



Cinema digital: transformações na linguagem cinematográfica?¹

Marina de Moraes Faria Novais²
Fundação Educacional de Divinópolis, Divinópolis, MG.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo propor caminhos para pesquisas acerca das possíveis transformações da linguagem cinematográfica a partir do cinema digital. Para isso, a pesquisa percorrerá um histórico breve do cinema e suas transformações de suporte (película, eletrônico, digital) e conceituará o cinema enquanto um espetáculo psíquico, a linguagem cinematográfica e o que é entendido como cinema digital hoje nos principais estudos sobre o tema. Fazendo também uma breve explanação sobre as experimentações de linguagem no cinema pré-digital.

PALAVRAS-CHAVE: cinema digital, comunicação, tecnologia.

O fabuloso destino do Cinema Digital

De um experimento com fotografias em movimento, surgiu uma das maiores mídias de massa até hoje, no âmbito das comunicações. Capaz de fazer com que as pessoas sentissem medo, alegria, desejo, curiosidade, diante de uma imagem projetada à sua frente a partir de um feixe de luz. A cor, o som, a sensibilidade, o claro, o escuro e a falsa sensação de movimento seriam as principais características da chamada sétima arte: o cinema.

O cinema, desde sua origem, vem sofrendo grandes transformações, seja em suas formas de uso como de mero registro de cotidiano até a ficcionalização do mundo, ou em sua linguagem, desde o cinema mudo, até a sincronização de som e imagem através da película e o atual cinema digital. Assim, o cinema pode ser abordado sob diversas perspectivas. Neste trabalho será assumido como tema o cinema digital.

Viagem ao Cinema

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XVII Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

² Estudante de Graduação do 7º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da FUNEDI/UEMG, email: marinamfn@gmail.com, orientação da professora Ms. Janaina Visibeli Barros.



Como dito por Machado (2007), sem uma data ou autor definidos como a primeira experiência oficial, mas tendo como um marco a brincadeira dos irmãos Lumière, em 1885, o cinema surge então como uma extensão da fotografia, na tentativa de criar a sensação de movimento a partir da montagem de várias fotos e sua repetição. O cinema ainda era um mistério, um horizonte não definido e, por isso, sem perspectivas de futuro. Nascia ali o cinema, na exibição do cotidiano dos moradores de Paris para eles mesmos, em uma, até então, “engenhoca de cientista maluco”, que capturava as imagens em celulóide que eram utilizadas para tirar fotos e depois as exibia, em forma de projeção. O cinema então, se caracterizaria como uma forma de fazer arte através de imagens em movimento, de causar sensações, aguçar a imaginação e modificar a forma de viver e entender o mundo daqueles que assistem as exibições.

Os usos do cinema, nesta época, eram ainda bastante limitados, pois eram marcados por exibições de cotidianos, situações locais. Apenas em 1902 começa-se a pensar em filmes de ficção de pequena duração, com diversas formas de experimentação como a inserção de cenários, longas exposições, apropriação do teatro para o cinema etc. O cinema não possuía som, era apenas a imagem revelada em negativo preto e branco. Com o tempo, as salas de cinema foram se aperfeiçoando e ganhando maiores estruturas. A falta de som dava lugar então às trilhas compostas por orquestras e estas tocavam de acordo com o andamento do filme, na própria sala de cinema. Um dos precursores a pensar nas trilhas sonoras enquanto elemento da linguagem cinematográfica foi Charlie Chaplin, por volta de 1914, que chegava até mesmo a compor as trilhas de seus próprios filmes, para que a imagem e o som tomassem uma certa harmonia entre si (COSTA, 1989).

Durante a mesma época o cinema sofreu uma grande transformação. Devido à Primeira Guerra Mundial, a produção cinematográfica, que desde os irmãos Lumière era concentrada na Europa, aponta para um novo horizonte: os Estados Unidos, devido à crise européia. Seria este o início de Hollywood, cidade pólo da produção de cinema e estrelas. Hollywood traz inovações, principalmente no que diz respeito aos gêneros, introduzindo o filme policial, faroeste e comédia, para o campo do cinema (MACHADO, 1997).

