



## **Transformações da Narrativa Cinematográfica: do Primeiro Cinema à Digitalização<sup>1</sup>**

Stefhanie PIOVEZAN<sup>2</sup>

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP

### **RESUMO**

O texto propõe uma reflexão sobre as transformações da narrativa cinematográfica, partindo do “primeiro cinema”, seguido pela estética da “transparência”, até a incorporação das imagens digitais que marcam a contemporaneidade, mostrando uma retomada do hibridismo presente no início do século XX acrescido, agora, da possibilidade de interação do espectador, que terá que aprender a “navegar” na história.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Cinema; narrativa cinematográfica; primeiro cinema; cinema digital.

Abordar o conceito de *narrativa* é penetrar em uma trama de pensamentos, a qual se torna mais espessa quando ao termo em questão soma-se a palavra *cinematográfica*. “Falar em narrativa significa falar numa linguagem própria do cinema, tema que, desde o começo do século XX, suscitou debates acirrados entre os estudiosos”, alerta a Enciclopédia Intercom de Comunicação (p. 865).

Se, para os Estudos Literários, a narrativa pode ser compreendida como a representação de um ou vários acontecimentos por meio da linguagem, para o cinema a definição é mais nebulosa, uma vez que mesmo a “linguagem” – no caso, cinematográfica – chega a ser contestada devido à multiplicidade de interpretações de elementos fundamentais como “plano” e “montagem” e às confusões quanto à sua relação com a língua.

(...) las relaciones entre cine y lengua son muy conflictivas y no solucionan los problemas específicos del audiovisual; si bien es aceptable la consideración en la práctica de un “lenguaje cinematográfico”, no lo es su equivalencia con una gramática y/o sintaxis basadas en los conocimientos previos que poseemos sobre la lengua. Podemos apoyarnos en comparaciones susceptibles de arrojar luz sobre los códigos cinematográficos, las características del enunciado y la enunciación, o la presencia de marcas textuales, pero debemos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Mídia, Culturas e Tecnologias Digitais na América Latina do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Comunicação Midiática da FAAC-Unesp, email: [emaildastefhanie@gmail.com](mailto:emaildastefhanie@gmail.com).

rechazar de plano la equiparación o la transferencia de conceptos entre uno y otro mecanismo discursivo. (TARÍN, p.67)

Os primeiros cineastas passaram por essa dificuldade de chegar a uma linguagem específica na prática, transformando o vocabulário do teatro, fotografia, melodrama, vaudeville, literatura, entre outros, no que hoje conhecemos por cinema e por narrativa cinematográfica ou fílmica, como definem Aumont, Bergala, Marie e Vernet.

A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas de língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa. (AUMONT et al, 2010, p.106)

O surgimento da linguagem cinematográfica e de uma narrativa específica ao meio não foi automático. Utilizando a câmera como “máquina de reconstruir a vida”, Louis Lumière e seus operadores chegaram a uma espécie de montagem e mesmo ao travelling – “o primeiro é atribuído ao operador Promio por ocasião de um filme sobre Veneza, em 1896” (HAUSTRATE, 1991) – empiricamente, sempre valorizando o real, que será posto de lado com Georges Méliès.

(...) Méliès bem depressa se tornou prisioneiro de uma estética que devia ainda demasiado às convenções do teatro (o ponto de vista da orquestra determinava na maioria das vezes a localização da câmara, a execução dos “quadros” determinava a construção geral e a atuação dos atores era feita muito ainda à base da mímica etc.). (HAUSTRATE, 1991)

Ainda no caso de Méliès, a montagem seria mais do que fruto da prática. “Por acaso”, durante uma gravação na Praça da Ópera, em Paris, o equipamento utilizado pelo cineasta teria emperrado. Passado um intervalo em que se dedicara a consertar a máquina, Méliès volta a filmar e percebe que a gravação não havia sido interrompida e que, quando projetadas, as imagens captadas davam um salto temporal que mudava sua relação.

Se, por um lado, Méliès, é apresentado como mantenedor de uma estética teatral – mesmo tendo introduzido e explorado a trucagem em grande parte de suas obras – por outro, é o primeiro grande nome a incorporar uma narrativa ao cinema.



