



O Impacto das Tecnologias Digitais na Multiplicidade das Formas Narrativas do Cinema¹

Luis Fernando SEVERO²
Denize ARAÚJO³

Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

O surgimento de novas tecnologias digitais provocou diversas transformações no processo de produção de filmes, ampliando as possibilidades narrativas do cinema. A adoção de novos parâmetros técnicos impactou positivamente as possibilidades expressivas da linguagem cinematográfica e abriu um novo campo de experimentação para os realizadores. O longa-metragem *Arca Russa*, filmado num único plano-sequência, é um dos expoentes dessa nova estética.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Linguagem Cinematográfica; Narrativa Cinematográfica; Plano-sequência, Tecnologia Digital.

Enquetes destinadas a eleger os melhores filmes de todos os tempos são realizadas desde a primeira metade do século XX. Uma das mais importantes é promovida de dez em dez anos pela revista inglesa *Sight and Sound*, que ao lado da francesa *Cahiers du Cinéma* é uma das mais sólidas referências para o estabelecimento de cânones que ultrapassam o universo cinefílico e chegam até às instâncias acadêmicas. Sua última enquete, intitulada *The Greatest Films Poll*, foi realizada em 2012, a partir de consulta realizada com mais de mil cineastas críticos, roteiristas, distribuidores, programadores e acadêmicos, residentes em 73 países.

REFERÊNCIAS

¹Trabalho apresentado no DT 04 - Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul

²Mestrando do Curso de Comunicação e Linguagens da UTP, email: fernandosevero7@gmail.com

³Orientador do trabalho. Professora do Mestrado de Comunicação e Linguagens da UTP, email: denizearaujo@hotmail.com



O resultado por certo não surpreende os cinéfilos, ávidos consumidores da cultura cinematográfica, mas um espectador leigo - pouco afeito a encarar o cinema como manifestação cultural ou artística – por certo sofreria um choque estético se assistisse em sequência aos filmes eleitos. Mais do que a diversidade das histórias narradas, temas abordados ou recursos aplicados na produção, chamaria a atenção desse hipotético espectador a grande variedade de maneiras de que dispõe um diretor para conduzir uma narrativa cinematográfica. O espectador leigo, é verdade, geralmente desconhece o papel do diretor no processo de criação de um filme, e tende a assistir filmes dentro de um padrão de realização comercial bastante padronizado. Mas nem por isso deixará de perceber, mesmo que instintivamente, quando um filme rompe com o padrão narrativo tradicional a que está acostumado, melhor seria dizer, condicionado. Os filmes costumeiramente eleitos nas enquetes são obras marcantes no desenvolvimento e consolidação da arte cinematográfica, não só por seu conteúdo, mas principalmente pelas inovações que trouxeram no campo estético e pela maestria com que empregaram a linguagem específica do cinema.

A chamada linguagem cinematográfica - um conjunto de normas e procedimentos técnicos e artísticos que permitem ao diretor materializar ideias sob a forma de imagens - tira sua força, empatia e permanência da familiaridade do espectador com determinadas maneiras de se registrar um filme. Existe um significado implícito em cada maneira de se posicionar a câmera, de movê-la aproximando-a ou afastando-a dos atores, na maneira como se faz a transição entre uma imagem e outra, na forma particular que cada diretor tem de estruturar e contar uma história. Tomemos como exemplo dois filmes japoneses que figuram quase sempre entre os escolhidos pelos votantes da *Sight and Sound*. *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) e *Viagem à Tóquio* (Yasujiru Ozu, 1953) , tem em comum o fato de terem sido realizados no mesmo país, na mesma década e dentro do mesmo processo de produção, além de se destinarem ao mesmo público. Mas suas semelhanças acabam por aí. O filme de Kurosawa notabilizou-se pela forma original de desenvolver o enredo, multiplicando os pontos de vista sobre um mesmo acontecimento e recusando-se a adotar a versão de qualquer um dos personagens como a expressão da verdade. Tudo isso contado em imagens de grande força plástica, com a fotografia em vários momentos evocando o cinema



expressionista e a música adicionando comentários dramáticos à ação, num procedimento formal que levou parte da crítica japonesa a acusar o autor de utilizar uma estética por demais ocidentalizada. Na obra de Ozu verificamos exatamente o contrário: o uso de uma postura estética tão arraigadamente japonesa que impediu a difusão e a popularização de seus filmes no ocidente durante décadas, tornando-o um diretor cult e referencial, mas desconhecido do público não japonês. Entre seus procedimentos formais mais notáveis, destacam-se o uso de um único tipo de lente em todas as tomadas, a colocação da câmera sempre na mesma posição e absolutamente estática, o uso rarefeito da música e a fidelidade a uma temática centrada na vida cotidiana de personagens tipicamente japoneses.