Deste modo, construído o pólo de produção cinematográfica, não demorou muito para que o som viesse fazer parte, efetivamente, do cinema, por volta de 1925. O som era gravado em uma tira ao lado do negativo de imagem, na própria película, fazendo com que o som e imagem do filme estivessem sincronizados. Como analisa



Costa (1989) o novo elemento, apesar de ter causado estranhamento no público ou até mesmo nos próprios cineastas, trouxe conseqüências marcantes para o cinema, como o nascimento dos musicais, uma vez que o som no cinema surge como um “parente do rádio”, como dito pelo próprio autor. Assim, continua ele, a introdução do som traz conseqüências também para repercussão do cinema, que já era encarado como uma indústria e deveria, dessa forma, aprimorar seus produtos.

As cores surgiram na mesma época do som, apesar de estarem presentes durante muito tempo no cinema. Se antes os negativos eram pintados à mão, ou usava-se um determinado filtro para que os filmes tivessem duas cores, na década de 20 e virada de 30 foram inventadas as câmeras e negativos que pudessem ter mais de duas cores. Seu nascimento se deu com uma câmera que capturava imagens com três negativos ao mesmo tempo. O processo foi se aperfeiçoando, lembrando que, como dito acima, o cinema era uma indústria e precisava assim se tornar cada vez melhor, até chegar à película que capturava várias cores em apenas um suporte (GUBERN, 1980).

Como continua o autor, depois da Segunda Guerra Mundial, por volta de 1947, o cinema adquire um novo caráter: há um maior investimento nos cinemas nacionais, o que traz como conseqüência os movimentos chamados de “cinemas novos”. Se antes mesmo do advento do som, o cinema era dividido em vanguardas de determinados países, que tentavam criar e mostrar sua identidade, no “cinema novo” é dada uma perspectiva popular para as telonas – seriam os chamados filmes nacionais, que traziam para o cinema suas culturas, problemas sociais, econômicos, políticos. O cinema novo vai contra o colonialismo de Hollywood, dando espaço para que sejam retratados contextos regionais de cada produção. A partir deste marco os cinemas italiano, brasileiro, francês, indiano e chinês começam a produzir mais e adquirir um espaço significativo de produção cinematográfica. Daí surgiram várias correntes do cinema e grandes estúdios como o caso de Bollywood, na Índia.

Foi graças a todas essas modificações que o cinema se constituiu enquanto a sétima arte. Cada país, cada diretor, com sua criatividade e genialidade contribuiriam para o desenvolvimento do cinema. Os movimentos histórico-cinematográficos deixaram de ser referenciais e estes se tornaram os próprios filmes e sua forma de inovação.

De acordo com Gubern (1980), na década de 60, o cinema começou a ser produzido em outro suporte: as fitas eletromagnéticas. Se apropriando dos equipamentos utilizados na produção de *videotapes* para televisão, o cinema adquiriu



outra forma de captura de imagem. Não era mais necessário gastar rolos e mais rolos de celulóide para fazer um filme. Este era filmado com equipamentos que gravavam nas fitas eletromagnéticas o som e imagem, sincronizados assim como na película. Apenas depois de filmados e editados os filmes eram passados para o negativo, para que pudessem ser rodados nas salas de cinema. O cinema em fita eletromagnética também proliferou o chamado “cinema em casa”, uma vez que este suporte (VHS) possibilitava o consumo de filmes em casa, utilizando aparelhos de videocassete e gerou uma “crise” da indústria cinematográfica, devido ao esvaziamento considerável das salas de cinema (o preço do bilhete tornara-se mais caro que o da locação de filmes).

Não demorou muito para que o cinema se transpusesse para o código binário. Desde o final dos anos 90 até hoje, é quase impossível pensar no cinema em um caráter que não seja o digital, o que será melhor explicado adiante.

O que é cinema?

Antes de prosseguir os estudos acerca da linguagem cinematográfica, é preciso deixar claro o que está sendo chamado de “cinema” neste trabalho. Filmes em televisão são diferentes de cinema. Gubern (1980) explica que o cinema só é cinema quando se encontra dentro da sala escura, com uma imagem projetada grande o suficiente para cobrir todo o campo de visão dos espectadores e o som que percorre todas as paredes da sala. Ele compara a sensação à um sonho, em que as noções de tempo e espaço não são mais as mesmas da “realidade”, as imagens somem, aparecem, se dissolvem. Assim, a experiência da sala de cinema diz respeito a fenômenos psíquicos, sensoriais, particulares da sala escura, e é essa a definição de cinema utilizada neste estudo.

