecido como cinema seria, então, uma espécie de prenúncio do *média total*, uma quimera sempre reiterada e adiada.

Na pré-história do cinema, e em particular no século XIX, esta quimera concretizou-se em múltiplos dispositivos, uns que procuravam o registo do movimento, outros do som, outros simultaneamente dos sons e das imagens. Depois dessa fase, o cinema não cessou nunca de especular e apontar para fora e para além de si mesmo, como se registar imagens em movimento e sons não satisfizesse as suas ambições, como se um destino tecnológico mais amplo se inscrevesse no seu horizonte, e como se o seu enquadramento na cultura (e na ficção) científica do final do século XIX contivesse já os sonhos e os fantasmas que o haveriam de envolver no século seguinte.

Tal ambição pode ser constatada nos múltiplos batismos com que a(s) nova(s) tecnologia(s) da imagem vieram a ser, mesmo que provisoriamente,

⁶ Este texto resultou da comunicação apresentada no XV Encontro Socine – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema, que teve lugar na Universidade Federal do Rio de Janeiro entre 20 e 24 de setembro de 2011.

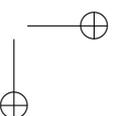
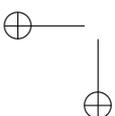




designadas. Mais não fosse, esses nomes são suficientes para desvelar tais velezidades. Em algumas das designações que o cinema assumiu na sua primeira infância encontra-se já inscrita uma pulsão para a representação incomensurável do mundo, para a representação da vida mesmo, tal como ela é, sem faltas, sem falhas, sem lacunas. Tomemos, a título de exemplo, alguns casos. Foram chamados vários nomes ao cinema, ao cinematógrafo e a outras tecnologias similares: *bioscope* ou *vitascopes* (note-se aqui o ênfase no olhar, na visão da vida), *biograph* ou *vitagraph* (note-se aqui a saliência da gravação, da reprodução da vida). Mas o que era a vida dessas e nessas imagens? O movimento. Era ele o indício suplementar em relação às imagens anteriores (da pintura, da fotografia, da gravura) que parecia assinalar e mimetizar os fenómenos da vida. Uma nova percepção e uma nova semiótica das imagens se instituía. As *moving pictures* eram figuras animadas, vivas. E com razão, parece-nos: não tendemos nós a assumir a cessação do movimento como um sinal da morte? Ora, se está vivo aquilo que se move, aquilo que se mexe, o cinema seria uma representação possível da vida. Daí o nome cinematógrafo (escrita ou gravação do movimento) anunciar e enunciar já essa espécie de miraculoso animismo que espantou os espectadores do comboio que se aproximava da câmara/ecrã ou os das leves oscilações do fumo e das folhas que se vislumbavam ao fundo das imagens.

O cinema(tógrafo) aparecia então como uma espécie de sinédoque da mediatização em geral. Aquilo que ele nos dá a ver são imagens vivas, imagens de movimentos, mesmo imagens em movimento. Mas, também por isso, acreditamos que o que se vê nele, o que está lá em potência, é muito mais: é uma promessa de futuro que não mais cessaria de ser perseguida: a promessa de uma imagem total da vida. Melhor dizendo, uma representação (ou apresentação) da vida já para lá das imagens. Uma representação em mais do que imagens, uma representação (em todo o espectro sensorial) da matéria, ou mesmo uma criação (integral) da matéria.

O cinematógrafo foi, por isso, desde o início, uma sinédoque tecnológica, um dispositivo que, para além de valer por si mesmo, insinuava um artefacto de complexidade conceptual e tecnológica que, ao longo do século XX e adentro do século XXI, não cessou de ser ficcionado e laborado: a obra de arte total ou o derradeiro interface multi/híper/trans-mediático. Wagner já antes tinha visto no drama musical a possibilidade desse sonho. Canudo falou do cinema como a forma de arte que sintetizava todas as que o precederam.



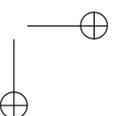
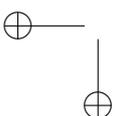


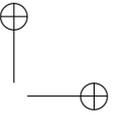
Eisenstein via no cinema a forma de arte superior entre todas, porque a sua smula. James Cameron no fez mais do que levar ao primor tecnolgico os ensejos do cinema tridimensional que desde os anos 50 procurava a sensao de relevo, profundidade e imerso para o espectador. Se juntarmos a tudo isto o som *surround*, a cor, os ecrs largos, as experincias com odores e tctilidades, percebemos que o cinema uma e outra e outra vez quis ser (ou ser a base de) um *mdia total*.

De um *mdia total* falou tambm Bazin. Porm, com outro significado (ou, ser mais correto dizer, do outro lado do significado). A ideia de Bazin no pode ser desligada da ideia de que as cmaras fotogrficas e cinematogrficas nos do uma representao realista da realidade. Nesse sentido, Bazin est mais prximo da inveno de Morel descrita na obra de Bioy Casares (uma cmara capaz de registar e reproduzir a realidade na sua integridade) do que das utopias virtuais que preenchem o imaginrio dos mais entusiastas, delirantes ou otimistas adeptos da cibercultura.

Como referimos, existe, portanto, enquanto especulao tcnica ou efabulao narrativa, um *cinema total* que deveria ultrapassar o prprio cinema enquanto meio mais aprimorado de representao do mundo e das ideias. Assumindo como correta esta constatao, poderemos verificar que a ambio holstica – totalizante – do cinema se manifesta nas mais variadas coordenadas, nveis e dimenses: existiriam imagens e sons, volumes e texturas para alm do cinema (e nesse sentido, o cinema querer sempre expandir-se e metamorfosear-se, apontar para o futuro e para o longnquo), ao lado do cinema (e nesse sentido, existiria uma espcie de histria paralela do cinema que estaria a ser construda ao mesmo tempo que este, seja na msica, na pintura, na fotografia ou na literatura – para evocarmos Eisenstein, chamemos-lhe cinematismo), depois do cinema (e esta ideia de um desvanecimento natural, eventual depauperao, quem sabe morte, do cinema, nunca deixou de se afigurar no horizonte; mas no necessariamente como um vislumbre cataclsmico, pois a metamorfose pode ser profcua), fora do cinema (como se o cinema no esgotasse todas as imagens e fosse nas imagens que ficam por mostrar, invisveis, secretas, ocultas, intangveis, que o imaginrio mais se libertasse), antes do cinema (como se o cinema no fosse mais que um estdio tcnico transitrio que, do mesmo modo que tende a ser superado, reconhece tambm o prestgio dos seus antecedentes imprescindveis e dos seus concorrentes derrotados) ou mesmo acima do cinema (como se o cinema no fosse,

Livros LabCom



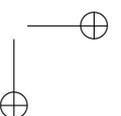
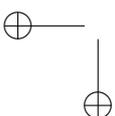


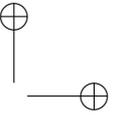
afinal, ao contrário do que nos fez crer um século de glória, o acme da representação artística e mediática). Ultra, pós, trans, extra, neo, hiper-cinema? Do que falamos afinal?

Genealogia

Ora, como dissemos, parece-nos que há uma história paralela do cinema que está por ser feita e talvez nunca o venha a ser – poderá haver mais do que uma, mas aqui interessa-nos esta em particular: uma história do cinema total como ideia, que podemos encontrar em obras como *Brave New World* (1932), de Aldous Huxley, *A Invenção de Morel* (1940), de Bioy Casares, *The Veldt* (1950), de Ray Bradbury, ou *Neuromancer* (1984), de William Gibson. Em todos estes casos, ainda que de modo distinto em cada um, encontramos uma espécie de premonição de um cinema total ou uma realidade virtual. Não deixa, portanto, de ser curioso que o futuro possível ou provável do cinema, um pós, trans ou neo-cinema, tenha sido uma questão de especulação antes e mais no âmbito da literatura do que no do próprio cinema. Talvez porque a literatura se pode permitir a liberdade imaginativa que o cinema não tem. Porém, não nos iludamos, se é verdade que estas ideias se manifestam na literatura, o certo é que elas radicam precisamente no próprio cinema e noutros média. Como veremos, a introdução do som no cinema, o surgimento da televisão, a depuração da eletrónica ou o surgimento das tecnologias digitais foram notórios pretextos para as obras de ficção científica literária que atrás referimos.