Essa mesma contraposição pode ser encontrada em dois filmes do cinema mudo selecionados em quase todas as enquetes, *O Encouraçado Potemkin* (Sergei Eisenstein, 1925) e *Aurora* (F. W. Murnau, 1927). Enquanto o filme russo notabilizou-se pela montagem inovadora, que rompe com as convenções espaciais e temporais até então vigentes no cinema, o filme de Murnau, realizado dentro do sistema americano de estúdios, pode ser visto como o apogeu formal dessas mesmas convenções que o filme de Eisenstein demolira apenas dois anos antes. Fiéis representantes de duas concepções diretamente opostas, ambos os diretores viram suas obras inscritas no restrito grupo de filmes cujo impacto e importância transcende o período histórico em que foram realizados. É dessa possibilidade de abordagens múltiplas e de visões inovadoras e conflitantes com os cânones estabelecidos, que o cinema extrai sua continuidade e seu poder de renovação.

Tradicionalmente conservadora, a indústria cinematográfica de tempos em tempos sofre transformações para se adequar as mudanças de gosto do público e absorver inovações da linguagem cinematográfica. Surgidas como manifestações isoladas de gênio, como *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) ou também como expressão de um determinado momento histórico (o Neo-realismo), essas inovações acabam incorporadas ao repertório tradicional do cinema industrial americano, e por essa via acabam ganhando mundo e integram-se ao imaginário do espectador de todos os continentes. Cortes abruptos de uma cena para outra, câmera na mão, visão amoral dos personagens, narrativas descontínuas, recusa ao *happy-end* e outras inovações que desconcertavam o espectador dos anos 60 e restringiam os filmes da *Nouvelle Vague* e do Cinema Novo a



um pequeno número de iniciados, hoje frequentam com desenvoltura a cinematografia mais acadêmica produzida por Hollywood, e invadem até o universo modorrento das novelas de TV. Não fosse esse processo contínuo de absorção e diluição, um filme como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) não ultrapassaria o gueto dos cinemas de arte, e o cinema moderno ainda se orientaria pelos parâmetros de clássicos como *Aurora*.

Tão variadas e generosas são as possibilidades oferecidas pelo cinema, que um mesmo realizador, no caso Federico Fellini, pode se dar ao luxo de criar uma obra inquietante e inovadora como *8 e 1/2* (Federico Fellini, 1963), influenciando boa parte do cinema moderno, e uma década depois realizar um filme que retrocede aos procedimentos narrativos dos anos 50, *Amarcord* (Federico Fellini, 1973), uma de suas indiscutíveis obras primas.

Em capítulo dedicado ao que chama de “cinema de arte e ensaio”, David Bordwell, em seu livro *Narration in the Fiction Film* (1985), fala sobre a narrativa do que chama filme de arte, à qual opõe o cinema americano (narrativa clássica). O principal argumento de Bordwell está no fato de que os filmes de arte tem narrativas nas quais os diversos elementos e recursos cinematográficos são usados de modo marcadamente diferente dos filmes de narrativa clássica que ele denomina de narrativa autoconsciente, onde os recursos como montagem, fotografia, decupagem, etc., chamam atenção para si, o que nos revela algo sobre uma possível mudança de perspectiva do cinema autoral. Não se trata mais tanto de falar de cineastas autores, mas de filmes autorais, que assim são identificados por essa autoconsciência, que revela ao espectador a própria instância narradora. Enquanto os filmes de narrativa clássica trabalham no sentido de não revelar essa consciência do processo narrativo, através da linguagem transparente obtida pela invisibilidade do corte entre os planos, os “filmes de arte” fazem justo o contrário, e para Bordwell isso é um indicativo de como estes filmes podem ser vistos como filmes autorais. Essas formulações de Bordwell e de outros teóricos que transitam nessa linha acontecem num momento onde a técnica cinematográfica gira em torno da captação da imagem em película e dos processos analógicos que a envolvem, tanto no momento da filmagem como na finalização e exibição do filme concluído.



