

TRIADES

2

Transversalidade | Design | Linguagens

Os signos imagéticos no cinema: de Lumière ao digital

Vera Bungarten, Unicarioca | Vera Nojima, PUC-Rio

2

RESUMO

Lançar um olhar sobre o universo das imagens fílmicas, com o intuito de estabelecer uma semiose dos signos imagéticos cinematográficos foi a proposta do projeto de pesquisa do Mestrado, cujo foco principal é discutido neste artigo. O filme faz uma representação do mundo real através de signos imagéticos complexos, que carregam significados indiciais, icônicos e simbólicos. É uma simulação do mundo real, que envolve o espectador através da emoção e da identificação produzidas pelo componente simbólico das imagens. Partindo do ponto de vista do Design, mostra-se como a incorporação das tecnologias digitais traz novos elementos para construção dos significados, determinando uma qualidade diferente na imagem cinematográfica.

Palavras-chave:

semiose da imagem fílmica, design de produção, tecnologia digital.

Imagetic signs in the movies: from Lumière to digital cinema

ABSTRACT

This paper intends to discuss the meanings of imagetic signs in cinema. Movies produce an artificial representation of real world using polisemic visual signs, carrying either iconic as symbolic messages. Film is just a simulation of reality, and has the clear intention to involve its public. As all emotional responses are created through symbolic images, I would like to consider these symbolic signs, and define the elements used to build them. Nowadays, digital technology offers new elements for symbolic language in film, creating a different kind of visual expression in cinematography.

Keywords:

semiotic analysis of film image, production design, digital technology.

Introdução

Este artigo apresenta um recorte da pesquisa desenvolvida para a dissertação de mestrado, que tem como foco a análise da imagem da fotografia cinematográfica brasileira. A intenção é estabelecer uma semiose dos signos imagéticos criados pela fotografia cinematográfica, e analisar a transformação que se operou na significação das imagens com a incorporação da tecnologia digital na produção cinematográfica.

A essência do cinema, desde a sua origem, é a imagem em movimento. As imagens cinematográficas são a tradução de uma idéia, que se apresenta inicialmente codificada sob a forma de linguagem verbal (o roteiro), para uma linguagem visual.

Os principais agentes da tradução do conceito do filme em imagens são o diretor de fotografia e o diretor de arte, que, mediados pelo diretor do filme, são os responsáveis pela concepção da linguagem visual do filme. O conceito que define a construção de significados por meio da imagem é o de “Production Design”, termo que ainda não possui uma versão oficial em português, mas que poderia muito bem ser chamado de Design da linguagem visual. Essa função é atribuída a um profissional designado por production designer, mas pode ser desempenhada pelo diretor de fotografia ou pelo diretor de arte.

Por outro lado observamos que, nos últimos anos, as novas tecnologias digitais de captação e pós-produção determinaram um deslocamento do papel do diretor de fotografia no processo de criação das imagens no cinema. A concepção da fotografia, antes definida no set de filmagem, tornou-se um processo mais abrangente e exige, cada vez mais, uma atuação durante todo o processo de produção do filme, com o envolvimento de profissionais especializados em imagem digital. A criação agora envolve a criação de um partido inicial, tem continuidade com as marcações do “look” do filme no decorrer da filmagem e ganha acabamento durante um complexo processo de finalização.

A elaboração da imagem do filme está cada vez menos concentrada em um ou dois autores, passando a se fazer por uma

equipe que trabalha com criação e tecnologia, Numa complexificação crescente.

Assim sendo, verificamos uma convergência desses “Projetos de Design da Imagem”, no cinema, com as propostas que as novas tecnologias apresentam ao Design. Nesse universo, o designer é confrontado com desafios multifacetados na elaboração de projetos complexos, que muitas vezes reúnem profissionais do design de produto, design gráfico, design da informação, engenharia computacional, entre outros. Esses projetos exigem a reformulação das metodologias tradicionais e propõem uma nova plataforma de atuação projetual.