Vejamos agora como estas obras inventaram aquilo que – para efeitos de abreviação teórica e contenção especulativa – designaremos de pós-cinema (*pós* de possível, póstumo e posterior). Em *Brave New World* encontramos a descrição das “novidades perceptíveis” que nos mostram seres “sensíveis à vista, ao ouvido e ao *tato*”. O háptico surge então como acrescento natural da vista e do som. A certa altura é-nos descrito um “superfilme cem por cento cantante, falado sinteticamente, colorido, estereoscópico e perceptível, com acompanhamento sincronizado de órgão de perfumes” que nos apresenta imagens “deslumbrantes e parecendo incomparavelmente mais sólidas do que teriam sido em autêntica carne e osso, bem mais reais que a realidade”. No tom desta publicidade não podemos deixar de escutar o eco do anúncio do

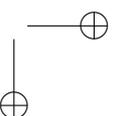
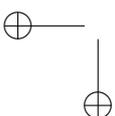


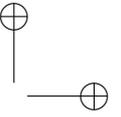


primeiro musical da história do cinema, *Broadway Melody*, de 1929: “All talking! All singing! All dancing!”. São imagens mais reais que a realidade; e se a ontologia proíbe tal possibilidade, a percepção pode sempre ser expandida, enganada, incrementada. Há formas de representação ou apresentação do mundo para lá da ontologia realista mimética que a possam exceder em fidelidade? Quem sabe? O que se sabe é que existem imagens para lá do realismo. Falemos de uma ontologia poética, de uma ontologia da imaginação ou mesmo de uma metafísica da fantasia, trata-se de algo que recobre ou potencia a espessura da matéria, o rigor cognitivo ou a insistência fenomenológica através da proliferação efabulatória.

A Invenção de Morel é um livro publicado em 1940, data em que a televisão já se encontra em vias de se tornar um facto universal, meio para o qual a obra remete, ainda que não diretamente. Ao mesmo tempo, o texto alude nitidamente ao mundo do cinema e das suas possibilidades teóricas ou especulativas. É assim que o protagonista descreve a sua invenção perante os amigos: “o meu abuso consiste em ter-vos fotografado sem autorização. É claro que não se trata de uma fotografia como todas as outras; é o meu último invento. Viveremos nessa fotografia, viveremos para sempre. Imaginem um cenário em que seja representada completamente a nossa vida durante estes sete dias. Somos nós que representamos. Todos os nossos atos ficaram gravados”. Este seria o derradeiro mecanismo da mediação, um mecanismo capaz de registar e perpetuar de forma absoluta os acontecimentos e os seres. Capaz de captar, gravar e projetar a realidade na sua integridade, como ela é, em todas as suas dimensões: “pus-me a procurar ondas e vibrações inalcançadas, a conceber instrumentos para as captar e transmitir. Obtive, com relativa facilidade, as sensações olfativas; as térmicas e as tácteis exigiram toda a minha perseverança”. A quimera parece ter sido concretizada. Lemos a dada altura: “uma pessoa ou um animal ou uma coisa é, diante dos meus aparelhos, como a estação que emite o concerto que vocês ouvem na rádio. Se abrirem o receptor de ondas olfativas, sentirão o perfume dos jasmims que se encontram no peito de Madeleine, sem a verem. Abrindo o setor das ondas tácteis, poderão acariciar-lhe a cabeleira, suave e invisível, aprendendo como cegos a conhecer as coisas com as mãos. Mas se abrirem o jogo completo dos receptores, aparece Madeleine, inteira, reproduzida, idêntica”. Um avatar que é igual à pessoa. Onde o mapa de Borges recobria ao mínimo pormenor o território, aqui é o retrato que recobre integralmente a pessoa.

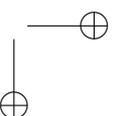
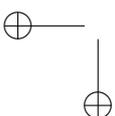
Livros LabCom

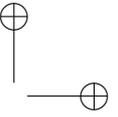
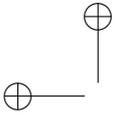




A reprodução integral de seres humanos abriria portas à derradeira instância de subjetividade: “reunidos os sentidos, surge a alma”, lê-se a dado passo. Mas tal possibilidade coloca em jogo uma das várias aporias: “a hipótese de que as imagens tenham alma parece precisar, para poder fundamentar-se, que os emissores a percam ao serem apanhados pelos aparelhos”. Ou seja: a alma migraria do ser para o seu duplo. Reproduções integrais, não apenas da matéria, mas também da alma, da mente, da vida, da consciência, significariam então um sacrifício. O narrador manifesta o seu ceticismo: “razões lógicas autorizam-nos a recusar as esperanças de Morel. As imagens não têm vida. No entanto, parece-me que, na posse deste aparelho, convém inventar outro que permita averiguar se as imagens pensam e sentem. O aparelho, muito semelhante ao atual, dirigir-se-á aos pensamentos e sensações do emissor; a qualquer distância [de Faustine] poderemos obter os seus pensamentos e sensações visuais, auditivas, tácteis, olfativas, gustativas”. Ao lado de um aparelho perscrutador da realidade objetiva, seria necessário um outro que permitisse aceder ao mundo subjetivo. Uma viagem a outra realidade, portanto, igualmente misteriosa. A viagem interior a partir do exterior. Em filmes como *Brainstorm*, *Dreamscape* ou *Strange Days* o cinema haveria de voltar a este tema.

Mas a réplica perfeita, ainda que parcial, da realidade não exclui virtudes, nem deverá ser enjeitada: “o homem escolherá um sítio afastado, agradável, reunir-se-á com as pessoas a quem mais quizer e perdurará num íntimo paraíso. Um mesmo jardim, se as cenas a perdurar forem apanhadas em momentos diferentes, alojará inúmeros paraísos, cujas sociedades, ignorando-se umas às outras, funcionarão simultaneamente, sem colisões, quase nos mesmos lugares”. Não podemos deixar de nos colocar a dúvida sobre a possibilidade ontológica desta simultaneidade de realidades. Mas pactuemos com a vulnerabilidade metafísica em nome de uma promessa sem preço: um paraíso privado. Uma otimista crença na felicidade eterna, tão procurada durante anos pela religião. A série televisiva *Wild Palms* faria, nos anos 90, deste tema o centro da sua intriga. “Chegou o momento de o anunciar: esta ilha, com os seus edifícios, é o nosso paraíso privado. Aqui estaremos eternamente – mesmo que amanhã nos vamos embora – repetindo consecutivamente os momentos da semana e sem jamais podermos sair da consciência que foi a nossa em cada um deles, porque foi desse modo que os aparelhos nos apanharam”. Quem não quereria gravar o seu paraíso privado e habitá-lo *ad eternum*? As-

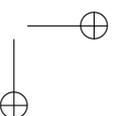
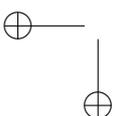


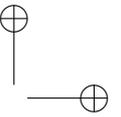
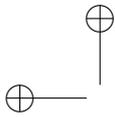


sim estão as personagens: “livres de más notícias e de doenças, vivem sempre como se fosse a primeira vez, sem recordação das vezes anteriores”. Um *loop* de júbilo, um eterno retorno hedónico. Quem poderia rejeitar tais dádivas?

Se quisermos pensar até às últimas consequências o que aqui está em questão, a especulação torna-se um imperativo para acompanharmos as suposições e suspeitas adiantadas na obra: “pensar-se que a nossa vida volta a repetir-se em mundos contíguos” é uma hipótese proclamada. Incerta, é verdade, como se lê numa nota de rodapé: “resta o mais inacreditável: a coincidência, num mesmo espaço, de um objeto e da respetiva imagem total. Este facto sugere a possibilidade de que o mundo seja constituído, exclusivamente, por sensações”. Pode ser que sim, que tudo seja mera sensação. Mas intrigamo-nos, inevitavelmente: “numa ou noutra parte hão de estar, sem dúvida, a imagem, o contacto, a voz dos que já não vivem (nada se perde...)”. Ora, se nada se perde, fica em aberto uma das derradeiras quimeras, a possibilidade de “inventar, talvez, um sistema de recomposição da presença dos mortos”. Um Juízo final mecânico, a ressurreição em legiões incontáveis de Lázarus reanimados. Mas uma outra quimera extraordinária não fica atrás desta em espanto. Encontramo-la na súplica final do narrador, dirigida a quem quer que seja que o possa ajudar no seu mais desejado destino: “que me faça entrar no céu da consciência de Pauline”. Fusão de consciências: não é essa a nuance e a força última do *pathos* romântico, a comunhão amorosa plena?