Já por cinema digital entende-se aqui o cinema que tenha passado por algum tipo de tratamento e/ou síntese digital, ou seja, através de computadores. Assim, como dito por Gerbase (2003), pouco importa que as imagens sejam captadas em celulóide ou eletromagnético, se estas receberem tratamentos através do computador isso faz delas cinema digital, pois o que conta é a apropriação do meio, neste caso, da produção e pós-produção com a utilização de *softwares* de edição e criação. É o que explica também Luca:

A captação da imagem, realizada através da película, já pode ser substituída por câmeras digitais. [...] Após a captação e a subsequente transferência de filme através da telecinagem (caso o filme não tenha sido captado em câmera



digital), todo o processamento se opera no ambiente digital, permitindo a criação de cenografia, luz, sonorização, efeitos e até mesmo introdução de novos personagens ou elementos de cena sem que ocorra perda de qualidade da imagem originalmente captada. Diferentemente dos processos de trucagens ópticas, mantém-se a integridade da imagem. (LUCA, 2002, p. 205)

Dessa forma, o cinema digital é utilizado como tecnologia que possibilita o uso de várias novas ferramentas para o cinema, começando pela edição não-linear, através de ilhas de edição em contraposição à extinta mesa de montagem, até mesmo a introdução de personagens criadas no próprio computador. E é exatamente por isso que Luca diz que “a produção em processos digitais está totalmente em integração com o cinema atual” (p. 211).

O autor continua dizendo que o cinema digital foi pensado, em sua origem, como a transmissão simultânea de filmes em diversos locais do mundo, através de sinais de satélites, idéia esta que ainda é mal sucedida, pois o envio de sinais de satélite até sua recepção nas salas de cinema chegaria com um atraso aproximado de no mínimo dez horas. É importante compreender que essa idéia mal sucedida, apesar de, a princípio parecer não se distinguir da televisão, é um processo bem diferente deste, pois a idéia do cinema transmitido por satélites é facilitar os lançamentos mundiais e as transmissões simultâneas em diversos países e não o consumo por demanda, como no caso da televisão a satélite.

Dessa maneira, se torna necessário pensar em qual seria a linguagem do cinema, desde a película, passando o eletrônico e até o digital – pensando nas transformações que o digital é capaz de provocar na linguagem do cinema, em contraposição à linguagem tradicional. Antes de qualquer coisa é preciso compreender que as linguagens de um tipo de cinema não excluem seu antecedente, mas sim o utilizará como base até que sua própria linguagem seja criada, como estudado por Santaella (2003).

O que é linguagem cinematográfica?

Por linguagem do cinema, entende-se aqui o conceito trabalhado por Marcel (2005), em que o cinema deixou de ser apenas filmagem para se transformar em uma linguagem, ou seja, “um processo de construir narrativas e veicular ideias” (p.22). O autor considera que o cinema é uma linguagem uma vez que traz em si sua forma particular de escrita, através de sons e imagens, e seus próprios vocabulários,



gramáticas, sintaxes e convenções. Por fim, o autor diz que uma linguagem nada mais é que um sistema de signos convencionados destinados à comunicação, e sendo assim, o cinema traria de fato uma linguagem, por possuir seus próprios signos e regras de combinação para compor um determinado discurso.

De acordo com o autor a linguagem do cinema diz respeito às modalidades:

1) Enquadramento: composição da imagem, objetos que aparecerão nela, pessoas, cenário, e em que ponto da imagem aparecerão;

2) Planos: distância entre a câmera (distância focal) e seu assunto central, podendo se dividir em:

2.1) Grande Plano Geral: plano aberto de cenários;

2.2) Plano Geral: plano aberto em que personagens, lugares ou objetos podem ser visualizados com maior precisão, mas ainda em grande abertura;

2.3) Plano conjunto: plano em que aparecem dois ou mais personagens – detalhes no cenário ao fundo podem ser percebidos;

2.4) Plano Americano: plano em que um único personagem é mostrado de pé a partir dos joelhos;

2.5) Primeiro Plano: plano em que a distância entre a personagem e a câmera é um pouco menor que no plano americano, mostrando-se, por exemplo, a partir de seus ombros;

2.6) *Close-up*: plano fechado no rosto da personagem,

2.7) Plano Detalhe: plano que destaca texturas, detalhes de objetos, pessoas – tudo com uma proximidade muito grande.

