

Cinema: evolução mediada pela velocidade e fragmentação

João Artur Izzo
UNIP – Universidade Paulista

Índice

1 Introdução	1
2 Simulacros	2
3 Avanços técnicos e formais	3
4 Mudanças estéticas: mais velocidade	6
5 Conclusão	7
6 Referências bibliográficas	7

Resumo

O cinema evolui constantemente. A evolução cinematográfica acompanha o desenvolvimento da sociedade, da tecnologia e das necessidades sinestésicas das audiências. Pode-se afirmar que este processo evolutivo segue uma trajetória ascendente no que diz respeito à velocidade. Com o passar dos anos e com o aperfeiçoamento das técnicas, os filmes mudaram e o modo de apreciá-los também mudou. Hoje, predomina a fragmentação e a multiplicidade de informações visuais. Este artigo tem como objetivo mostrar, de forma breve e concisa, alguns aspectos destas mudanças. E, ainda, apontar novas tendências.

Palavras-chave: Velocidade, fragmentação, cinema, multiplicidade.

Abstract

The cinema constantly develops. The cinematographic evolution accompanies the development of the society, of the technology and of the needs synesthesics of the audiences. It can be affirmed that this evolutionary process follows an ascending path in what says respect to the speed. With passing of the years and with the improvement of the techniques, the films changed and the way of appreciating them also changed. Today, it prevails the fragmentation and the multiplicity of visual information. This article has as objective shows, in a brief and concise way, some aspects of these changes. And, still, to point new tendencies.

Key words: Speed, fragmentation, cinema, multiplicity.

1 Introdução

As formas de comunicação mudam através dos tempos. Cada momento histórico, que possui uma cadência lingüística peculiar, gera um novo estado perceptivo, que se desdobra em outro modo de contemplar, que traz uma quarta manifestação perceptiva e assim sucessivamente. Isso é possível por-

que a dinâmica da memória é ilimitada e a capacidade evolutiva da tecnologia e da sociedade é constante. Cada estágio evolutivo chama ou suscita outros estágios, gerando perspectivas diferentes. Cada inovação se inspira em algo que já foi feito e assim a arte se faz. Sobreposição constante que busca a originalidade.

Hoje, predomina a interatividade e a multiplicidade da informação. Linhas estéticas surgem e desaparecem com extrema facilidade. Internet, publicidade, histórias em quadrinhos, televisão e tantas outras formas de comunicação conduzem o sujeito à diversidade. A arte está subdividida, apresenta camadas e significados subliminares. As mídias de massa são pensadas de modo tentacular, com o intuito a cooptar da melhor maneira possível o olhar do espectador contemporâneo. Vivemos no tempo da velocidade, em que a imagem precisa se explicar no momento e precisa entregar-se ao momento. Tudo é passageiro e requer mais atenção. O cinema, como não poderia ser diferente, reflete estes aspectos: é multifacetado, dinâmico, promove inovações técnicas, moldando a si mesmo e ao espectador. Assimilou a velocidade e a multiplicidade de informação. Hoje, um filme, através da internet, é acompanhado desde o início da produção. Blogs são criados, fotos são disponibilizadas, comentários são feitos e um sem número de recursos promove a obra de modo ostensivo. Um longa-metragem estréia já quase sem significados e expectativas, pois estes foram explorados até o limite. A catarse foi substituída pela participação em tempo real. E tal investigação/interação se dá em nível global.

A proximidade do mundo será tal que a “automobilidade” não será mais necessária. (...) Quando a mobilidade física igualar as performances da mobilidade eletrônica, estaremos diante de uma inaudita situação de permutabilidade de lugares. Com efeito, este é o projeto atual. (...) Proximidade, interface única entre todos os corpos, todos os lugares, todos os pontos do mundo – essa é a tendência. (VIRILIO, 1984, p. 64)

Além da curiosidade e da necessidade de aproximar e absorver a obra antes mesmo de sua finalização, o que significa maior intimidade, o público moderno também deseja mais realidade e autenticidade, até mesmo em filmes fantásticos. E isso é possível, pois a consolidação da informática e de sofisticados programas de computação gráfica viabiliza a plena concretização da imaginação na película. Hodiernamente, o que ocorre no cinema é um diálogo interdisciplinar entre arte e tecnologia e também entre a ciência, tudo para a criação de uma nova estética.