Se em *A Invenção de Morel* encontramos o desejo mecânico de reprodução da realidade física, objetiva, do mundo na sua extensão e duração, em *The Veldt*, conto de 1951 de Ray Bradbury, temos um dispositivo mecânico que concretiza todos os desejos mentais. Eis como nos é descrita a transformação de uma (aparentemente) singela sala de brincar numa realidade virtual criada com o poder da mente através do prodígio eletrónico: “as paredes começaram a ronronar e a recuar numa distância cristalina, e uma savana africana apareceu, em três dimensões, em todos os lados, a cores, reproduzida até à mais ínfima pedra ou pedaço de palha. O teto tornou-se um céu profundo com um quente sol amarelo”. Uma nova realidade, virtual, tão perfeita na sua ilusão, na sua precisão clínica que as personagens começam a temer (e com razão, como se constatará no desenlace da história) que possa ganhar vida. Nesta sala, basta o poder da mente para mudar cenários e realidades. E a realidade mental pode ser assustadora, como todos sabemos. Diz George, uma das personagens, para a sua receosa esposa: “paredes de cristal, é tudo o que são,

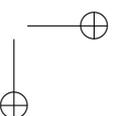
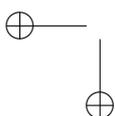


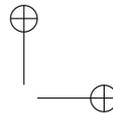
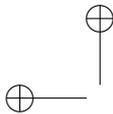


lembra-te, Lydia. Elas parecem reais, admito – *África no seu salão*, digamos –, mas é tudo dimensional, filme a cores super-reativo, super-sensitivo e fita mental por trás de ecrãs de vidro. É tudo *odorophonics* e *sonics*, Lydia”.

Uma sala que tudo permite recriar, basta imaginar. O seu princípio é muito simples: nela, o que se pensa, aparece. Daí “a forma extraordinária como a sala capta a emanção telepática da mente das crianças e cria vida para satisfazer cada desejo. As crianças pensam em leões e eis leões...”. O poder da mente aliado ao poder da tecnologia: um mundo para lá da realidade, mas ainda real ou até mais real, porque gerado diretamente da imaginação. Todas as construções mentais e todas as emoções podem então ser materializadas.

Em tempos mais recentes, a obra de culto *Neuromancer* (1984), de William Gibson, propõe-nos igualmente uma realidade virtual, a qual marcaria indelevelmente o imaginário recente; exemplo de maior referência e influência: o filme *Matrix*. É precisamente uma matriz que Gibson descreve no seu livro. Diz ele que “a matriz tem a sua origem nos jogos eletrónicos primitivos, nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com expansores cranianos”. Feita a genealogia, na qual estão bem patentes a cultura e a tecnologia digitais, mergulhemos no ciberespaço, depois de colocada a tiara plástica e os dermatodos na cabeça: “Case fechou os olhos. Encontrou então a face enrugada do energizador. E no escuro raiado de sangue atrás dos seus olhos, [surgiram] fosfenos prateados, fervilhando e vindo dos confins do espaço, imagens hipnagógicas passando às sacudidelas para trás, como um filme montado a partir de fotogramas escolhidos ao acaso. Símbolos, números, faces, uma mandala fragmentada e confusa de informação visual”. É assim descrita a vertigem da matriz, do ciberespaço. Um pouco mais de detalhe explicativo: “o ciberespaço, uma alucinação consensual, vivida diariamente por biliões de operadores legítimos, em todas as nações. Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no *não-espaço* da mente; nebulosas e constelações de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo”. Fascinante, sem dúvida, ainda que, como a dado momento se diz, a matriz do ciberespaço “consista, na realidade, numa simplificação drástica do *sensorium* humano”. Menos que o humano, mas diferente, cheio de promessas: quando “o ciberespaço entrava em existência, vindo dos pontos cardeais”, uma outra realidade se oferecia para lá da realidade física, material. Uma realidade sedutora, viciante: “a primeira coisa que vislumbrava quando



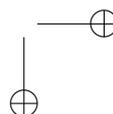
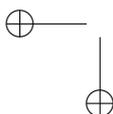


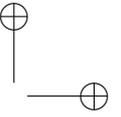
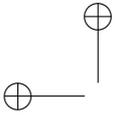
acordava era o labirinto e pixéis multicoloridos”. Não custa a perceber o fascínio de tais potencialidades: “no *não-espaço* da matriz, o interior de um dado constructo de dados possuía uma ilimitada dimensão subjetiva”. Quem não sonhou nunca com uma subjetividade infinita? E quem suportaria o seu desaparecimento? A certa altura pode ler-se: “Ligou-se. Nada. Apenas um vazio cinzento. Já não havia matriz, nem grelha. Nem ciberespaço. O sistema desaparecera”. O tom elegíaco diz-nos bem da desolação, da carência, do lamento, perante tal falta.

Como vemos, a literatura sonhou várias vezes o ultra-, hiper-, neo- ou pós-cinema. Fê-lo de diversas formas, segundo várias configurações e pressupostos: ora tomou como base a sala de cinema no sentido mais clássico acrescentando-lhe qualidades sinestésicas várias (acontece isto em *Brave New World*), ora tomou o dispositivo da câmara cinematográfica e extrapolou as suas máximas possibilidades técnicas (*A Invenção de Morel*), ora fez de uma *nursery* o ecrã/holograma de todos os sonhos e desejos (*The Veldt*), ora inventou uma matriz ciberespacial de imersão e infinito (*Neuromancer*).

Em pelo menos duas outras instâncias da cultura popular podemos encontrar mais efígies, avatares e câmaras de prodígios similares: *Star Trek* e *Wild Palms*. Nesta última série televisiva, fenómeno com algum culto nos anos 1990, encontramos realidade virtual e hologramas acedidos através de uma combinação de design de drogas e interfaces óticos, bem como um chip que supostamente garantiria a imortalidade a quem através dele viajasse para o ciberespaço edénico. Em *Star Trek*, por seu lado, encontramos na personagem de Geordi La Forge aquela que poderia ser a metonímia da pulsão holoscópica que parecemos adivinhar em todos estes mecanismos: no seu visor, um dispositivo ótico fabricado pela engenharia bio-eletrónica que lhe recobre os olhos, este personagem consegue perscrutar a realidade em todo o espectro eletromagnético, vendo, por exemplo, microscopicamente, em infravermelho, em vibrações rádio ou em visão térmica.

La Forge seria então uma espécie de emblema dessa propensão humana (de que o cinema seria, até hoje, a última grande concretização técnica) para tudo querer ver, observar e perceber. De algum modo, nele podemos encontrar latente essa ancestral insistência cultural e técnica de nos adiantarmos ao tempo. Quer isto dizer que nos encontramos em presença de uma dupla força tecnológica e cognitiva, pelo menos desde que a tecnologia passou a determinar o devir da humanidade: uma necessidade de precipitar as imagens no



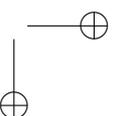
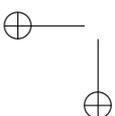


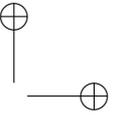
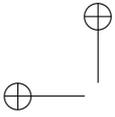
futuro e uma vontade de antecipar o futuro nas imagens. Duas versões da proximidade entre cinema e ficção científica, tecnológica e culturalmente: por um lado, a invenção tecnológica sempre na vanguarda do possível, por outro, a especulação conceptual sempre no limite do provável. O cinema, enquanto arte técnica primordial, vê-se, portanto, neste nó do imaginário: ao contrário das artes manuais, que nos repetiam o passado, que faziam da tradição a sua marca genética, as artes mecânicas transportam no seu código poético a bússola do futuro, sendo a ficção científica o seu gene e género preferencial. O cinema seria então uma parte (mas fundamental, na medida em que ele próprio sonhou sempre a sua superação) dessa propensão global para uma percepção total, assumida ela a forma de holoscopia, de holotopia ou de holografia.

Imagens-espaço

Esta holo(u)topia corresponderia, de algum modo, a essa possibilidade sedutora e ao mesmo tempo fugidia do hiper-cinema. Um cinema mais e mais e mais sinestésico, capaz de fazer confluir em si todo o espectro sensorial. Um cinema já não apenas das imagens e dos sons, mas igualmente das texturas, dos aromas, dos sabores. Um cinema do tacto, do olfato e do paladar. Um cinema háptico, cosmético e gastronómico. Um cinema de todos os sentidos. Não a duas, não a três, não a quatro dimensões, mas a cinco sentidos, dimensões multiplicadas. Um cinema que já não apenas concilia ou sintetiza as artes do espaço e as artes do tempo que se encontravam separadas, mas que tem em conta todo o espectro sensorial que nos caracteriza. Imersão total, portanto. Ora, essa imersão total remete, antes de mais, para um espaço expandido, eventualmente infinito, onde navegamos e que exploramos.