Atualmente, a área do Design se expande e engloba espaços e atribuições cada vez mais abrangentes, demandando a interconexão de diversas áreas tecnológicas e de conhecimento teórico. O Design constitui-se, assim, numa área ampla, interdisciplinar e transversal, difícil de ser delineada conceitualmente. Caracteriza-se por uma indefinição dos seus limites de atuação, e torna-se quase impossível circunscrever de forma nítida e clara do seu universo e aquilo que a ele pertence - ou o que não pertence. Mais do que interdisciplinar, esse campo de atuação e conhecimento apresenta uma característica, quase intrínseca, de transversalidade.

Repensar o conceito de Design, com o objetivo de construir um corpo teórico que o caracterize como área de conhecimento, torna-se então um novo paradigma, cuja significação vai muito além da práxis profissional, e transcende a visão projetual, técnica e funcionalista.

A retórica da imagem cinematográfica

O escritor francês Georges Duhamel descreve assim a sensação do espectador que se defronta com as imagens do filme de ficção: ‘Eu já não posso pensar o que quero. As imagens em movimento substituem meus próprios pensamentos’ (DUHAMEL *in* BENJAMIN, 1990, p.235). O cinema deseja envolver o público numa determinada trama, evocando sentimentos e emoções, oferecendo

imagens que não só informam e contextualizam a narrativa, mas conduzem intencionalmente o espectador a uma identificação com o conteúdo proposto. A imagem fílmica é uma representação alterada do mundo real, uma simulação da realidade, fragmentada e reconstruída por obra dos responsáveis pelo design da imagem do filme. São signos imagéticos que combinam mensagens denotativas e conotativas.

Apesar de ser construída em partes, por vários autores, a imagem cinematográfica é percebida pelo espectador na sua totalidade e propõe a este vários níveis de interpretação.

Procedendo a uma leitura das imagens cinematográficas dentro dos conceitos de Barthes, estas imagens possuem aspectos simultaneamente indiciais, icônicos e simbólicos. As imagens fílmicas dão suporte à narrativa lógica do filme ao mesmo tempo em que despertam no espectador associações com signos de outros sistemas, associações estas de cunho cultural.

Segundo Barthes, o espectador recebe ao mesmo tempo a mensagem perceptiva e a cultural. Ele afirma que ‘... toda imagem é polissêmica, toda imagem implica, subjacente a seus significantes, uma cadeia flutuante de significados...’ (BARTHES, 1995, p.35). No entanto, os signos que compõem a mensagem simbólica, mesmo que incluídos na totalidade da imagem, constituem um significado separado da linguagem. Lúcia Santaella afirma que ‘imagens se tornam símbolos quando o significado de seus elementos só pode ser entendido com a ajuda do código de uma convenção cultural’, veiculando uma mensagem a ser entendida metaforicamente. (SANTAELLA, 2005, p.150).

Barthes nos diz que o número de leituras de uma mesma lexia (ou uma imagem) pode variar muito de acordo com o espectador, e que esta variação ‘... não é anárquica, já que depende dos diferentes saberes utilizados na imagem - um saber prático, ou nacional, ou cultural, ou estético.’ (Barthes, 1995, p.35). Estes diferentes saberes podem coexistir em um mesmo indivíduo, levando a uma mobilização de diversos léxicos para a leitura de uma mesma imagem. Para compreender esta complexidade de leituras que o espectador pode fazer das imagens fílmicas, temos

que levar em consideração dois domínios diferentes do universo das imagens: distinguindo entre imagens materiais, que são os signos produzidos através de representações visuais (desenhos, pinturas, fotografias, imagens de cinema e TV), e imagens formadas na mente - imaginação, fantasia, recordação, representações mentais. Uma não existem sem as outras, e há uma relação direta entre a percepção de um signo imagético e o acervo de imagens mentais do indivíduo. Apesar de ainda existirem controvérsias sobre a maneira como este conhecimento visual é formado, temos que levá-lo em consideração ao analisarmos a relação entre geração e recepção de imagens.