Será preciso considerar as tentativas de reconstituição histórica feitas por Méliès e alguns cineastas ingleses como o prenúncio de um passo mais elaborado? Reconstituir a História, passada ou presente, era já querer dar sentido aos fatos. Mas era preciso ainda dispor dos utensílios necessários. De fato, foi o cinema narrativo que mais favoreceu, neste período (1895-1906), a elaboração de uma linguagem visando multiplicar os pontos de vista, traduzir certas durações, explorar mais largamente o espaço, fazendo que o cinema se tornasse ativo na sua maneira de apreender o mundo. (HAUSTRATE, 1991)

O período abordado por Haustrate insere-se no que Georges Sadoul (1983) classifica como *Período dos pioneiros* (1896-1908), sucessor do *Período da invenção* (anterior a 1896), e também classificado como *Primeiro cinema*.

Nessa fase, temos o cinema como parte integrante de espetáculos de variedades e, após o incêndio do Bazar da Caridade, como passatempo de feiras. Esse período “feirante” que, na França, permitiu que um vasto público tomasse gosto pelo cinema e a ele passasse a ser fiel, na Inglaterra e nos Estados Unidos foi mais voltado à ocupação das salas de music-hall e aos Nickel-Odeons, que ofereciam preços reduzidos e programas variados, nos quais o cinema aproximava-se de um teatro filmado onde os atores usavam gestos afetados e se dirigiam ao público imaginário à sua frente.

De 1895 a 1906-8 temos um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturado em um ou mais planos autônomos, arranjados como os números de variedades, consumido em performances onde os exibidores têm grande participação na ordenação dos filmes e no acompanhamento sonoro, um cinema cujos eventuais atores utilizam uma gestualidade afetada e exagerada (proveniente do melodrama), muitas vezes se dirigindo ao espectador. É um cinema dominado pela forte tendência ao espetáculo e uma fraca tendência à narração. O nosso primeiro cinema. (COSTA, 1995, p.67)

Foram necessários anos, experimentos e esforços de realizadores como Edwin S. Porter, David Wark Griffith e Sergei Eisenstein para que o cinema começasse a ganhar mais especificidade, a se estruturar e descobrir formas singulares de expressão, se constituir como grande meio de comunicação de massa e ter entre seus produtos filmes dignos de serem considerados “arte”.

Observamos anteriormente que o cinema nasceu, em primeiro lugar, do desejo de registrar mecanicamente acontecimentos reais. Só depois do cinema ter se tornado uma arte é que o interesse passou da simples questão de assunto para os aspectos de forma. O que até à altura se resumia no registrar de certos acontecimentos reais, transformou-se



então na aspiração de representar objetos por meios especiais, característicos do cinema. (ARNHEIM, 1957, p. 52)

Não que o primeiro cinema não fosse, por si, um sistema de expressão verdadeiramente artístico. O que muda, com a experimentação dos primeiros cineastas, é o encontro dos elementos hoje reconhecidos como parte integrante da linguagem cinematográfica e sua utilização em prol das narrativas,

Tanto Griffith, com a montagem paralela, quanto Eisenstein, com as montagens métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual, exploram o que seriam as unidades do alfabeto do cinema para compor o que, para Antonio Hohlfeldt, é o cerne da narrativa cinematográfica. Partem das imagens para, por meio de suas ligações, torná-las expressivas.

A montagem, enfim, traduz a maior ou menor criatividade do cinema, e por isso é a base de toda a narrativa cinematográfica, que vive da palavra, do som, da cor, do ator, mas, sobretudo, da imagem disso tudo, articulada através da relação produzida pela montagem entre todas essas imagens. (Enciclopédia do Intercom, 2010)

Apesar de uma certa valorização extrema da montagem, não há como negar sua importância como elemento constituinte do cinema, como um de seus códigos, ao qual somam-se ainda códigos não-específicos, como o das cores e o das escalas de planos.

Os únicos códigos exclusivamente cinematográficos (e televisuais, mas as duas linguagens são amplamente comuns) estão ligados ao movimento da imagem: códigos de movimento de câmera, códigos dos raccords dinâmicos – uma figura como o raccord no eixo é própria do cinema, opõe-se aos outros tipos de raccord e só encontra equivalentes na fotonovela por aproximação. (AUMONT et al, 2010, p.106)

Nesse sentido, o cinema, ao sair da câmera estática e ganhar mobilidade, ganha forma, primeiro passo para a inclusão do conteúdo que, nas décadas posteriores ao *Primeiro cinema*, será retratado pelo cinema Clássico de Hollywood seguindo princípios da verossimilhança.