Sobre o cinema, podemos dizer que uma das suas características fulcrais, o movimento, é uma imbricação do tempo e do espaço. Daí que, como propunha Eisenstein, o cinema tenha sintetizado e transcendido as artes do tempo e as artes do espaço numa outra coisa, numa forma de arte superior. Talvez seja uma perspectiva equivocada, mas parece-nos que nesta tríade (movimento, tempo e espaço), a parte que intuitivamente nos parece mais evidente, o espaço, tem sido a menos atendida pelas teorias do cinema. Pensemos na relevância constantemente reiterada do tempo, defendida por Deleuze ou Tarkovski, por exemplo. Talvez não encontremos ensejo paralelo para o espaço.



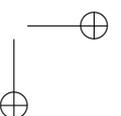
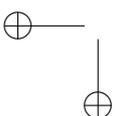


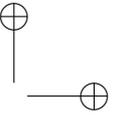
Queremos então, agora, dedicar alguma preocupação analítica ao espaço no hiper-cinema. É claro que todas estas questões precedem mesmo o próprio cinema, como sabemos de Muybridge (onde podemos ver o surgimento da imagem-movimento... ou será do tempo?) e Marey (onde podemos ver o surgimento da imagem-tempo... ou será do movimento?). E, em ambos os casos, não se trata da imagem-espaço?

De algum modo, parece-nos pertinente observar que o cinema total, o hiper-cinema, parece muito mais preocupado com a imagem-espaço, e com as inquietações epistemológicas e aporias ontológicas que este suscita, do que com o tempo. É que se o cinema como o conhecemos consegue gravar a duração dos fenómenos e reproduzi-la (a isso mesmo alude Bazin em “Ontologia da Imagem Fotográfica”), não nos parece tão certo que ele consiga reproduzir a espacialidade do mundo, pelo menos num sentido tão literal como consegue fazer com o tempo: no cinema não conseguimos penetrar o espaço da mesma forma que conseguimos perdurar no tempo. O hiper-cinema seria então um cinema da imagem-espaço, isto é, da imagem explorável, tangível, volumétrica (e, por isso também, o epíteto de total lhe assenta tão apropriadamente). Que esse espaço seja registado e reproduzido, como propunha o invento de Morel, ou criado, como se vê em *Matrix*, pouco importa para já; interessa sim que o espaço ganha no hiper-cinema textura, volume e extensão, que se faz (u)topia, um lugar necessariamente, mesmo que, paradoxalmente, um lugar nenhum ou um lugar sem local como a própria expressão utopia parece denunciar.

Se considerarmos que a realidade virtual e os videojogos são duas modalidades especulativas onde podemos entrever as hipóteses do hiper-cinema, então aperceber-nos-emos que o espaço adquire nestes dois média uma especial importância. No caso dos videojogos, percebemos que através de níveis, de labirintos e de mapas o espaço se oferece como lugar de ação e de (ainda que limitada, significativa) liberdade. No caso da realidade virtual, essa ideia de liberdade ganha uma dimensão exponencial, se assim podemos dizer: a extensão torna-se infinita, a profundidade inestancável. Será um mundo onde as coordenadas parecem intrinsecamente elásticas. São dois dispositivos que, teoricamente, partilham essa condição de abertura e convite à ação do sujeito humano, de insinuação de ilimitado.

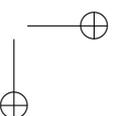
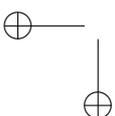
Mas esta questão do espaço está também muito claramente contida no *topos* da viagem (que nos transporta a esses hiper-mundos) que nos é mostrada em alguns filmes. Há um liame que une e conduz da realidade ao seu duplo

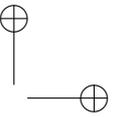
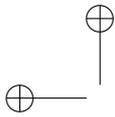




em múltiplos filmes, como *Dreamscape*, *Tron* ou *Matrix*. É como se uma realidade e a outra estivessem nitidamente separadas e como se houvesse sempre algo a transportar entre essas duas dimensões. Como se a contiguidade manifesta implicasse, mesmo assim, uma descontinuidade ontológica. Daí o mergulho vertiginoso que nos é proposto nesses filmes quando as personagens são transitadas entre realidades. Mas a viagem pode ser, também, suave, imperceptível, *seamless*, como se um *continuum* fundisse os dois mundos. Esta versão alternativa do transporte hiper-cinemático é, curiosamente, propiciada pela, e demonstrativa da, espantosa capacidade demiúrgica da montagem cinematográfica: com um corte apenas, podemos passar entre realidades. Vemos isso em *Existenz* ou *Inception*. Não há costuras, não há viagem. Há meramente uma sutura. Ora, o facto de esses cortes se darem sem aviso, sem códigos, sem sinalização (ou seja sem *dissolves* ou *fades* ou cortinas que usualmente nos informam de mudanças espacio-temporais) é o que nos faz perder muitas vezes a noção ontológica do(s) mundo(s) onde decorre a história. A montagem permite criar e deslocar mundos. Um corte pode criar todo um novo universo.

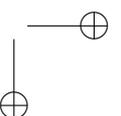
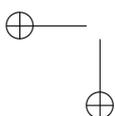
Se o corte basta para criar um mundo, não devemos, contudo, ignorar que tanto a demiurgia como a viagem são, em vários destes filmes, servidos por sofisticado hardware. Valeria a pena um estudo desse mesmo hardware, desde os capacetes aos óculos e luvas e aos mais variados *pads* e *headjacks*. Há toda uma engenharia do transporte mental e cibernético que seria interessante conhecer. Mas fiquemos para já com quatro ideias fundamentais a este respeito: em primeiro lugar, com a ideia de que o dispositivo perfeito seria o inexistente, ou seja, o objetivo último almejado seria a imediação plena, a ausência de meio. Assim, a telepatia seria assumida como o hiper-cinema na sua forma mais depurada: um filme (um mundo...), se assim podemos dizer, que se faz apenas com a vontade, sem qualquer interface. Em segundo lugar, a ideia de dependência. Uma e outra vez esta questão nos é colocada em vários filmes, de *The Veldt* a *Until the End of the World*, de *Matrix* a *Surrogates* ou *Wild Palms*. É muito fácil tomar estes mundos por puro hedonismo, refúgios idílicos protegidos de todo o mal, toda a doença, toda a violência, toda a morte. Em *Wild Palms*, esse refúgio equipara-se mesmo ao Jardim do Éden ao qual seria possível regressar, a essa terra de todas as delícias, de todos os confortos, desde sempre e para sempre imaculada. Em terceiro lugar, um jogo de espelhos e abismos, uma *mise en abyme* que origina a deriva incontrollável de

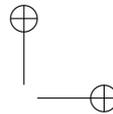
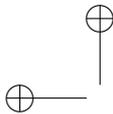




mundos dentro de mundo, uma desestabilização de referências e coordenadas, um lugar sem mapas. Vemos esses mundos dentro de mundos em *Dreamscape*, *The 13th Floor*, *Existenz*, *Avalon* ou *Inception*. E a certa altura já não se sabe muito bem onde andamos: há dobras, reflexos, réplicas, encaixes vários entre mundos, como se a realidade não tivesse que ser linear, contida, perene, mas pudesse ser desmultiplicada, desdobrada, revertida. Por fim, a ideia de que os interfaces se dividem entre duas modalidades fundamentais: aqueles que se materializam exteriormente, que servem de invólucro, de ambiente, de envelope para o sujeito (como sucede em *Morel* ou em *The Veldt*, em *Tron* ou em *Gamer*) e aqueles que se materializam interiormente, se aninham, se instauram na mente do próprio sujeito (como sucede em *Brainstorm*, *Matrix* ou em *Existenz*). No primeiro caso, o sujeito é deslocado para o (outro) mundo; no segundo caso, o (novo) mundo é inserido no sujeito. Existe, portanto, nesta variedade de dispositivos uma insinuação muito clara de que o espaço é algo maleável, volúvel, elástico, plástico. Uma questão para o cognitivismo, a ontologia, a fenomenologia, a metafísica tentarem responder em conjunto, e mesmo assim sem garantia de sucesso.