Com o advento da tecnologia digital, a partir da segunda metade dos anos 1990, o cinema se torna cada vez mais multifacetado e plural, ingressando em seu segundo século aberto não só às influências que criadores autorais isolados ou unidos em movimentos de renovação trouxeram à arte cinematográfica, mas incorporando de forma crescente procedimentos até há pouco classificados como amadores, que tanto podem intensificar a autoralidade no sentido que lhe atribui Bordwell quanto serem absorvidos pelas narrativas do cinema comercial filiadas às tradições clássicas. Embora as experimentações que envolvem o uso de suportes alternativos como o vídeo na produção da imagem cinematográfica datem de algumas décadas, somente com a chamada revolução digital esse procedimento se faz sistemático e afeta as instâncias mais tradicionais da criação fílmica, notadamente o cinema voltado para o circuito comercial. Para Gilles Lipovesky “a história do cinema é também a de suas tecnologias e são muitos os grandes criadores, de Abel Gance a Godard, que se interessaram pela inovação técnica.” (LIPOVETSKY, 2009, p.87)

Fenômeno ainda recente, carente de estudos mais aprofundados, os elementos inovadores que a adoção de novas tecnologias acarretam para a linguagem cinematográfica e seus derivados na área audiovisual se processam em grande velocidade e apresentam constantes mutações. Embora esse processo evolutivo não tenha um ponto de partida caracterizável como único, podemos apontar o movimento Dogma 95, nascido na Dinamarca, como um momento de cristalização de tendências embrionárias e uma instância onde a transição película/digital ganha contornos claramente definidos. Movimento cinematográfico mais influente das últimas décadas, além de libertar o cinema de várias convenções ligadas a padrões acadêmicos de qualidade de imagem e validade artística, o Dogma 95 proporcionou ao suporte digital um reconhecimento universal quanto às suas possibilidades técnicas e criativas, libertando o meio audiovisual da dicotomia cineasta/*videomaker*, que categorizava o trabalho com o suporte vídeo como um fazer artístico desprovido da grandeza e seriedade atribuída a trabalhos realizados em película. Foram pontos de avanço para a incorporação do digital como categoria fílmica de pleno direito as premiações dos primeiros filmes do Dogma em importantes festivais de cinema, como Cannes e Berlim, e sua validação pela Academia



hollywoodiana, o que serviu de ponte para sua expansão até o cinema industrial, conferindo um fôlego novo a uma modalidade de produção há muito criativamente estagnada e carente de renovação técnica. Com seu ideário radical de interdições e restrições, o movimento sistematizou e validou experimentos até então exercidos aleatoriamente na história do cinema e em grande parte rejeitados pelas entidades e meios acadêmicos que definem os parâmetros técnicos e artísticos do cinema. As regras do Dogma tem como objetivo retirar toda uma série de aspectos convencionais e frequentemente estetizantes do modelo industrial dominante, para valorizar o modelo da *mise en scène*, o momento em que o cinema se faz em sua plenitude e a imagem se cristaliza. A fotografia granulada e de baixa definição, resultante de iluminação precária ou insuficiente, o som ambiente sem tratamento, a direção de arte fundamentada na realidade da locação, a câmera tremida em movimento perpétuo e a edição em cortes abruptos tornam-se agora recursos estilísticos incorporados à gramática do filme, em pé de igualdade com tudo o que o cinema ofereceu anteriormente em termos tradição ou ruptura. Em seu estágio inicial o Dogma 95 permitia a captação de imagens em qualquer bitola de vídeo, desde que o produto final fosse convertido, via o processo de telecinagem, para a bitola filmica de 35mm. Com a expansão desses procedimentos inaugurais para fora do movimento, essa exigência foi abandonada e a exibição apenas em mídia digital tornou-se corrente e ruma na direção de se tornar dominante.