### **Da Transparência à Simulação**

Grande difusora do cinema, Hollywood somou a seu sucesso uma estética específica, voltada para a representação do real. O Cinema Clássico de Hollywood ou Cinema Narrativo Clássico procura contar uma história de maneira límpida e coerente,



dando a impressão ininterrupta de realidade por meio da transição quase imperceptível de planos, sem chamar a atenção para a técnica, para as marcas de enunciação. (MATTOS, 2006).

Esse cinema da transparência é classificado por Noël Burch como modo de representação institucional (MRI), em oposição ao modo de representação primitivo (MRP) do primeiro cinema.

Apesar de mesclarem-se ainda na atualidade, como no caso dos musicais, MRP e MRI possuem características específicas. Se no primeiro a frontalidade, a exterioridade e a pouca exploração da profundidade ganham destaque, no segundo, explorado por Hollywood, há a supressão da frontalidade, o uso de planos próximos e de detalhe e a valorização da continuidade, tudo em prol da reprodução de uma história “real”, do realismo defendido por autores como André Bazin.

“A realidade que o cinema à vontade reproduz e organiza é a realidade do mundo que nos impregna, é o *continuum* sensível pelo qual a película se faz moldar tanto espacial como temporalmente”, diz Bazin (XAVIER, 2008, p. 133). Esse espaço-tempo será reformulado com a digitalização do cinema e sua passagem da representação à simulação no final do século XX.

A famosa “impressão de realidade”, a transparência de um espaço-tempo quase real, teria sido obtida e amplificada pelo ocultamento dos processos de produção do filme como instância discursiva. Essa crítica enfatizou, até o excesso, o caráter culturalmente construído da imagem ótica. Componente de sentido, essa imagem estava ética e politicamente comprometida com uma certa maneira de pensar o mundo que permeava o processo técnico de sua obtenção, o registro indicial do real ali presente diante da câmera de filmar. O pretense registro e a transmissão de um real imediato não era mais que lance ideológico no interior de uma estratégia de naturalização do discurso. Eis que agora, para diferenciar a imagem ótica da imagem digital, atribui-se novamente à primeira um pacto com o mundo objetivo, através de uma literal “impressão” de realidade registrada diretamente sobre um suporte material, que faz da presença face a face de sujeito e objeto um princípio de análise. Seria esse aspecto técnico, empírico e material, a tal ponto relevante que tornaria anacrônica a linguagem de arte do cinema como forma de invenção do real? (LUZ in PARENTE et al, 1999, p. 53)

Essa é apenas uma das diversas dúvidas que permearão o cinema digital, instrumento de novas maneiras de pensar o mundo, o sujeito e a relação espaço-tempo. A partir da digitalização, o real perde-se enquanto materialidade – espaço – e enquanto tempo, substituído pela valorização da velocidade.



## **Cinema digital**

Segundo Kerckhove, que defende que os avanços tecnológicos, por mais úteis que sejam, só são absorvidos pelo público quando este está pronto para tais inovações (1997), a digitalização é uma marca da sociedade ocidental desde a implantação do alfabeto fonético, o qual moldou, inclusive, nossa visão.

Quando nós lemos, guardamos a visão da página escrita no campo visual esquerdo e analisamos o que vemos com os feixes da direita. À medida que nossa cultura se fazia mais dependente da leitura, ela reforçou o uso da parte que recorta. Assim, incitando os olhos das crianças a decifram letras de preferência no campo visual direito, a prática da leitura em geral reforçou a capacidade de recorte mental e técnico de nossa cultura. A lógica ocidental é sinônimo de busca de uma boa divisão. (KERCKHOVE in PARENTE et al, 1999, p. 56)

O cinema passou por essa divisão, no caso, em pixels, a partir da década de 90, quando viu florescer uma gradual migração dos processos de finalização de filmes de sistemas analógicos para os sistemas digitais. O primeiro passo ocorreu na sonorização, com o uso de sistemas de edição computadorizados que substituíram os complexos gravadores de fitas perfuradas. Na sequência, os editores de imagem não-lineares substituíram as mesas de montagem mecânicas. Por fim, surgiram, nos meados da década, os telecines com sistemas de escaneamento digital e os scanners destinados à transferência de imagens digitais para filmes (LUCA, 2004).