A nossa relação epistemológica com o espaço pode ser abordada de um outro ponto de vista se aceitarmos a existência de uma analogia entre as grelhas que podemos observar na *Computer Generated Imagery* com que convivemos quotidianamente e o código-fonte que subjaz às realidades virtuais de *Matrix*, *The 13th Floor* ou *Avalon*, por exemplo. Grelhas e códigos seriam uma espécie de estrutura que nos permite sustentar realidades e uma espécie de marca de água que nos facilita a distinção ontológica entre o real e o virtual. No que respeita às imagens cinematográficas, as grelhas que sustentam as imagens geradas por computador são o que nos permite fazer a distinção das imagens fotoquímicas – daí que muito frequentemente apenas o *making of* nos permita constatar quais as imagens que foram captadas na realidade e quais as que foram criadas digitalmente. No que respeita às histórias dos filmes, é a exibição do código-fonte e das grelhas que nos permite verificar que estamos perante ontologias diferentes: em *The Lawnmower Man* ou em *Matrix* é através delas que ficamos a saber onde começa e onde cessa a realidade própria, a nossa, a que assumimos como nossa propriedade. Daí que a ausência destas grelhas e códigos, destas marcas-de-água, como acontece em *Existenz* ou em *Inception*, por exemplo, nos leve à deriva cartográfica: onde

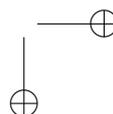
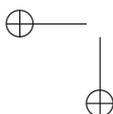


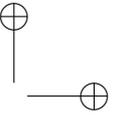
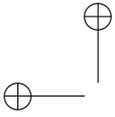


começa o jogo ou o sonho e acaba a realidade? Sem estes sinais, não sabemos onde a fábula se separa da verdade.

Mas a instabilidade ontológica nestes filmes é tão inquietante quanto estimulante. Para aqueles que apreciam no cinema as suas prestidigitações e no imaginário as suas efabulações estamos em território de fascínio quase feticista. Para aqueles que acreditem ou que acreditaram que o amanhã do cinema seria os videojogos, e que o seu destino último, a sua teleologia final, uma qualquer realidade virtual, aqui se encontram motivos de júbilo. Os livros e filmes referidos propõem-nos ou incitam-nos à evasão, à ilusão, ao irrealismo, mesmo se nunca se acaba por encontrar a desejada terra prometida hiper-cinemática. Ainda assim, sabemos-lo desde sempre, a viagem em si é tão ou mais interessante que o destino. E a viagem teórica, conceptual, ficcional ou figurativa pode ser compensação suficiente. Quem se deixou fascinar pela fantasia de Méliès sempre soube que existe mais realidade para lá do realismo dos Lumière. Recuamos (ou avançamos) então desse realismo para outras realidades; é que por detrás da película da realidade há mais imagens do que a ontologia fotográfica nos deixa ver. E para lá dos pixéis do CGI e dos seus moldes, *grids* e *rigs* há todos os universos que desejemos. Há, portanto, um eixo que atravessa e distribui as imagens: do documental e íntimo ao fantástico e especulativo. Mesmo se, necessariamente, a nossa realidade se impõe como *pivot*-referente de verosimilhança, ou seja, dela sempre partimos e a ela sempre retornamos.

Há, portanto, a possibilidade hipotética de mundos novos serem criados, de inaugurações primeiras acontecerem, de olhares virgens se abrirem, de terras incógnitas se explorarem. Essa possibilidade é-nos sempre denegada tecnicamente, nunca passando nós da fábula? Não nos deve importar; insista-se no imaginário. A auto-consciência do logro salva-nos da decepção. Isto porque, com estas ficções hiper-cinemáticas, voltamos a acreditar, mesmo que transitoriamente, no princípio poético *ex-nihilo*, numa criação a partir do nada, incondicionada, pura, imaculada. Como se concretizaria essa criatividade imaculada? Através de diversas modalidades. Uma das possíveis seria reinventar a matemática do universo, essa estrutura profunda que configura as coisas e que desde Platão a Descartes, a Leibniz ou Wiener nos mostra uma extensa tradição. Um mundo de números, um mundo de cálculos, um mundo de camadas e grelhas e nódulos e quadrículas. Não é isso que nos mostra o *making of* de qualquer CGI ou o código de qualquer realidade virtual? Não



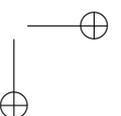
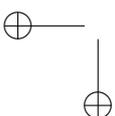


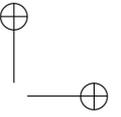
será esta forma de descrição do mundo tão boa como a mais científica que nos fale de átomos e moléculas e células e ADN? Não será que as grelhas e o volume que sustenta as coisas são uma forma de dar a ver a própria materialidade das mesmas? Ou seja: não será que o CGI é uma espécie de sinédoque e uma variante da *mathesis universalis*? E não será que o hiper-cinema seria uma espécie de metáfora e variação hiper-mediática dessa *mathesis universalis*?

Mas a *mathesis universalis* assenta necessariamente sobre um passado, um nada. Quer dizer: temos sempre um fundo vazio, um não-lugar pré-geométrico, uma superfície-zero, um nada-potência. Nele se inscrevem então as unidades mínimas. Zeros e uns, o código de todos os códigos. Um ponto, um grão, um pixel. Depois: uma linha, um contorno, um volume. A seguir: uma textura, uma luz, um objeto. Algo surge do nada. Uma ideia vai-se tornando um objeto. Uma coisa surge em vez do nada, no lugar do nada. Uma grelha sustenta um objeto. Uma luz contorna-o, define-o. Temos um exemplo claro, alegórico, de tudo isto, do *ex-nihilo* que ganha forma(s), em *Matrix*: num fundo branco surgem (são descarregadas) milhares de armas. Aquele fundo branco infinito é, podemos dizê-lo, semelhante ao infinito do *greenscreen* onde tudo é possível. E o infinito do *greenscreen* é como o infinito da mente e da imaginação, lugar de todas as possibilidades. Na fotografia, no regime fotoquímico da imagem, registamos mais facilmente os seres do que o nada, e se conseguimos o nada, a ausência de luz, o negro, eliminamos os seres. No digital, os seres surgem do nada, do azul ou do verde. O *greenscreen* seria então uma espécie de regresso ao gesto primordial do pintor, à tela em branco de todos os possíveis, essa tela em branco que a fotografia anulou e com ela a poética do *ex-nihilo*. O *greenscreen* seria então, no nosso quotidiano, o equivalente mais próximo do virtual que se desenha em filmes como *Matrix*, por exemplo, o mais parecido com essa realidade nova, inaugural, artificial. Temos assim, no *greenscreen* como na *matriz* virtual, um regresso à arte em tom teológico: o artista como demiurgo que tudo pode criar.

Mas como se cria? O que é a criação pura? Diz-nos Ariadne em *Inception* que desenhar cenários para a mente de outras pessoas é criação pura. Criação pura seria então essa habilidade telepática de concretizar mundos através da pura imaginação: o pensamento e a matéria em equivalência absoluta, literal, estrita. Criar seria, neste caso, uma ação simultaneamente completa e perfeita, auto-poiética: criar sem manusear (sem uso das mãos, do trabalho físico), intervindo, certamente, mas apenas através da contemplação e da especulação,

Livros LabCom

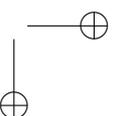
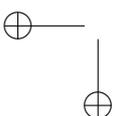


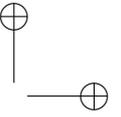
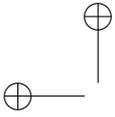


como se estas se concretizassem a si mesmas, à medida que ocorrem. Uma criação sem interface, sem utensílios, sem tecnologias. Um processo impossível? Na prática sim, em teoria não.

Ora, na impossibilidade desta criação perfeita, que ocorreria no processo da própria contemplação, telepaticamente, precisamos de inventar ferramentas capazes de dar materialidade aos mundos sonhados ou imaginados ou iludidos. Uma forma de assegurar uma *quase-realidade* das representações são os hologramas. A palavra é interessante se decomposta e analisada, já que ela diz mais do que aquilo que descreve: holo=tudo + grama=inscrição/traço/grafia. Estes dispositivos pretenderiam então gravar tudo, reproduzir integralmente a realidade. No entanto, como sabemos de obras como *Forbidden Planet*, *Star Wars*, *Matrix* ou *Wild Palms*, estes hologramas reproduzem usualmente a figura e não o fundo, subtraindo aquela a este. Estaríamos, nestes casos, essencialmente perante um retrato integral, mas sem fundo. Trata-se de uma invenção interessante na medida em que poderá ser vista como um passo inaugural no caminho para a holoscopia, ou seja, passaríamos da imagem à matéria – mas, como vimos, uma matéria parcial.

De alguma forma ligada a esta tecnologia hologramática, encontramos uma muito interessante especulação tecno-científica contemporânea: a matéria programável. Esta tecnologia, que vai dando os seus passos em alguns laboratórios, socorre-se dos chamados *catoms*, ou *claytronic atoms*, unidades de matéria capazes de se combinar e assumir a forma desejada e programada previamente. Estamos mais no terreno da ficção do que da ciência, certamente. Em que consiste esta tecnologia e o que permite? Trata-se de um modo de materializar uma ideia num objeto de forma acelerada e controlada. Um aparente *update* do holograma clássico, mas neste caso já não feito de luz e antes de matéria. Em alguns dos filmes em análise podemos encontrar exemplos deste embrião de hiper-cinema: em *Tron* e em *Tron: Legacy* lá temos motos, fatos e outros objetos que surgem de informação condensada em dispositivos reduzidos; em *X-Men* lá temos a maquete tridimensional de uma cidade que vai surgindo como se estivesse a ser impressa ou gravada. Ao observarmos estes fenómenos não podemos deixar de, mais uma vez, recuperar e evocar o paradoxo de Borges do mapa tão minucioso que se confunde com o próprio território.