A linguagem simbólica das imagens

O cinema é uma obra narrativa diegética, construída por uma seqüência elaborada de imagens e sons. Procura simular para os sentidos do espectador uma percepção que este teria do mundo real. Porém a forma de representação destes elementos e o seu valor simbólico produzem no espectador determinadas emoções, que pouco tem a ver com a realidade representada. Walter Benjamin surpreende-se diante da experiência proporcionada pelo cinema: ele afirma que a natureza que fala à câmera é inteiramente diversa da que se dirige aos olhos. Substitui o espaço, no qual o homem age conscientemente, por um espaço onde sua ação é inconsciente.

Conhecemos em geral o gesto que fazemos para apanhar um isqueiro ou uma colher, mas ignoramos quase tudo da relação que efetivamente se estabelece entre a mão e o metal, e, ainda mais, as mudanças que introduz nestes gestos a flutuação dos nossos diversos humores. É nesse domínio que a câmera penetra, com todos seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e suas separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente instintivo (BENJAMIN, 1990, pp.232 - 234).

Essa qualidade especial que tem o cinema de estabelecer uma interação com o espectador faz deste um dos veículos que melhor expressam e veiculam as características culturais de uma sociedade:

externa suas inquietações e questionamentos, representa seus mitos, apresenta suas manifestações artísticas e culturais. O filme oferece um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real em que se inscreve, e, portanto serve como instrumento para analisar uma sociedade. Podemos afirmar que o filme sempre fala do presente ou diz algo do aqui e agora de seu contexto de produção.

Porém, o que motiva o espectador? O que o estimula a compartilhar essa experiência, a mergulhar neste universo imagético?

Roland Barthes afirma que a imagem (fotográfica ou cinematográfica) é investida de diversas funções: informar, surpreender, fazer significar, dar vontade. E o espectador as reconhece, com maior ou menor prazer, através da identificação do conteúdo simbólico da imagem com o seu próprio acervo imagético (BARTHES, 1984, pp.48-147). O cinema possui uma capacidade singular de envolver o espectador, recorrendo ao uso das imagens simbólicas para despertar sensações ou sentimentos das mais diversas qualidades, remeter a imagens oníricas ou mitológicas, algumas de domínio universal, outras relacionadas a um grupo social específico. Estas imagens simbólicas se produzem através da organização do espaço, da composição e dos movimentos de câmera, do projeto de luz, e através do design dos cenários e os objetos de cena, suas cores e texturas, num trabalho afinado entre diretor, diretor de fotografia e diretor de arte. Além disso, o próprio tratamento da imagem proporciona significados diversos. O espectador confronta estas informações com o seu acervo individual e identifica os significados colados a estes elementos.

De uma forma geral, qualquer arte de representação, como é o cinema, gera uma simulação do mundo real. Segundo Aumont 'o contexto simbólico revela-se necessariamente social, já que nem os símbolos nem a esfera do simbólico, em geral, existem no abstrato, mas são determinados pelos caracteres materiais das formações sociais que os engendram.' (AUMONT, 1995, p.192).

Segundo Vanoye, a produção de significados simbólicos pode ser atribuída a três tipos distintos de filmes: em primeiro lugar,

filmes que exigem deliberadamente, da parte do espectador, uma leitura simbólica global ou parcial, ou seja, uma interpretação que não se detenha no sentido literal, mas situa o que é dito e mostrado com relação a outro sentido. Essa produção procede da intenção do autor e do texto, quaisquer que sejam os desígnios (ideológicos, políticos, espirituais, poéticos). Enquanto a simbologia de alguns filmes usa signos universais, de fácil apreensão em qualquer época ou lugar, o sistema metafórico próprio de certos filmes requer uma cultura específica para ser plenamente compreendido. Trata-se de uma espécie de código, de um conjunto de signos situados em contextos sócio-culturais particulares.