Essa mudança de plataforma não se restringirá somente à técnica. A digitalização permite, após anos de um estreito relacionamento, a fuga da realidade tão representada e almejada na história do cinema.

Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o pixel, sendo um instrumento de controle total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. (COUCHOT in PARENTE et al, 1999, p. 42)



Mais do que simular o mundo real, as imagens digitais o explicitam na medida em que, como as outras tecnologias, são um reflexo da sociedade de onde surgiram e que, ao nascer, transformam.

Instrumento de uma forma contemporânea de pensar o mundo e o sujeito, essas imagens geradas por computador somam-se, no cinema, aos vídeos, simulações, games, realidade virtual, para compor um novo espetáculo de variedades – dessa vez no início do século XX.

Se nas primeiras décadas do século passado o cinema podia ser caracterizado pela “mostração”, em que apresentar era mais importante do que narrar, seguindo a lógica do filme como elemento integrante de um espetáculo variado e maior, hoje passamos por uma nova mescla de tecnologias.

O mesmo hibridismo, muito evidentes nos primeiros filmes, tem voltado a enunciar-se mais fortemente nas últimas décadas. A imagem da televisão e do vídeo, a aparição e generalização das imagens digitais e a intertextualização da imagem têm imposto mudanças radicais ao cinema, que, por sua vez, tem respondido às vezes com a banalização dessas influências e às vezes com a reinvenção criativa do próprio conceito de cinema. (COSTA, 1995, p.57)

Nesse cenário, o espectador, se considerarmos a televisão e o cinema, ou usuário, no caso dos games, passa ao que Rogério Luz chama de *experimentador* ao se inserir, por exemplo, no mundo virtual de imagens em terceira dimensão. Após um passado de concretização e transparência, a narrativa passa à interação, trilhando um caminho ainda carente de pesquisas, segundo Penafria e Martins (p. 72-73, 2007).

À primeira vista a narrativa interactiva sugere um contra-senso. Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade. Poucos são, ainda, os autores ou teóricos que propõem uma definição clara para a narrativa interactiva. Segundo Serge Bouchardon a narrativa interactiva consiste na soma de quatro aspectos essenciais: primeiro, que a narrativa é uma sucessão de eventos que compõem uma história; segundo, que a principal representação dessa história faz-se através da narração; terceiro, que, essa mesma narrativa evoca uma programação informática, mais ou menos aberta; e por último, que ela implica a participação activa dos utilizadores (Bouchardon, S. e Ghitalla, 2003). Para Jean-Louis Weissberg a narrativa interactiva põe em relação a actividade da escrita e a narrativa produzida, o autor e as personagens e a interpretação e a organização material do dispositivo. Weissberg introduz a noção de “Spect-acteur” (Spect-actor) na perspectiva daquele que comete ou deve cometer uma acção perante um determinado dispositivo cénico (Weissberg, 2002).



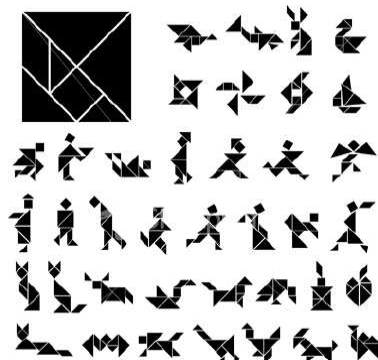
Independentemente das definições, narrativa e narrativa interativa mantêm uma aproximação inerente – a ideia de sequência, duração e personagens migrou para a narrativa interativa a partir de sua antecessora, por exemplo –, daí a necessidade de explorar a primeira para compreender a segunda.

Se a narrativa interativa é, como defendem Penafria e Martins, segmentada, o que implicaria em “diversos momentos de narração”, é essa divisão que permite ao “espectador” navegar na história, modificando-a por meio de suas escolhas.