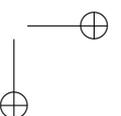
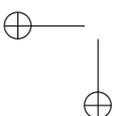


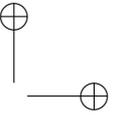
Premediação

Todas estas possibilidades têm ocupado a cultura popular e o cinema em particular. Esta vontade de inventar, prever, antecipar o futuro é um dado recorrente na história do cinema (ou não fossem o cinema e a ficção científica praticamente contemporâneos). Trata-se, pois, de uma predisposição e de um propósito que não são de agora. Parece-nos, contudo, que a tecnicização crescente e hoje quase iniludível do mundo e da arte tornou esta vontade ainda mais vincada. Ora, esta direção para o futuro, esta urgência de chegar mais longe, mais à frente, está inscrita nos média antigos como uma espécie de premonição do que lhes sucederá. Chamemos esta lógica de antecipação de *premediação*. Assim, se Bolter e Grusin falaram de imediação (operação que ocorre quando um média esconde a sua própria condição, os seus dispositivos, as suas gramáticas, ao ponto de se tornar transparente para o espectador), de hipermediação (quando um média, pelo contrário, se faz notado, se mostra enquanto tal, se expõe como dispositivo) e remediação (pelo facto de um média herdar dos anteriores procedimentos, rotinas e valores), pela nossa parte arriscamos aqui um conceito para colocar ao seu lado.

Tal não significa, porém, que aquelas três operações não possam ser vislumbradas no hiper-cinema de uma ou de outra maneira. Mas queremos aqui propor uma outra leitura do visionarismo tecnológico, da mesma forma que a remediação explica a tradição tecnológica. A premediação seria então o reverso da remediação. Se esta descreve o fenómeno pelo qual os média novos imitam os média antigos, a premediação diz-nos que os média antigos procuram sonhar e antecipar os média novos. Há como que uma ânsia de futuro, uma tecno-escatologia e tecno-teleologia que parece sugar-nos em direção à *terra incógnita* que nos aguarda e nos convida. Talvez essa sensibilidade futurista ajude a compreender que o imaginário da realidade virtual tenha conhecido uma tão insistente presença cultural no final dos anos 90, nos anos pré-milénio. Cada média procura, então, os seus sucessores, procura inventar a sua própria ultrapassagem, aceitar, ou mesmo desejar, o seu esgotamento. Os velhos prefiguram os novos, anseiam por eles. Quase poderíamos ver aqui uma alegoria biológica. A perpetuação da espécie, mas sempre com uma seleção incremental. Em resumo, se quisermos retomar o título de um clássico da ficção científica, podemos perguntar-nos: *do old media dream of new ones?* E a resposta, apesar de todos os fiascos e derivas, só pode ser afirmativa.

Livros LabCom

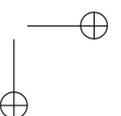
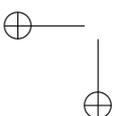


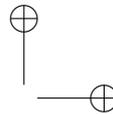
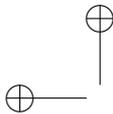


Esta hipótese – de que cada meio sonha, prenuncia ou preconiza a sua própria superação – não se afigura de fácil prova. Ainda assim, cremos que poderá existir nela alguma virtude teórica. Os exemplos que podemos encontrar possuem graus diversos de contundência e irrefutabilidade. Em alguns casos trata-se apenas de intuição (para não dizer crença), noutros podemos ser mais assertivos. Mesmo que a hipótese se venha a revelar infundada, parece-nos que vale a pena testá-la. Podemos retroceder no tempo, a esse momento inaugural da metamorfose mediática: a passagem da oralidade à escrita. Não será que na rima da poesia oral existia já em antecipação e possibilidade latente a inscrição da letra que na escrita se veio tornar manifesta? Não é já a rima uma forma de inscrição, de gravação, de um signo na mente humana, como se comprova das suas faculdades mnemónicas? Há certamente uma mutação tecnológica de permeio, mas a similitude de procedimentos é iniludível – não foi a sílaba uma unidade fundamental no processo de desenvolvimento da escrita, do mesmo modo que o é na rima poética?

Atentemos agora nos manuscritos medievais. A sua quantidade e multiplicidade formal exigiriam certamente uma análise de detalhe extremo para se comprovar a existência de um padrão que nos permita falar de uma compulsão irremediável para uma morfologia futura. Porém, uma observação sumária destas obras há de permitir-nos perceber que à medida que avançamos no tempo, a regularidade vem substituir a aleatoriedade, o geométrico conter o arabesco. Em muitos manuscritos podemos observar linhas, régua, grelhas e quadrículas que procuram submeter a incerteza da manufatura à ordem ortogonal da geometria. Nesse sentido, entendemos que não será abusivo vislumbrar nestes sinais de organização formal a ideia de regularidade mecânica e cópia serial que temos na imprensa gutenberiana posterior, trate-se de uma antecipação deliberada ou involuntária.

Podemos intuir e advogar também que a perspetiva renascentista – uma outra forma de organização deliberada do olhar – viu todas as imagens dos séculos futuros, pelos menos até que os movimentos modernistas do início do século XX viessem em grande medida estilhaçar tais convenções da representação visual (e, porém, não nos esqueçamos que é este regime do olhar que vinga inapelavelmente na fotografia, no cinema ou nos videojogos, até ao presente). Em alguma medida cruzada com esta nova tecno-morfologia do olhar, a perspetiva artificial, podemos intuir que Durer e Vermeer usavam a câmara escura com propósitos realistas que a fotografia corroboraria. Ou seja,

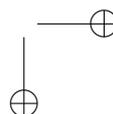
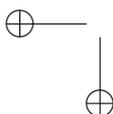


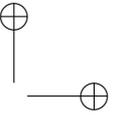
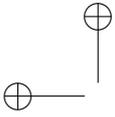


na obra destes artistas é possível já vislumbrar um propósito de objetividade que se cristalizaria nas máquinas de percepção fotográfica e cinematográfica. E se quisermos ainda manter-nos nesta genealogia das tecnologias da visão ocidentais, podemos intuir que a pintura de acontecimentos, de atualidades, de Goya, por exemplo, prefigura já o fotojornalismo de Weegee e dos grandes mestres desta arte no século XX. Indo um passo ainda mais adiante, podemos constatar que Muybridge e Marey sonharam o cinema nas suas experiências de análise e síntese do movimento (não é o *bullet-time* de *Matrix* uma atualização das séries fotográficas de Muybridge?). Podiam ainda não deter a técnica, nem o nome, nem a teleologia, mas o princípio lá estava já em potência, prenunciando uma invenção que se revelaria inescapável, no caso o cinematógrafo.

Propomos ainda uma outra leitura – paralela e simultaneamente complementar – desta mudança tecno-epistemológica. Queremos acreditar, neste caso, que a representação nas suas diversas modalidades e etapas acompanhou sempre as ideias do futuro, ou seja, debruçou-se e lançou-se sempre para o futuro; e essa progressão – e aqui a ideia de progresso não pode ser inocente – pode ser, agora, em retrospectiva analítico-teórica, redesenhada: o sentido, o vetor, a direção parece apontar muito claramente num sentido da depuração temática e estilística: do religioso para o secular, da veneração para a observação, da transcendência para a imanência, do figurativo para o abstrato. Se observarmos a história da pintura, isso mesmo podemos constatar: da pintura religiosa para o retrato para a natureza morta para a paisagem para a abstração: o elemento narrativo ou figural, divino ou humano, vai estando cada vez mais ausente. No final fica apenas o próprio meio, a tecnologia auto-consciente e auto-exposta – e sabemos como a auto-reflexividade é um estágio tardio das artes. Será então que no final as imagens valem por si só, sem homens e coisas para mostrar? Será essa a realidade virtual que nos espera? Não sabemos. Não sabemos aonde o devir das imagens nos levará, mas podemos intuir que, de algum modo, os videogames e a realidade virtual serão o futuro do cinema.