2.8) Plano Sequência: um único plano é utilizado durante vários segundos ou minutos, acompanhando seu assunto central, sem cortes.

3) Movimentos de câmera: o movimento percorrido da câmera para acompanhar seu assunto, podendo ser:

3.1) *Trevelling*: uma espécie de carrinho no qual a câmera está fixada e que percorre o objeto/personagem a partir se trilhos,

3.2) Panorâmica: movimento em que a câmera percorre a rotação de seu eixo sem se deslocar do lugar. O movimento panorâmico pode ser horizontal ou vertical.



- 3.3) Fixa: a falta do movimento de câmera, ou seja, a câmera fica sobre um tripé sem se movimentar – é muito utilizado em documentários.
- 3.4) Zoom: a câmera se aproxima e/ou se distancia do assunto em foco.
- 4) Iluminação: a iluminação da cena propriamente dita. É ela que define o que aparecerá ou não no plano, uma vez que a imagem do cinema, em todos os seus suportes, é feita a partir de fragmentos de luz.
- 5) Cor: a cor é um fator determinante para a sensação que quer se passar com a cena.
- 6) Temperaturas mais frias estão relacionadas à tristeza, as mais quentes ao amor, alegria.
- 7) Som: se consiste em falas de personagens e trilhas sonoras.
- 8) Ruídos: sons naturais, humanos e efeitos sonoros em geral.
- 9) Equilíbrio: harmonia entre os elementos do enquadramento.
- 10) Montagem: a forma como todos os elementos acima descritos são propriamente montados, encaixados, de acordo com a intenção do diretor.

Estes são aspectos gerais da linguagem do cinema, há outros elementos como a transição, inserção de palavras, roteiro, e estilo de narrativa, mas estes não são relevantes para a pesquisa. Mesmo porque, Gerbase (2003), em seu estudo sobre o cinema digital nega sua hipótese de que o cinema digital poderia trazer mudanças nas formas de narrativa do cinema. E continua dizendo que não há também uma nova linguagem própria do cinema digital, mas sim transformações a partir da linguagem pré-existente.

De acordo com Gubern (1980, p.35), “um plano nunca é neutro. Define-se por um certo número de elementos escolhidos pelo autor, a saber: o enquadramento, o campo, o ângulo da câmera e sua mobilidade, a duração da filmagem etc”. Ou seja, é a partir destas escolhas que a linguagem cinematográfica vai assumir suas formas no filme.

Experimentações

No cinema de película, a experimentação da linguagem foi limitada durante muito tempo. Começando pelo som, que não existiu durante muito tempo na película. A imagem também foi, durante muito tempo, apenas em preto e branco, o que limitava a



direção de fotografia. Os planos e movimentos de câmeras estavam começando a ser explorados, assim como a narrativa e a duração. Se o som e cor só apareceram por volta da década 20 e 30, isso quer dizer que o cinema sofreu uma grande limitação de formas de produção por mais de 30 anos, o que fez com que determinados elementos fossem utilizados mais vezes, o que condicionou, de certa forma, os filmes película. Os efeitos especiais eram diferentes do que é conhecido hoje, usava-se a longa exposição para acrescentar elementos a uma determinada cena, o que quer dizer que uma cena deveria ser filmada duas vezes, uma por cima da outra no negativo, para que os efeitos pudessem aparecer. Não é necessário detalhar que as chances de acerto eram baixas. A experimentação, até o surgimento do cinema eletromagnético se aperfeiçoou de tal forma a utilizar todos os elementos descritos acima, mas com algumas limitações da própria técnica, o que por um lado aproximava as cenas da realidade e por outro afastava do mundo “imaginário”.

Eisenstein (2002) conta sobre suas experiências com o cinema soviético, famoso por fazer experimentações no cinema de película. Sua proposta é a dessincronia entre imagem e som e som e voz, seja alterando o compasso das músicas durante sua execução ou mudando a seqüência das músicas, fazendo com que elas não possuíssem qualquer relação com o sentimento expressado pela cena.