A interatividade pode ser entendida como capacidade do sistema de acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo. Este é um aspecto de forte divergência em relação à comunicação audiovisual tradicional. Esta última, entre outras coisas, é de um tipo monodirecional e não admite a paridade de papéis entre emissor e receptor. Ao invés disso, no caso da computação gráfica (produção, por meio de computador, de imagens sintéticas, que, aliás, são fruto de elaborações digitais regidas por procedimentos lógico-matemáticos), o receptor é um usuário-operador que toma para si esses dois papéis. Continuam a existir também escolhas potenciais prefiguradas pelo sistema (vertente do enunciador); todavia, essas escolhas se inter cruzam com as operações realizadas pelo usuário (vertente do enunciado), que se reveste dos papéis de receptor e cotransmissor simultaneamente. O operador cria concretamente o texto em um processo no qual se interseccionam a leitura e a construção da imagem. A textualidade produzida pela tecnologia infográfica não pode, portanto, ser considerada um sistema fechado de signos; ela é uma ação *em devir (in fieri)*. O texto da imagem de síntese transforma um projeto em futuro, aberto às modificações e à contribuição do usuário. (BETTETINI in PARENTE et al, 1999, p. 69)

### Considerações finais

A narrativa na era das imagens virtuais pode apresentar-se como uma espécie de tangram, quebra-cabeças oriental que permite, com apenas sete peças, formar diversas figuras, de coelhos e gatos ao perfil de uma idosa. Conhecemos as peças iniciais e suas diversas possibilidades finais, mas não sabemos qual configuração será escolhida.







Assim, a narrativa interativa trabalha com a reciprocidade, depende do outro, do *experimentador*, para se constituir, como uma espécie de retorno aos apresentadores do *Primeiro cinema*, responsáveis por comentar e ordenar as cenas, muitas vezes soltas, dando sentido ao filme apresentado na tela.

Também é por meio desse cinema digital que o trem de Ciotat deixará de vir na direção do espectador, que imagina, por meio da imersão já proposta em games e na ficção científica, o dia em que poderá ele mesmo ir até a locomotiva e, quem sabe, entrar nela.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (...) Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis. (MURRAY, 2003, p.102)

Esse aprendizado, que nos games é trabalhado em forma de “curva” – com maior e menor inclinação de acordo com o tempo que o jogador leva para se sentir à vontade com os comandos – terá que ser pensado também pelos roteiristas, que devem trilhar o caminho para ultrapassar a fronteira entre a passividade e a interação.

Por que, já que dispomos de ferramentas e de liberdade, não investir mais em espaços não realistas? Porque eles serão mais difíceis de aprender, exigirão mais experimentação e correm o risco de ser abandonados antes que o jogador tenha dominado os comandos básicos para agir nesse mundo. Existe um contínuo entre passividade e interatividade e parte deste fica em uma zona na qual existe interatividade, mas não ação física. Exemplo disso são as narrações fragmentadas cinematográficas. (ASSIS, 2007, p. 34)

Com ajuda da tecnologia, essa barreira física pode ruir, mas isso de nada adiantará se os envolvidos no processo de criação cinematográfica e os espectadores não estiverem dispostos a agir, passando para proponentes de experiências e experimentadores, respectivamente.



## Referências

ARNHEIM, Rudolf. **A Arte do Cinema**. Lisboa: Edições 70, 1957

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

AUMONT, Jacques. BERGALA, Alain. MARIE, Michel. VERNET, Marc. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2010.

**Enciclopédia INTERCOM de Comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

HAUSTRATE, Gaston. **Guia do Cinema: Volume I (1895-1945)**. Lisboa: Pergaminho, 1991.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

LUCA, Luiz Gonzaga de Assis. **Cinema digital: um novo cinema?** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

MATTOS, A. C. Gomes. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PARENTE et al. **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

PENAFRIA, Manuela. MARTINS, Índia Mara (org.). **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Disponível em: [http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/penafria-esteticas\\_do\\_digital.pdf](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/penafria-esteticas_do_digital.pdf) (Acesso em 30 de setembro de 2010).

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.

TARÍN, Francisco Javier Gómez. **El análisis del texto fílmico**. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/tarin-francisco-el-analisis-del-texto-filmico.pdf> (Acesso em 17 de junho de 2010).

XAVIER, I. N. (org.). **A experiência do cinema: antologia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008.