Sustentaremos melhor esta ideia de premediação se tivermos consciência de que as imagens cinematográficas – como outros tipos de imagens – se vão exaurir, esgotar, mudar, eventualmente morrer. Aliás, não num tom apocalíptico, nem sequer elegíaco, mas pelo menos um pouco nostálgico, ainda que simultaneamente esperançoso, podemos dizer que a morte do cinema (ou pelo menos a sua transmutação) é a fantasmagoria que se inscreve no hori-



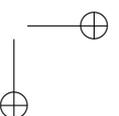
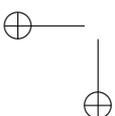


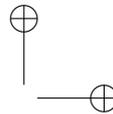
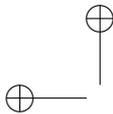
zonte desta ideia de premediação e mesmo em toda a ideia de cinema total. Ainda assim, recusemos o lamento, pois há sempre novas oportunidades para aproveitar, outras (u)topias para criar, outras ilusões para inventar, outras realidades para descobrir.

Pode parecer duplamente necrófilo este gesto de falar de um média ora evocando o estertor e mesmo a saudade do mais antigo ora jubilando com as promessas e fantasias do mais recente. Não é, porém, disso que se trata. Trata-se, antes, de adivinhar a metamorfose ou o renascimento no momento em que a vertigem da evolução tecnológica parece acelerar-se. Se tanto falamos de videogames a propósito do futuro do cinema é apenas porque se se confirmar o princípio sinestésico da evolução dos media, é isso que irá acontecer: os videogames irão ocupar uma parte do lugar cultural do cinema, ainda que este permaneça. Se evocamos a realidade virtual, é porque o cinema nunca negou a sua condição de virtualidade, de potência, de duplo, de ilusório, mesmo se muitos, como Bazin, reivindicaram a sua ontologia realista: o cinema sempre quis, tecnologicamente, virtualizar a realidade na experiência concreta do espectador, e o 3D de que *Avatar* é o maior expoente bem comprova isso mesmo. Não se trata, pois, de necrofagia, mas de evolução: um média futuro é mais apto do que o que o precedeu, possui mais virtudes, mais possibilidades. É natural – e a seleção é técnica, mas opera emulando o princípio da seleção natural – que algo mude.

A análise dos filmes de que aqui nos ocupámos permitiu-nos ver que, em termos cronológicos, é possível demarcar períodos tematicamente vinculados no que respeita às materializações do hiper-cinema. Estes dispositivos inscrevem-se no imaginário em tendências cíclicas condicionadas pelo *zeitgeist* de cada época da história do cinema e da cultura no seu conjunto. Cada período ajuda a perceber as preocupações do momento e contribui para o desenho das respetivas tecnologias. Quer isto dizer que o modo como o cinema sonhou ou preconizou a sua superação não se cingiu a um aspeto ou um princípio, mas que há diversas linhas de força no seu desenvolvimento que ocorrem ora em complementaridade ora em predomínio. Ainda assim, um aspeto é necessariamente coincidente em todas elas: a base tecnológica que serve de fundo a tais especulações semióticas ou narrativas.

Por outro lado, pudemos constatar que as questões de escala se tornam igualmente relevantes quando se trata de analisar tais assuntos. Esta constatação é feita tomando o ponto de vista demiúrgico: se todas estas narrativas

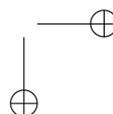
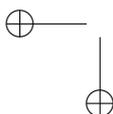




nos mostram uma propensão para inventar ou criar novos mundos, essa operação não ocorre sempre numa mesma dimensão. Atentemos no seguinte: uma coisa é registrar e reproduzir um mundo já existente; uma outra é registrar e reproduzir um mundo mental; uma outra é criar e controlar todo um mundo, um universo; e uma outra ainda é criar e controlar um jogo. Entre o exterior e o interior, o limitado e o delimitado, se desenha essa variedade de escalas: da extensão material à existência subjetiva, da abrangência divina à constrição lúdica.

Descreveremos de seguida as três tendências que nos parecem mais relevantes – que correspondem sensivelmente às três décadas mais recentes da história do cinema – de efabulação/invenção desse hiper-cinema. Uma que tem a ver com as imagens e a vida da mente, com o seu registo ou a sua manipulação, típico dos anos 1980 e início dos anos 90. Outro que poderíamos designar como a idade de ouro da realidade virtual, em plenos anos 90. Um último que se prende com os videojogos e que marca alguma da produção cinematográfica dos anos 2000. Mais uma vez devemos salientar que apesar desta distinção operada cronologicamente, há vários momentos de sobreposição, enlace e convergência destes temas e imaginários.

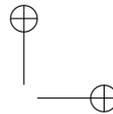
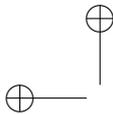
Este interesse tecno-epistemológico pela vida da mente e pelas respetivas imagens não surge apenas nos anos 80, naturalmente. Basta lembrarmo-nos que toda uma plêiade de personagens dos *comics* de super-heróis (os mutantes Professor Xavier e Jean Grey do grupo X-Men são dois bons exemplos) ou da fantasia faz da telepatia a sua característica marcante. Mas é nesta altura que o cinema se interessa pelas imagens mentais enquanto matéria fílmica e teórica. Em *Brainstorm*, de 1983, realizado pelo mago dos efeitos especiais Douglas Trumbull, temos uma cientista que persegue a possibilidade de registrar e reproduzir a vida mental das pessoas, acabando mesmo por gravar o momento da sua própria morte. No fundo, é como se tal dispositivo nos permitisse sondar a máxima subjetividade: o momento último e fatal. Em *Dreamscape*, de 1984, filme cuja premissa supera em muito o resultado final, há uma máquina que permite entrar nos sonhos das outras pessoas. Esse mecanismo será usado para salvar o mundo de uma catástrofe total prestes a ser perpetrada pelo presidente dos EUA. Em *Until the End of the World*, de 1991, de Wim Wenders, um cientista e o seu pai querem gravar imagens da mente das pessoas para as projetarem na mente da esposa/mãe cega. Em *Strange Days*, de 1995, existe todo um tráfico de imagens mentais alheias que permitem viver as mais varia-



das aventuras por delegação tecnológica. Em *Inception*, filme de 2010, tudo se joga nos sonhos e no subconsciente, com a possibilidade de extração e colocação de ideias na mente das pessoas. Em todos estes casos, a matéria temática em presença é, então, o acesso, a manipulação, o registo ou a reprodução da vida mental, através dos mais variados dispositivos.

Nos anos 90, a realidade virtual estava na ordem do dia no que à cultura tecnológica diz respeito. Tão na ordem do dia que rapidamente se tornou uma utopia precipitada e se revelou uma crença excessiva. Vivia-se, por esses dias, uma crença – talvez devido à pressão milenar de um renascimento, de uma nova realidade – de que o futuro estava aí ao virar da página e que tudo era possível no mais breve prazo. No que respeita ao cinema, acreditava-se que mais cedo do que tarde os atores seriam artificiais, integralmente gerados e dirigidos em computador, que os cenários seriam artificiais, que, enfim, o cinema entraria numa nova dimensão... e que essa dimensão seria algo semelhante à realidade virtual. Se o equívoco e a precipitação são inegáveis, a verdade é que o CGI (e todos os seus suportes adstritos: a *motion capture*, a *performance capture*, etc.) veio, ainda que de modo enviesado, tornar palpável parte dessa quimera: os cenários dos filmes tornaram-se em grande medida virtuais e se os atores não chegaram a esse ponto, a verdade é que, em termos metodológicos, as suas atuações alteraram-se profundamente. Esses atores, não sendo os integrais *synthespians* que alguns profetizaram, tornaram-se muitas vezes esqueletos digitais de avatares aos quais através da *motion* e da *performance capture* emprestam os seus movimentos, as suas poses, as suas expressões e as suas emoções. Os espectadores, por seu lado, não tiveram direito a um HMD (*head mounted display*), mas receberam uns óculos tridimensionais *updated* e foram convidados a entrar em mundos de fábula que, através do 3D, pretendem iludir o enfado da imobilidade na sala de cinema. Dupla constatação resultante de tudo isto: por um lado, é mais fácil criar cenários do que atores virtuais; por outro, se não se consegue reproduzir a realidade integral, oferece-se uma aparência de volume e profundidade para enganar o tacto através do olhar.