2 Simulacros

No século XXI predomina a perspectiva do tempo real, onde prevalece o imediatismo. O efeito dessa nova realidade modificou os filmes e o próprio fazer cinematográfico. Hoje, as obras cinematográficas trazem personagens mais complexos, mais brutais, dotados de dramas mais palpáveis. Enfim, carregam mais realismo e são dotados de fraquezas, defeitos e qualidades bem delineadas, bem próximas da realidade. Os filmes, em suma, refletem o tempo atual. São mais rápidos, dinâmicos e, infelizmente, mais cínicos. O ser humano moderno, acostumado ao ritmo frenético e ao bombardeio de informações,

tornou-se mais crítico e seu olhar está educado para a rapidez.

Da metade dos anos noventa até os dias atuais surgiram e continuam a surgir produções artísticas preocupadas em demolir os antigos paradigmas com o intuito de satisfazer a necessidade contemporânea. Esse esforço busca o rompimento com a tradição, criando obras menos lineares, menos acabadas e mais integradas ao gosto da audiência moderna. Na sociedade digital, em plena era da internet, não se enfatiza a obra cinematográfica como algo permanente ou duradouro. A ênfase está na constante renovação, nas modificações e adequações aos novos formatos que surgem. A experiência está atrelada ao momento e os significados mais profundos serão ou não absorvidos em segunda instância. O que podemos observar é a construção de uma estética bem específica da cultura digital, que se vale do poder global da informação.

O mundo contemporâneo é um mundo de aparências e, nesse contexto, o fundamental é a capacidade de criar uma imagem, um simulacro, para os outros. A evolução técnica que possibilitou o surgimento do cinema, em 1895, nunca parou. Com o passar dos anos, as novas possibilidades afetaram a concepção dos roteiros, do escrever e narrar uma história. As imagens são usadas e geradas com parâmetros de perfeição cada vez mais elevados. Com o desenvolvimento constante das lentes, câmeras e equipamentos, a narrativa transfigura-se em velocidade e dinamicidade. O processo cinematográfico depura roteiros, concretiza o tempo corrente e reflete dilemas do presente. Diante disso, o fazer cinematográfico atual reproduz o que está em voga. E o que está em voga são conceitos

de rapidez, interação, velocidade e avanços cotidianos.

Segundo Virilio (1999), a velocidade é uma necessidade decorrente da substituição da linearidade pelas redes. E do contínuo pelo fragmento. A velocidade é, portanto, gerada pelo desenvolvimento, pelo movimento. A maneira de captar as imagens, com a velocidade, varia, então, ao ritmo da evolução do conhecimento.

Portanto, as novas possibilidades técnicas manipulam o tempo, fragmentando-o. O tempo é compartimentado de acordo com a necessidade do artista, de quem produz sentido. Não é mais linear. No cinema, o tempo é luz, é edição e montagem. Neste ambiente é que se processam as novas histórias. Dentro da sala escura de projeção, o tempo sempre foi mais rápido, em virtude da animação técnica e da necessidade de compactar seqüências em períodos específicos. Atualmente, o tempo funciona para situar a história, convertendo-se em elemento formal e estético. Ordens cronológicas improváveis pontuam a arte cinematográfica moderna. Inversões, *flash-backs*, saltos temporais, entrelaçamento e infindáveis maneirismos dão o tom dos filmes produzidos hoje em dia. Obras carregadas de complexidade lingüística.

Mas nem sempre foi assim.

3 Avanços técnicos e formais

Desde o início, até os dias atuais, o cinema experimentou notáveis avanços técnicos. Começou com imagens rudimentares, cenas cotidianas. Às imagens, foram adicionados textos e legendas. Depois, o filme era acompanhado por músicos ou trilha orquestrada. Tudo para satisfazer os anseios

crescentes da audiência. Desde os primórdios, o cinema entrou numa rota de evolução. Seguindo o curso evolutivo natural, passou de mudo a falado. A simplicidade das histórias iniciais deu lugar a visões artísticas mais complexas. A partir da reprodutividade técnica, dos avanços tecnológicos progressivos, o cinema consolidou-se como arte e, na seqüência, como arte para as massas. Surgiu, então, a necessidade de criar o espetáculo, histórias para as multidões.