Uma segunda classe de filmes é constituída de obras que permanecem em uma tonalidade realista, ao mesmo tempo em que operam um tratamento particular do material fílmico. Por seus desvios de uma estética plenamente realista e clássica, convidam a uma leitura simbólica - tornam-se simbólicos à medida que se desenvolvem. Aqui, ainda, o sentido simbólico procede da intenção do autor e do filme.

Numa terceira classe de filmes agrupam-se aqueles que, a priori, não exigem uma leitura simbólica, oferecem-se a uma apreensão literal. Neste caso a leitura do espectador é que geraria significações simbólicas. (VANOYE, 2005, pp.59-61).

Podemos enumerar uma série de recursos de construção da imagem que geram estes significados:

Objetos e elementos visuais

A cortina é um elemento simbólico por excelência: fechada, oculta ou vela parcialmente a ação, criando um clima de mistério. Quando as cortinas são abertas, deixando entrar a luz da janela, sublinham a sensação de alívio, de aclaramento (é também uma referência à cortina do teatro, que revela a cena / paisagem). Cortinas que voam nos remetem a uma antiga tradição cinematográfica, que nos ensinou a ver no vento - que faz as cortinas voarem - o símbolo de uma tempestade interior, que habita os personagens. Névoa ou fumaça provocam efeitos semelhantes. Em “Paisagem na neblina” (ANGELOPOULOS, 1988), filme todo impregnado de um

forte simbolismo, temos no plano final um corte, de uma seqüência noturna, para um dia envolto em neblina. Quando esta se dissipa, toda representação simbólica construída no decorrer do filme ganha sentido.

“La hora de los hornos” (SOLANAS e GETINO, 1968), apresenta uma série de exemplos: as crianças pedintes que correm ao lado do trem, ocupado por pessoas da elite (oposição de classes); imagens de repressão do estado (violência sistêmica); monumentos de Buenos Aires (exemplos petrificados dos símbolos da servidão).¹ No filme, de uma maneira geral, as imagens são organizadas em função do texto, e esta contraposição gera um forte significado simbólico. O destaque dessa oposição está na seqüência da feira do gado: imagens alternadas de bois, bem alimentados e com pedigree, qualidades que são apregoadas pelo apresentador, se alternam com imagens de pessoas da aristocracia e oligarquia, a quem se atribuem, assim, as mesmas qualidades do gado anunciado. As referências para o filme são as vanguardas, o cinema de Vertov e Eisenstein, e as imagens ‘publicitárias’ de Andy Warhol. No filme temos ainda a imagem do matadouro, numa citação de A Greve (EISENSTEIN, 1925), e que encontramos, no Brasil, em Amarelo Manga (ASSIS, 2002).

Composição

Almédros cita alguns princípios clássicos e simples de composição de quadro e as suas correspondências simbólicas: as linhas horizontais sugerem descanso, paz, serenidade. As linhas verticais indicam força, austeridade, dignidade. As linhas que trespasam o quadro em diagonal evocam ação, movimento, poder para superar obstáculos. Por isso muitas cenas de batalhas e violência são mostradas em composições ascendentes e descendentes em terrenos inclinados, com canhões ou sabres em ângulo de 45 graus. As linhas curvas transmitem idéias de fluidez e sensualidade. As composições curvas circulares e em movimento comunicam sensação de exaltação, embriaguez e alegria. Este princípio aparece na maioria dos brinquedos em parques de diversão. (ALMÉNDROS,

¹ Essa cena é retirada do documentário de Fernando Birri, Tere Dié (1960).