Quanto à realidade virtual, volta e meia ela reentra no cinema. Voltemos um pouco atrás no tempo: em 1969, a *nursery* de *The Veldt*, o conto adaptado de Ray Bradbury, já tinha sido objeto de atenção em *The Illustrated Man*: nesse filme podíamos, com o simples rodar de um botão, passar de uma casa futurista para a savana africana, para o meio de leões e abutres; em *Tron*, em

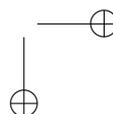
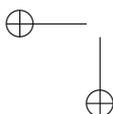


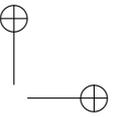
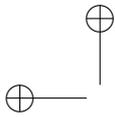
1982, um computador faz um *scan* minucioso do protagonista e leva-o para dentro de si, para uma arena de jogos virtuais; em *Star Trek: The Next Generation*, série televisiva de 1987, aparece o *holodeck*, uma sala que reproduz até à mais ínfima minúcia um qualquer cenário; em *The Lawnmower Man*, temos a realidade virtual na sua representação talvez mais canónica, em muito semelhante ao imaginário de William Gibson, o pai do ciberespaço: grelhas e figuras geométricas e avatares abstratos e fluidos; ao contrário desta representação gráfica do virtual, em *Wild Palms*, outra série televisiva, de 1992, temos uma realidade em tudo similar à nossa, fotorealista; o mesmo – a mimese realista – surge em *Escape from LA*, *Johnny Mnemonic*, *Matrix* ou *The 13th Floor*, o que, em certa medida, significou um *twist* no *look* tradicional da realidade virtual: virtual agora deixava de significar abstrato e translúcido, como no imaginário do fundador Gibson, para passar a querer dizer concreto – já não geométrica, mas analógica, já não artificial, mas uma segunda natureza.

Se esta ideia de uma realidade virtual pura, infinita, duplo da nossa própria realidade, se foi diluindo no caldeirão dos futuros desinvestidos ou caducos de que a ficção científica está cheia, a verdade é que, como dizíamos, ela nunca saiu totalmente do nosso imaginário tecno-visual recente, encontrando no universo dos videojogos um refúgio (mais singelo do que o inicialmente prometido, é certo, mas também mais operacional). É nos anos 2000 que a cultura dos videojogos ganha um relevo social inegável. Em muito graças a eles, uma nova configuração cultural se foi desenhando, uma cultura do virtual, sim, em grande medida, mas igualmente uma cultura do háptico, do tangível, do interativo. Ou seja: a realidade virtual vai perdendo a sua espessura de realidade cultural e os jogos vão oferecendo acrescentos de sinestesia. Esta proximidade entre realidade virtual e videojogos pode ser constatada em várias instâncias ficcionais, como o filme *Tron*, ou no clássico *Neuromancer*, de Gibson, segundo o qual a RV teria a sua origem nos jogos eletrónicos. Na realidade, porém, estes tornar-se-iam o substituto daquela à medida que se percebeu que a RV não passava de quimera tecnologicamente impossível (pelo menos para já), nascida da imaginação fértil de sonhadores.

Assim, o arrefecimento tecnológico e *downsizing* cultural da realidade virtual teve o seu contraponto no *upgrade* e *rescaling* dos videojogos, indústria que superou já, economicamente, a do cinema. A utopia era então trazida *back to basics*. Deixa de se falar de uma demiurgia cósmica e passamos para uma demiurgia controlada: em vez do *master of the universe*, temos o *game*

Livros LabCom

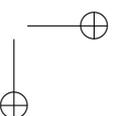
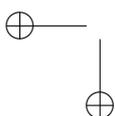


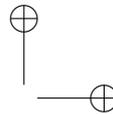
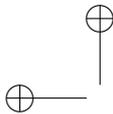


master. O universo infinito é condensado em vários *game levels* e cenários. O infinito e inesgotável da RV feneceu, é certo, mas a exploração e a navegação são, com os videogames, possíveis. O jogador, ao contrário do espectador de cinema, pode fazer-se nómada e derivar, explorar, perder-se nesses mundos. A ajudá-lo encontrará menus, mapas ou oráculos que o reconduzem ao horizonte. São os videogames que massificam um paradigma que a realidade virtual introduzira sem conseguir cumprir de forma satisfatória: a ação do sujeito, a função háptica, a capacidade de influir sobre um mundo ou um estado de coisas.

Os videogames tornam-se, pois, bem sucedidos onde a realidade virtual tinha falhado: os princípios tornam-se mais simples, a sinestesia mais humilde, os universos mais controlados. O que antes era elitista torna-se agora massivo. E, contudo, não conseguimos deixar de continuar a ver os videogames como uma antecâmara da RV. É como se, de algum modo, os videogames se oferecessem como *pivot* do imaginário, fazendo uma ponte tecno-cultural: ao mesmo tempo que as novas imagens dos videogames não escondem a herança formal do cinema e a assumem em primeira instância, elas parecem igualmente anunciar o seu estertor; e, em simultâneo, parecem também prenunciar e desejar novos imaginários que, em larga medida, são devedores dessa vanguarda tecnológica que é a realidade virtual. Daí, talvez, que vários filmes nos contem histórias sobre videogames que se passam precisamente numa realidade virtual. Alguns dos títulos referidos em seguida são casos desses.

Retomando o enquadramento cronológico, podemos constatar que, ainda que não devamos esquecer o seminal *Tron* (insucesso comercial tão grande quanto referência de culto), de 1982, é sobretudo nos anos 2000 que a atenção aos videogames se torna recorrente. Depois da incursão do autor de culto David Cronenberg por esta temática com o enigmático *Existenz* em 1999, surgem títulos como *Avalon*, de Mamoru Oshii, em 2001, bem como *Gamer* e *Summer Wars* já no final da década, em 2009. Entretanto, *X-Men 3*, em 2006, faz uma tangente aos videogames no seu prólogo: a sala de treinos da equipa de mutantes é convertida num simulador que em muito se assemelha a um jogo de vídeo. Em 2010, haveria de surgir a sequência de *Tron*, denominada *Tron: Legacy*, com a atividade lúdica em plano de destaque. Pelo meio, neste trânsito hipermediático, não faltaram adaptações de videogames para cinema e de filmes para videogames.



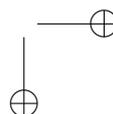
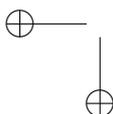


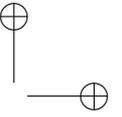
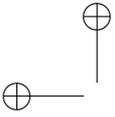
Em tempos mais recentes surgiram outros títulos que não fazem já da realidade virtual ou dos videogames o seu tema ou matéria de simulação, mas antes a realidade *tout court*. A própria realidade é aqui vivida, experimentada, em diferido (ou será em direto?), através de avatares que funcionam como extensões e substitutos do sujeito humano. Em *Surrogates*, por exemplo, os humanos preservam-se e imobilizam-se nas suas casas e experimentam a vida através dos seus avatares. Em *Gamer* são humanos condenados e encarcerados que são manipulados como marionetas ou avatares pelos humanos em jogos de ação ou jogos sociais. Também no filme *Avatar* os humanos delegam em avatares a exploração de planetas longínquos. Não nos devemos esquecer, ainda, do inquietante e clássico *Truman Show*, cuja personagem principal é o protagonista de um *reality show* ao longo de toda a sua vida, desde o nascimento, habitando um mundo artificial confinado, sendo a sua existência acompanhada em jeito de folhetim audiovisual por todo o mundo.

Loading...

Chegados aqui, podemos constatar que a ideia de um hiper-cinema, um cinema capaz de lidar com a realidade nas suas múltiplas dimensões e representações, pode assumir as mais variadas formas. Ele pode penetrar, raspear e perscrutar a mente humana. Ele pode redesenhar ou mimetizar a própria realidade. Ele pode assumir a forma do videogame. Ele pode virtualizar a própria realidade num *reality show* ou num parque temático. Ele pode configurar-se num holograma. Se quisermos ver aqui indícios de desumanização e partir para uma crítica da cultura do espetáculo, do entretenimento, das massas, então podemos assustar-nos com essa outra hiper-abstração que é a (não-)existência humana como mera base de dados. Não é essa inquietante inumanidade que vemos em *Matrix* ou *Surrogates*? Claramente a realidade deixou de ser o que era. Se nunca encontrámos para ela as ansiadas certezas ontológicas absolutas, inabaláveis, imperturbáveis, a verdade é que o cinema oferece-lhe um espelho que não pode deixar de nos desafiar intelectualmente e volatilizar emocionalmente: muitas vezes, a realidade não passa de mero palco ao mesmo tempo que a humanidade se torna já não uma questão de subjetividade, mas de representação. Esse espelho que o cinema nos oferece reenvia-nos a Morel e a essa máquina-vida onde a humanidade se (in)divide

Livros LabCom





em alma e *info*, em matéria e memória, para nos dizer: há sempre um fantasma na máquina, uma vida disseminada em *bits*, uma utopia em espera. Loading...