No decorrer dos anos, com a evolução dos equipamentos, os criadores passaram a dar asas à imaginação. Neste cenário de inovação e revolução, o cinema ganhou grande notoriedade. E foi um meio de expressão que evoluiu a passos largos, visto que caiu no gosto popular. Assim sendo, o investimento dos grandes estúdios no aprimoramento dos equipamentos tornou-se fundamental para consolidar a forma de arte emergente, voltada para o grande público e que estava dominando o cenário do entretenimento.

O desenvolvimento do cinema como espetáculo dirigido para as grandes massas estabeleceu determinadas condições e favoreceu a reiteração de certas características nos filmes. Estes se contruíram em função de uma demanda social específica, onde os padrões de produção se inscreviam numa tradição de cultura não erudita, com base em espetáculos populares de entretenimento e diversão, vindo a coexistir e, muitas vezes, substituir atrações mais antigas como o circo, certas formas de teatro e o show de variedades. (XAVIER, 1978, p.26)

Os mecanismos para atingir o público ficaram cada vez mais sofisticados. Antes, não havia som. Com o advento da reprodução

técnica do som, o cinema adquiriu nova amplitude. Depois, as cores. E o aperfeiçoamento da imagem e do som. E novas técnicas e possibilidades brotavam no solo fértil da arte cinematográfica. Como não poderia deixar de ser, o público exigia mais e mais êxtase. Uma vez adquirida, a qualidade precisava ser aperfeiçoada. Subia-se um degrau e logo era preciso subir mais um. O cinema entrou numa espiral de experimentações técnicas. A linguagem evoluiu e continua evoluindo. Hoje, tudo é muito rápido. Vivemos num mundo de múltiplos ângulos, variedade de cores e texturas. Neste cenário, o cinema precisa ser múltiplo, a forma precisa ser inovadora, pois o olhar dos novos espectadores está educado para a multiplicidade.

A evolução do cinema não se deu somente através de aspectos técnicos. Aspectos formais foram necessários para consolidar essa forma de arte. O cinema, enquanto meio para as massas, precisa ter fluidez. É necessário que haja concatenação perfeita e alinhamento narrativo. Se o cinema permite ao espectador a distração é por causa da sua forma global de narrar determinadas coisas. Mas, chegar a esse ponto de encontro com a coletividade não foi fácil. Um dos princípios básicos do cinema é a montagem, que derivou dos avanços tecnológicos. No que se refere à montagem, ninguém foi tão importante quanto o cineasta de *O Encouraçado Potemkin*, Sergei Eisenstein. Segundo Andrew (1989, p.57), Eisenstein define que “ver um filme é como ser sacudido por uma cadeia contínua de choques vindos de cada um dos vários elementos do espetáculo cinematográfico, não apenas do enredo”. Para o diretor russo, a montagem é o elemento vital do cinema, um dos principais pilares dessa arte. É através da montagem que ocorre a justaposi-