Como não nos propomos a analisar as experimentações híbridas que visam expandir o alcance do cinema no campo das artes, seja no domínio da videoarte, seja na busca de inovações no formato de tela e modalidades de projeção (área em que o inglês Peter Greenaway se destacou nas últimas décadas), falamos aqui das rupturas dos códigos de linguagem estabelecidos ao longo de décadas em relação ao espectador tradicional do cinema, aquele que paga ingresso para fruir um espetáculo ilusionista intermediado por um aparato criativo do qual não se tem consciência no momento da exibição. É justamente esse espectador que tem sido confrontado por propostas narrativas anteriormente confinadas às obras que aspiram ao circuito do cinema dito de arte, e informado pela ampla circulação de imagens via internet, se torna tolerante à quebra de convenções



que até recentemente confinariam uma produção audiovisual às categorias amadoras e à exclusão do campo referenciado pela crítica cinematográfica.

O desenvolvimento das novas tecnologias audiovisuais representa um impacto dramático sobre praticamente todas as eternas questões enfrentadas pela teoria do cinema: a especificidade, a autoria, a teoria do dispositivo, a espectralidade, o realismo e a estética. (STAMM, Introdução à teoria do cinema, 2003)

Diversos fatores diferenciam o equipamento digital de imagem e som do equipamento analógico, mas um dos mais destacados aspectos que influenciaram os procedimentos narrativos do cinema foram as facilidades em gerar imagens a baixo custo e a gravação de sons de alta qualidade em equipamentos facilmente acessíveis. No Dogma, câmeras amadoras e ausência de iluminação artificial geraram imagens de baixa qualidade técnica, cujas deficiências foram validadas em troca da possibilidade do diretor filmar uma enorme quantidade de material, com ângulos ilimitados e grande velocidade de realização.

É uma arte da mão porque, com a câmera digital, estamos diante de uma promessa de renovação ensaística, de renovação artesanal do cinema, com toda promessa democrática que isso implica. É arte da palavra, porque acredito que a grande evolução trazida por essa câmera - para além do aspecto de ligação com o mundo visível com o mundo sensível - está na relação com a palavra, pela facilidade de se registrar o som. Denomino a câmera digital que utilizo como um "gravador de alta resolução icônica". É um gravador que permite olhar um rastro vivo e visual das pessoas que encontro, mas que não supõe necessariamente o primado da imagem sobre o som (Laurent ROTH, A câmera digital : órgão de um corpo em mutação)

Para aproveitar melhor um extenso material registrado, facilmente manipulável pelos softwares de edição digital, acabou se tornando um procedimento natural a quebra sistemática de regras de montagem acadêmicas, a adoção de elipses radicais e de jump cuts que aproximam o cinema de uma linguagem até então associada ao videoclipe, sem necessariamente emular o caráter superficial e diluidivo deste. Essa ruptura de códigos diegéticos, até então confinada ao cinema dito de arte, migra velozmente para o cinema de



estúdios e vem de encontro à maneira que o próprio público do cinema comercial, agora também usuário de equipamentos digitais, se relaciona com a captura de sons e imagens.

Sem que haja uma mediação controlável dos detentores do saber cinematográfico, o público cinematográfico também passa a registrar imagens, editá-las caseiramente e cria um circuito de difusão que em pouquíssimos anos altera a maneira como ele se relaciona com o espetáculo fílmico. Realizadores antenados com essas mutações passam do radicalismo imagético do Dogma para uma visão estética mais branda, onde permanecem alguns elementos do movimento em seu estado primordial, como a câmera na mão, a filmagem com baixas luzes e a filmagem em múltiplos campos, e promovem uma revitalização de gêneros desgastados ou estagnados. O digital permite também a fácil utilização de múltiplas câmeras e a conseqüente filmagem em vários campos visuais superpostos, abolindo por tabela regras de continuidade e eixo de câmera vigentes há séculos. As estratégias de narrativas múltiplas, popularizadas entre outros por Tarantino, ganham um reforço adicional pelo surgimento nas salas de cinema, e entre o público de TV e home vídeo, de um espectador capaz de decodificar sem dificuldade as narrativas que embaralham cronologias e não respeitam a lógica espacial dos ambientes. São prova dessa tendência crescente o surgimento de um subgênero de grande sucesso de público, onde o conceito de *found footage* validado anteriormente somente no cinema experimental, desencadeia uma série de narrativas onde a precariedade dos registros são a própria razão de ser da história. A descoberta casual do conteúdo de câmeras digitais fornece a linha narrativa e justifica os procedimentos técnicos de filmes semi-amadores como *A Bruxa de Blair* (Danyel Miryck e Eduardo Sanchez, 1999) e *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007) e são apropriadas em obras produzidas por estúdios como *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) e *Quarentena* (John Dowdle, 2008).