1990, p.22) Em “Todas as mulheres do mundo” (Domingos de Oliveira, 1967) temos imagens do casal apaixonado num parque de diversões: a câmera enquadra os dois personagens de baixo para cima numa gôndola do brinquedo, que gira num movimento elíptico. A cena é impregnada de uma alegria explosiva. Também em “Abril despedaçado” (SALLES, 2001) as imagens de Clara girando na corda, em planos cada vez mais fechados, transmitem exaltação e alegre embriaguez. Não é coincidência que tantas danças folclóricas sejam circulares. E Alméndros lembra ainda os movimentos de *travelling* nas composições dinâmicas, apontado por Slavko Vorkapich²: quando a câmera se desloca para dentro da cena, o público é levado para dentro da narração, fazendo-o participar intimamente da história narrada; o movimento inverso, quando a câmera se afasta da cena, é utilizado freqüentemente para terminar um filme. (ALMENDROS, 1990, p.22).

Cor

A cor no cinema acrescentou um poderoso recurso à criação da linguagem simbólica. Seja por convenções culturais ou pelos efeitos psicológicos, estabeleceram-se alguns valores, tradicionalmente reconhecidos pelo espectador, para o uso das cores na imagem cinematográfica: as tonalidades quentes (amarelo, alaranjado, sépia) criam um clima de sensualidade, aconchego, calor; os tons frios (azul, verde) são usados em ambientes assépticos, em filmes de ficção científica. A noite é sempre mostrada de forma azulada, assim como a luz do luar.

Karl Lindenlaub, fotógrafo de *Independence Day* (EMMERICH, 1996) declarou numa entrevista, em que lhe perguntaram sobre a escolha das cores que predominam em cada cenário do filme:

Bom, nós tínhamos decidido que no deserto as cores seriam amarelas e claras. As noites seriam, tipicamente, azuladas. Os interiores das casas dos humanos seriam quentes e alaranjadas. As salas de controle, vermelhas; de modo que, para os marcianos, só sobrou mesmo o verde... (MOURA, 2001, p.212).

Falando sobre a concepção das cores usada em Carandiru

² Diretor e montador iugoslavo que emigrou para os EUA, onde trabalhou inicialmente como técnico em efeitos especiais, criando uma técnica denominada efeito Vorkapich (1892 - 1976).

(BABENCO, 2003), Walter Carvalho conta: 'Nas minhas conversas com Babenco, concluímos que as imagens colhidas dentro do Carandiru tinham que ser quentes (próximas do vermelho, amarelo, ocre), de forma que anunciassem a tragédia que se avizinhava' (CARVALHO, 2002).

Edgar Moura relata uma experiência pessoal com cores: na minissérie *Quarenta anos esta noite* defrontou-se com o desafio de mostrar a vida de vários personagens entrando na idade dos "enta". Resolveu a questão, juntamente, com o diretor de arte, ao criar a imagem numa escala cromática de tons outonais. Ainda segundo Edgar, Vittorio Storaro, fotógrafo italiano de muitas parcerias com Bernardo Bertolucci, refere-se ao uso de "cores psicológicas", que passariam emoções inconscientes, influenciando a compreensão da história. Em *Último Tango em Paris* (BERTOLUCCI, 1972), segundo Moura, Storaro usou cores "uterinas" no apartamento. (MOURA, 2001, pp.252-255).

Muitos destes elementos contribuem para elaborar conteúdos imagéticos que traduzem e reinterpretem a cultura local para os seus próprios cidadãos e para o mundo, através das obras cinematográficas.

O design da imagem do filme, portanto, não apenas recorre ao conteúdo simbólico das imagens para envolver o público, mas produz novos conteúdos para o acervo imagético-cultural do espectador. É uma troca dinâmica e constante. O cinema tem o poder, assim, de contribuir para aumentar os saberes nacionais, culturais e estéticos do público, ampliando os significados dentro de uma determinada convenção cultural.

A produção das imagens, no cinema, está, porém, diretamente relacionada à tecnologia, através dos dispositivos de captação e reprodução das imagens em movimento.