Já o cinema eletromagnético, como dito por Gubern (1980), por ter surgido em paralelo com a televisão, apropriou deste outro veículo vários elementos de sua linguagem. Por exemplo, utilizar planos mais fechados, centrar-se mais no conteúdo do que na técnica, tornar a imagem bonita e atrativa, com grandes contrastes, realce de cores, entre outros, uma vez que a fita eletromagnética possibilitava que a imagem e som recebessem tratamentos estéticos durante a edição do filme. Sem falar no tratamento estético do filme eletromagnético, que se aproxima muito da telenovela e, por isso, o gênero melodramático romântico tenha ganhado mais visibilidade e utilização enquanto narrativa. Isso porque a televisão, como um fenômeno audiovisual, mudou as formas das pessoas de enxergar o mundo e, de certa forma, padronizou a linguagem audiovisual, o que refletiu na utilização da linguagem do cinema, que acabou se apropriando deste outro meio (GUBERN, 1980).

O cinema digital veio, então, com novas propostas de linguagem e utilização das mesmas. Entretanto, é preciso entender, antes de qualquer coisa, que o cinema digital não deve ser visto como um herói da história do cinema, que surgiu com o intuito de revolucionar seus modos de produção e transformar sua linguagem em algo estritamente



novo. Ele se apropriou, primeiramente, das linguagens utilizadas pela película e fita eletromagnética.

Um dos erros mais comuns ao interpretar essas transformações é desconsiderar essa interpenetração de tecnologia (o “vídeo digital”, por exemplo), encarando a digitalidade como um fenômeno isolado, que destrói a tradição de determinados sistemas de produção audiovisual de forma absoluta, colocando em seu lugar ferramentas e procedimentos inteiramente novos. (GERBASE, 2004, p. 22)

Gerbase continua dizendo que uma das principais transformações que a linguagem do cinema digital traz é a alta qualidade de som e imagem, muito próximas da sensibilidade real dos ouvidos e olhos humanos, podendo, muitas vezes, até perpassá-la através da minuciosa manipulação da imagem, tanto em seu momento de captura quanto no momento da edição. De acordo com o autor há uma grande modificação na cor, na luz, nos planos, movimentos de câmera. O autor cita o manifesto do Dogma 95, que tem como tema central o uso de novas tecnologias (o próprio movimento nasce dentro da cultura do cinema digital).

Se antes se pensava que não era possível produzir em digital em vez de película devido ao seu alto custo e à qualidade da película que é superior ao digital, Luca (2002) vem quebrar com tal idéia. De acordo com ele, a produção não é tão mais cara, uma vez que a película se tornando elemento do passado, a tendência é que estes equipamentos tornem-se mais caros, por não existir muita oferta no mercado e o mundo hoje ser marcado pela digitalidade. Sobre a qualidade a situação encontra-se ainda mais paradoxal: o cinema digital conseguiu não só alcançar a qualidade do cinema de película, mas superá-la. E com uma vantagem: por ser formada em dados numéricos, o cinema digital não se destrói com o tempo, ele é armazenado em máquinas e equipamentos. Já o filme de película, quanto mais utilizado, mais desgastado. Sua vida útil afeta diretamente a qualidade do filme, quanto mais usada, mais a película treme durante a exibição, ganha arranhados, derrete, despedaça-se.

Proposta de estudo do cinema digital

A partir do percurso histórico e técnico deste trabalho, além do desdobramento do que seria a linguagem do cinema, propõe-se aqui um novo horizonte de pensamento sobre o digital: analisar filmes com a perspectiva de transformação na linguagem do



cinema a partir deste novo formato. Se, por exemplo, em AVATAR (2009), personagens são criados a partir da mescla entre filmagem de pessoas em seu aspecto físico e a criação de uma nova identidade visual feita através da manipulação com computadores, apenas este fato isolado já poderia ser considerado uma transformação. Entretanto, a proposta é que sejam comparadas cenas específicas que usem como princípio a mesma técnica, porém em suportes diferentes, como, por exemplo, cenas que utilizem a iluminação natural e cenas que utilizem a iluminação feita por *softwares*. Apenas a partir desta comparação entre “iguais”, em técnica, será possível mensurar se o cinema digital traz ou não transformações para linguagem do cinema.

Referências bibliográficas

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

GUBERN, Roman. *Cinema Contemporâneo*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1980.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *Cinema digital: Um novo cinema?* São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MARCEL, Martin. *A linguagem cinematográfica*. Liboa: Dinalivro, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003

Filme citado

AVATAR. Direção de James Cameron. Estados Unidos, 2009. 166min.