Outro elemento facilitador do cinema digital, que gera narrativas diferenciadas é sua proximidade com o cinema documental. Enquanto os aspectos técnicos da captura da imagem em película dificultam sua aproximação com o real pela complexidade da operação dos equipamentos e as restrições



orçamentárias e de mobilidade acarretadas, o digital torna viável o registro quase incessante da realidade. Esse fator motiva as vertentes cinematográficas que fazem da *mise-en-scène* semidocumental seu procedimento narrativo mais marcante, como é o caso do cinema dos multiplamente premiados Irmãos Dardenne - duas vezes vencedores da Palma de Ouro em Cannes - criadores de filmes cuja narrativa é centrada no acompanhamento minucioso de protagonistas em seus deslocamentos dramáticos pelos espaços filmicos, técnica de difícil realização com câmeras 35mm tradicionais.

Uma das mais nobres e difíceis estratégias de *mise en scène*, o plano-sequência, tradicionalmente de difícil execução técnica, é um dos elementos da linguagem cinematográfica que mais se beneficiou da adoção em massa da tecnologia digital na realização filmica. Esse procedimento, que tecnicamente consiste numa filmagem de longos planos sem cortes aparentes, atinge seu apogeu em *Arca Russa* (Alexander Sokurov, 2002), obra referencial na história do cinema, filmada em uma tomada única ininterrupta de 86 minutos, registrada com uma câmera *steadicam* no Museu Estatal Hermitage de São Petesburgo, na Rússia, em 23 de dezembro de 2001, com a participação de 4.500 pessoas, entre técnicos, elenco e figuração. Um *tour de force* de *mise-en-scène* e enquadramento filmado num percurso que envolveu trinta e três salas do Museu. Representando o olhar de um observador invisível, *alter ego* de Sokurov, a câmera é também protagonista do filme, transportando o espectador através de trezentos anos de história, que vai dos tempos de Pedro, o Grande a modernos turistas admirando as pinturas nas salas expositivas do Hermitage. O filme de Sokurov oferece um tesouro de história e cultura russa preservada no Hermitage, uma "arca" à deriva em um mundo inquieto e em perpétua transformação. Até o advento das câmeras digitais de alta resolução, que mimetizam com perfeição a qualidade estética da película, a duração máxima de um plano-sequência era de dez minutos, tempo limite de uma bobina de filme em uma câmera de 35mm. Apesar de experimentos que simulavam uma duração maior, como o empreendido por em *Festim Diabólico* (Alfred Hitchcock, 1948), que disfarçam habilmente seus cortes e simula uma filmagem contínua, somente no novo milênio a tecnologia digital expande as possibilidades desse recurso de linguagem, louvado por importantes críticos e teóricos da arte cinematográfica.