As inovações tecnológicas, ao longo do tempo, alteraram não apenas os recursos técnicos para a produção cinematográfica, mas agiram também sobre a estética da linguagem visual produzida.

As inovações tecnológicas na produção das imagens

Desde o Renascimento investe-se numa pesquisa quase obsessiva que visa à automatização dos processos de criação e reprodução da imagem. Os efeitos dessa evolução foram além dos campos pictóricos e se estenderam aos domínios das ciências e da tecnologia.

A invenção da fotografia, no século XIX foi saudada como um desenvolvimento dos processos de automatização das técnicas de figuração e deu início a uma série de estudos elaborados de decomposição da imagem em seus componentes mínimos. Com a fotografia, foi possível produzir uma imagem de forma mecânica. A reprodutibilidade foi conseguida graças aos processos químicos de fixação de pontos aleatórios em um substrato. Mas ainda faltava o controle de cada um dos componentes da fotografia.

Com o advento da televisão, na metade do século XX, foi possível criar uma “linguagem” imagética, no sentido de uma seqüência linear com características próprias, e conceito semelhante à escrita. Decompondo, através de uma varredura horizontal, qualquer imagem em linhas, codificadas a partir de um determinado quantum informativo (vermelho, verde e azul), foi possível, por síntese aditiva à mesma varredura, reconstituir a imagem original, sob forma de um mosaico luminoso. Esta unidade referencial de imagem, no entanto não podia ser modificada ou tratada. Essa imagem também ainda não podia ser completamente controlada, numerizada, como diz Edmond Couchot, ou seja, mapeados num sistema de coordenadas, através de cromáticas e dados espaciais definidos por um cálculo automático. Isso só foi possível com o computador, que permitiu o domínio do elemento mínimo da imagem - o pixel, definido por atributos numéricos de informação relativos à imagem. (COUCHOT, 2001, pp.37-38).

Com o computador, o automatismo mecânico dá lugar ao automatismo digital, no qual o pixel é o componente elementar. O pixel é a ponte entre dois mundos, a imagem e o número, a passagem do real para o virtual. A partir do momento que uma imagem é *pixelizada*, ela perde completamente sua ligação com o

real, tornando-se uma seqüência de números, aparentemente sem sentido se não for reproduzida por um programa-tradutor, que torna a seqüência numérica novamente visível para o campo da visão.

Esse radical processo de mudança de patamar técnico vem alimentando considerações sobre as alterações no exercício de pensar e olhar que as técnicas de figuração numérica podem estar engendrando. Ele nos leva a uma compreensão transdisciplinar dos vários aspectos da produção da imagem, em que estão envolvidos não só especialistas de áreas científicas, como físicos e matemáticos, mas também sociólogos e filósofos, artistas plásticos, cineastas e fotógrafos.

O registro automático da fotografia, a conquista do movimento no cinema, a instantaneidade e a simultaneidade da geração e transmissão de imagem na televisão são técnicas que têm em comum os processos morfogênicos de formação de imagem a partir de uma emanção luminosa, que compartilham uma idêntica aderência ao real.

Há uma aproximação entre imagem e real, seja na fixação de uma imagem fotográfica, gravação de um filme ou transmissão de um programa de televisão. Na imagem analógica cada ponto da imagem corresponde a um ponto do objeto real representado, implicando sempre na presença deste objeto preexistente à imagem. Existe uma relação biunívoca entre o real e a sua imagem, em que a imagem se dá como representação do real. A imagem traz a marca do real, morfogeneticamente estável, com capacidade de perdurar no tempo e de ser rerepresentada. A fotografia reúne num mesmo lugar o objeto a ser fotografado, sua imagem e o fotógrafo, estabelecendo assim uma relação imediata entre o objeto a ser representado, sua imagem e quem organiza o encontro de ambos. E adere também ao tempo, na medida em que estabelece uma ligação entre dois instantes: o da captação e o da contemplação. A foto nos remete permanentemente ao tempo presente da pose, *'num ir e vir vertiginoso entre o presente-presente daquele que a contempla e o presente-passado da pose'* (COUCHOT, 2001, p.39).