ção de imagens isoladas para formar um todo cinemático coerente. Ainda de acordo com Andrew (1989, p.75), o diretor defendia que o cinema só poderia capturar a realidade se fosse capaz de destruir o “realismo”, ou seja, decompor a aparência de um fenômeno a fim de recompô-lo de acordo com um “princípio de realidade”. Para Eisenstein, o cinema precisava suscitar nos espectadores emoções fortes, que os fizessem sair de sua condição ordinária de alienados. Com o cinema, é possível conduzir as multidões e manipular emoções. Basta lembrar a famosa cena na escadaria de Odessa, primor de excelência em edição. Após a indicação textual “DE REPENTE”, vemos um rosto de mulher expressando dor e surpresa. O rosto, emoldurado pelos cabelos desgrehados, vai para frente e para trás, como se atingido por algo. Mas não sabemos o que é. Segue-se com imagens chocantes: uma mulher tropeça, um aleijado atira-se escada abaixo e pessoas correm desorientadas. Mas ainda não sabemos o que gera esses episódios trágicos. Os acontecimentos são montados de forma rápida e o que nos é oferecido são fragmentos da ação. É um plano genial e caótico que nos insere no meio de um recorte, algum evento que começou antes e vai acabar mais adiante. Só depois, quando o plano se abre, compreendemos a desordem e o caos. Conseguimos ver soldados atirando contra a multidão que acenava para os marinheiros do *Potemkin*. A alternância de momentos causa aflição e é desconcertante. Para o cineasta, a colisão de planos independentes e a soma de imagens avulsas geram novos significados. Foi Sergei Eisenstein que identificou a montagem como um princípio básico utilizado por todos os artistas na exposição de um tema, mostrando que, quando duas imagens ou seqüências de

imagens são postas juntas, inevitavelmente, elas combinam, criando um novo conceito. Em outras palavras, o ato de perceber duas ou mais imagens justapostas é, em si mesmo, interativo e é o observador quem está criando este novo conceito no espaço entre os diferentes estímulos.

E, finalmente, apenas no cinema são fundidos em uma unidade real todos os elementos isolados do espetáculo, inseparáveis no alvorecer da cultura, e que o teatro durante séculos lutou em vão para amalgamar novamente. Aqui existe unidade real. De massa e individual, na qual a massa é genuína e não um punhado de participantes de uma ‘cena de multidão’, dando a volta correndo por trás para reaparecer pelos bastidores do outro lado, com o objetivo de dar uma impressão ‘maior’. É a unidade do homem com o espaço. (EISENSTEIN, 2002, p.165)

Quase sempre apontado como o melhor filme de todos os tempos, *Cidadão Kane* criou novas diretrizes para o processo de se narrar uma história. Revolucionário, o filme trouxe efeitos de profundidade de campo, de montagem e várias seqüências em *flash-back*, que nenhum outro filme tinha explorado até então. Pelo menos, não com tanta propriedade. *Cidadão Kane* é divisor de águas na história do cinema. Lida com superposição de ações, lembranças, lugares, recuos temporais e com a capacidade de identificação da platéia. O diretor Orson Welles, com apenas 25 anos, rompeu com importantes regras da indústria cinematográfica, como a narrativa linear, a definição clara da psicologia dos personagens e o uso contido de simbolismos e extravagâncias visuais. Trata-se de um filme que influenciou toda uma geração, pois demonstrou o potencial pleno da arte cinematográfica. *Cidadão*

Kane utilizou recursos dramáticos inéditos, vários pontos de vista e metáforas políticas. Enfim, representou uma mudança de paradigma.

O filme *Amnésia*, do diretor Christopher Nolan, defende um ponto de vista interessante: a linguagem não-linear explorada no limite. O longa-metragem narra a história de um analista de uma companhia de seguros que é atingido por uma coronhada na cabeça. O golpe, de tão violento, o faz perder a memória. A montagem, nunca menos que brilhante, leva o espectador a uma experiência no papel de primeira pessoa, pois os últimos dez minutos da história linear compreendem a cena inicial do filme, e os dez minutos que antecedem o final da história correspondem à segunda parte e assim sucessivamente. O filme é montado de trás para frente, representando o estado de espírito da personagem principal que não consegue se lembrar de nada além dos últimos dez minutos. É uma obra que precisa ser vista e revista, porque a compreensão não se dá de imediato, sendo necessária total atenção aos detalhes e adesão incondicional à proposta narrativa.