Isso muda radicalmente com a imagem numérica, já que essa

traz uma mudança total de parâmetros. Essa imagem é reduzida a um esquema de números que podem ser modificados eternamente. É permanentemente instável e mutável na medida em que o computador trabalha a partir de modelos realizados por operações ordenadas infinitas.

Se o cinema já podia ser considerado um simulacro da realidade, esta característica é levada aqui ao extremo. A imagem cinematográfica passa assim pelas quatro diferentes fases, mencionadas por Baudrillard. Ela parece apresentar-se como reflexo de uma realidade profunda, no entanto sempre mascara e deforma uma realidade profunda, ou até mascara a ausência de uma realidade. Com a imagem digital ela passa a não ter mais relação com qualquer realidade, mas *'passa a ser o seu próprio simulacro puro'* (BAUDRILLARD, 1991, p.13).

Com as tecnologias digitais a lógica figurativa e o modelo geral da figuração sofrem uma transformação radical. Mesmo que a matriz tenha sido gerada através de uma captação ótica, o domínio numerizado da imagem através do pixel muda a relação do objeto com a imagem. Ao pixel não corresponde nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente. O pixel representa a materialização de um cálculo efetuado pelo computador, ou seja, uma linguagem numérica, matemática, e não mais o real. Portanto a imagem numérica não representa o mundo real, mas o simula, reconstruindo-o através de fragmentos.

Outra consequência das imagens numéricas é a possibilidade de transporte instantâneo entre diferentes meios. Júlio Plaza diz que: *'o meio já não é mais a mensagem, pois não existe mais meio, somente trânsito de informações entre suportes, interfaces, conceitos e modelos como meras matrizes numéricas'*. (PLAZA, 2001, p.75). O significado da imagem transforma-se através da escolha do meio de saída de dados.

As inovações tecnológicas introduzidas nas produções e transmissões da imagem inserem-se em determinados espaços e momentos sociais, articulando sujeitos e universos. É preciso relacionar as técnicas de produção de imagens aos respectivos contextos culturais nos quais a imagem é produzida. As novas

imagens não fazem parte de um domínio técnico-científico isolado, mas devem ser consideradas dentro da dinâmica das diversas configurações sociais, segundo Rogério Luz. (LUZ, 2001, p.52). Dessa forma evitamos atribuir a essas imagens uma importância e uma novidade tão excepcionais, que elas não possam ser confrontadas com a história das imagens e seu papel na sociedade. É preciso, portanto, determinar o contexto histórico e social em que é produzida cada manifestação de arte. *‘As técnicas figurativas não são apenas meios para criar imagens de um tipo específico, são também meios de perceber e de interpretar o mundo’* (COUCHOT, 2003, p.41).

Cinema digital

Arlindo Machado afirma que o cinema, na sua forma expandida, teve inúmeras formas de expressão e que neste momento está no caminho de tornar-se cinema eletrônico. (MACHADO, 2002, p.211).

Como os novos recursos digitais repercutem na linguagem visual cinematográfica e no design das imagens fílmicas?

Estamos assistindo ao fim do filme-película fotográfica, material fotossensível como suporte e meio de captação das imagens fotográficas e cinematográficas. Edmond Couchot prevê que as técnicas de figuração numérica serão empregadas no controle de todas as imagens automáticas, quais sejam: fotografia, cinema e televisão, já que estas serão, a curto ou médio prazo, transmutadas em números para poderem ser registradas, tratadas, difundidas,

conservadas, manipuladas, constatando que o destino das imagens, daqui para frente, é numérico. (COUCHOT, 2001, p.45).

Os processos digitais de manipulação da imagem na pós-produção cinematográfica estão se sofisticando, oferecendo cada vez mais recursos. Com as possibilidades de geração e inclusão, supressão e alteração de imagens durante esse

processo, grande parte da responsabilidade acerca do design da imagem do filme foi deslocada.

Os equipamentos de captação de imagem em digital ficaram cada vez mais desenvolvidos e acessíveis. As câmeras de alta definição (HD) estão cada vez menores, mais leves, mais acessíveis e com maior qualidade. Isso proporcionou uma progressiva diminuição de custos de produção, colocando os recursos digitais ao alcance dos pequenos produtores, viabilizando produções independentes e estimulando um maior experimentalismo.

As diferentes respostas e os resultados inéditos possibilitados pelas inovações tecnológicas estimulam uma reinvenção das linguagens visuais, apontando para uma nova estética na expressão das imagens cinematográficas. Surge uma qualidade diferente de imagem, e até mesmo o conceito do belo passa a ser questionado. As imagens modelizadas ou retrabalhadas digitalmente tendem a apresentar singularidades que as distinguem da imagem analógica. Estas alteridades desagradam a alguns, que consideram o resultado inadequado, a imagem “suja”, de baixa qualidade técnica. Da mesma forma como os movimentos das vanguardas artísticas propuseram novos parâmetros de avaliação, reformulando o conceito de arte, também no cinema a mudança de paradigma, que o digital representa para a construção da linguagem visual no cinema, propõe ainda inúmeros desafios e debates.

Referências

Bibliográficas

ALMENDROS, Néstor. Días de una cámara. 3ª ed. Barcelona: Seix Barral, 1990.

ARONOVICH, Ricardo. Expor uma história. Rio de Janeiro: Gryphus, 2004

AUMONT, Jacques, O olho interminável (cinema e pintura). São Paulo: Cosac-Naify, 2004.

AUMONT, Jacques. A Imagem. 2ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995

BARTHES, Roland. A Câmara Clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces. 2ª ed. Barcelona: Ed. Paidós Comunicación, 1995.

BAUDRILLARD, JEAN. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica, In: Teoria da Cultura de Massa, LIMA, Luis Costa (org.). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação. In PARENTE, André (org), Imagem e Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual. São Paulo: Editora 34, 3ª edição, 1999 (reimpressão 2001).

COUTO, R. M. S.; OLIVEIRA, A. J. (org.). Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

LUZ, Rogério. Novas Imagens: efeitos e modelos. In PARENTE, André (org), Imagem e Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual. São Paulo: Editora 34, 3ª edição, 1999 (reimpressão 2001).

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e Pós-cinemas. São Paulo: Editora Papyrus, 2002

MOURA, Edgar. 50 Anos Luz, Câmera e Ação. São Paulo: Editora Senac, 2001.

PARENTE, André (org). Imagem-Máquina, A Era das Tecnologias do Virtual - Introdução. São Paulo: Editora 34, 3ª edição, 1999 (reimpressão 2001).

PLAZA, Júlio. Traduções Intersemióticas. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PLAZA, Julio. As Imagens de Terceira Geração, Tecno-poéticas. In SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. Imagem - cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LETÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. 3ª ed. São Paulo: Papirus, 2005.

Artigos Eletrônicos

CARVALHO, Walter, entrevista para André Moncaio, jul.2002, acessado em 10/04/2005, disponível em: www.abcine.org.br

CENTOLA, Nicolau. O universo das imagens do disco Computer World. Introdução - Noções sobre a produção de imagens numéricas. In <www.cibersociedad.net/congres2004/>, 10.07.2006.

LEVACOV, Marília. Os Novos Paradigmas do Texto Eletrônico. In: COMPÓS 5, 1996, São Paulo. Anais do GT de Novas Tecnologias, 1996. In <www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1996>, 12.05.2007

NAGIB, Lúcia. Nagisa Oshima e o realismo corpóreo. In: dossier Entre Real e Virtual, In <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1681,1.shl>> 03.06.2007.