Amnésia levou a montagem às últimas conseqüências. Muitos filmes contemporâneos utilizam a linguagem não-linear, talvez não de modo tão extremo como *Amnésia*. *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, mescla várias histórias, diferentes perspectivas e diversos personagens. *Babel*, de Alejandro González Iñárritu, utiliza o mesmo expediente, promovendo, através de uma tragédia, o encontro cultural dos personagens. Hoje, a estrutura dos filmes diz tudo sobre o público atual. *Tropa de Elite*, *Cidade de Deus*, a trilogia *Bourne*, todos apresentam edição frenética, cortes rápidos, câmera ágil no ombro do cinegrafista, pois o olhar contemporâneo

está acostumado à rapidez. O desenrolar das cenas precisa de desenvoltura, assim como a história. Muitos filmes começam apresentando o final, caso do magnífico *O Labirinto do Fauno*, de Guillermo Del Toro. Em outros, o final é aberto ou abrupto, como em *Senhores do Crime* e *Marcas da Violência*, ambos de David Cronenberg. Ou não existe final, como no filme *A Estrada Perdida*, de David Lynch. Trata-se da representação da realidade: rápida, às vezes sem sentido, fragmentada, com finais em aberto. Assim é o cinema, reflexo da humanidade em determinado contexto. Memória e técnica. Registro audiovisual de uma época. Cada vez mais complexo, cada vez mais sem pudores, assim como nós mesmos.

4 Mudanças estéticas: mais velocidade

Ritmo e velocidade. Duas palavras que definem o cinema atualmente. O fazer cinematográfico passa por mudanças estéticas radicais, é fragmentário e prima pela rapidez. O desenvolvimento as computação gráfica libertou os criadores das amarras técnicas. Hoje, com bom orçamento, quase tudo pode ser feito. Há uma nova ordem estética em curso, onde o uso efeitos especiais e utilização de computação gráfica ditam novas tendências e suscitam o debate: o realismo da imagem em contraposição ao universo digital criado para mimetizar a realidade. Essa nova tendência pode ser notada principalmente nos longas-metragens inspirados em histórias em quadrinhos. Para atender as exigências formais deste gênero específico, o cinema rompeu com os conceitos tradicionais de filmagem e criou novos aparatos técni-

cos para dar conta de traduzir o universo peculiar dos quadrinhos com perfeição. Além deste gênero, os filmes de modo geral utilizam edição mais ágil. É imperativo à montagem ser mais rápida para satisfazer o modo mais acelerado de percepção coletiva. Vivemos numa sociedade na qual um dia inteiro não é suficiente. Na qual não se pode perder tempo com divagações ou reflexões. Neste meio caótico e apressado, as formas de arte em geral, e o cinema em especial, precisam transmitir a mensagem de modo eficiente e sem rodeios. Para tanto, usa a velocidade e a fragmentação. Velocidade para não perder a atenção, para se adequar à visão impaciente do ser humano contemporâneo. Fragmentação para oferecer partes de um todo. Os fragmentos apresentam significados autônomos. Tem que ser assim, pois a distração tornou-se comum e é até permitida quando se vê um filme. A maioria das obras cinematográficas apresenta um sentido global unificado, que é formado por diversos fragmentos de sentido e cada qual se sustenta individualmente, explicando o anterior e o posterior. Em determinados filmes, a perda de um momento não compromete o entendimento total.

5 Conclusão

Todas as observações apresentadas neste trabalho compõem um *continuum*. Não estão presas a convenções e mudam de tempos em tempos. A mensagem deste artigo é simples: através da inquietude, o homem busca meios de renovar a linguagem. A sociedade tornou-se mais rápida e mais interativa. Há um novo ritmo de vida, muito mais veloz e propenso a se tornar cada vez mais caótico. Diante deste contexto, houve adequação. Os novos parâmetros de percepção foram incorporados

pela arte como um todo, e pelo o cinema especificamente. Os aspectos formais e tecnológicos continuam evoluindo. A cada dia que passa o homem desenvolve novas técnicas, novos efeitos especiais, novas formas de demonstrar os movimentos e as ações, que se tornam cada vez mais reais e nos faz confundir muitas vezes a ficção com a realidade.

6 Referências bibliográficas

- ANDREW, J. D. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: ed. Relógio D'água, 1991.
- EISENSTEIN, S. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- VIRILIO, Paul. *Para navegar no século XXI, Organização de Francisco Menezes Martins*. Porto Alegre: Editora Edipucrs, 1999.
- VIRILIO, Paul. *Guerra pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- XAVIER, Ismail. **Sétima Arte: Um Culto Moderno**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.