Fazer um longa-metragem ao vivo em apenas um único plano-sequência é uma proeza técnica também uma espécie de defesa radical e expressiva do tipo de cinema preconizado por teóricos como Andre Bazin e Gilles Deleuze, embora o extenso trabalho de pós-produção e o uso da tecnologia digital criem facilidades que tornam essa experiência impura, se tomarmos ao pé da letra algumas premissas teóricas desses autores. A transfiguração do tempo em formulação estética, expressa no uso de planos longos em movimento, ao invés da tradicional decupagem em múltiplos planos e cortes é elogiada por Bazin e Deleuze em seus escritos pela maior sensação de realismo (como nos filmes de Rossellini), pela ambiguidade sugerida na manipulação do tempo, fundamentando a crença de Bazin de que um filme é um ato de fotografia, não de edição. Admirando diretores que "se relacionam com os aspectos plásticos da imagem e não com os recursos da montagem, que, afinal de contas, é simplesmente a ordenação das imagens no tempo", ele investe em certos diretores para colocar a sua fé na realidade ao invés da imagem. Bazin acredita que uma tomada em movimento, proporciona uma forma de visão mais real do mundo do que a abordagem clássica focada na edição ("montagem psicológica"), onde uma cena é dividida em um certo número de elementos fortemente manipulados pelo diretor. Em contraposição aos filmes como os de Eisenstein e Vertov, onde a montagem é usada para criar um contraste e conflitos, em combinações infinitas, o significado não está na imagem, mas na esfera mental e num tempo abstrato criados pela edição. Para Bazin um filme é uma série de eventos individuais em que cada um deles deve ser testemunhado como um todo a partir de apenas um ponto de vista, como seria o caso na vida real. Este conceito de Bazin, fica mais perto da essência do cinema e regenera o realismo, sem deixar de gerar ambiguidade. Segundo Bazin, o cinema se desenvolveu inicialmente como uma espécie de prolongamento da fotografia (o cinema, bem sabemos, nada mais é do que a projeção sucessiva de quadros estáticos nos dando a ilusão de movimento). Mas foi também, desde o princípio, a arte que carregou sobre si a tarefa imensa de atingir o ideal da verossimilhança absoluta. Segundo Bazin, não se pode dizer que o cinema foi progressivamente percebendo cada vez maiores potenciais de imitação da realidade, à medida que os desenvolvimentos técnicos foram possibilitando um grau superior de registro – desde o seu início, o cinema já tinha como intenção-guia, ou até mesmo como um ideal, então inalcançável, a imitação perfeita da realidade. E a filmagem num suposto tempo real através do plano-sequência seria a coroação dessa vocação cinematográfica.



O mito guia da invenção do cinema (...) é o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo. Se em sua origem o cinema não teve todos os atributos do cinema total de amanhã, foi, portanto, a contragosto e, unicamente, porque suas fadas madrinhas eram tecnicamente impotentes para dotá-lo de tais atributos, embora fosse o que desejassem. (...) Os verdadeiros precursores do cinema, de um cinema que só existiu na imaginação de uns dez homens do século 19, pensam na imitação integral da natureza. Logo, todos os aperfeiçoamentos acrescentados pelo cinema só podem, paradoxalmente, aproxima-lo de suas origens. O cinema ainda não foi inventado. (BAZIN, André. O que é o cinema?, 1992).

Através do controle exercido pelo corte, o cineasta reduz ao mínimos as possibilidades do espectador estabelecer ele mesmo uma escolha pessoal em relação à fruição do tempo. Quando um realizador abdica inteiramente ao longo do filme ao poder do corte, está buscando uma relação diferenciada no processo comunicacional do espectador, principalmente na questão da percepção temporal em relação ao que a imagem propõe claramente ou insinua através da *mise-en-scène*. No caso de *Arca Russa* essa proposta estética se alia a um movimento quase perpétuo da câmera, deslizando quase infinitamente ao longo da narrativa pelos salões, escadas, corredores, alas e pátios do Hermitage, numa espécie de coreografia sintonizada com os movimentos dos atores e à própria expressão estética irradiada pelas centenas de obras escultóricas e pictóricas que desfilam diante da câmera no desenrolar do filme.

A proposição estética desafiadora estabelecida por *Arca Russa*, moldada a partir de sua recusa ao corte e à montagem e da sua quebra de códigos temporais, está fortemente enraizada numa percepção bergsoniana do tempo, se tomarmos como ponto de partida a constatação de que as coisas duram e mudam num contínuo heterogêneo, e que para o filósofo não há mudanças de estados, mas estados de mudança. Por sua vez essa expansão das possibilidades da captura da imagem e do som no cinema digital está intrinsecamente ligada aos avanços possibilitados pelas novas tecnologias, cujas possibilidades de filmagem contínua com som direto reconfiguram a percepção do tempo filmico. Ao enveredar pela narrativa que privilegia bruscos saltos temporais num



movimento contínuo dentro do tempo, Sokurov estabelece uma subjetividade temporal que busca apreender o tempo não cronológico em sua fundação e moldá-lo sob a aparência de elegantes e minuciosamente tramados movimentos de câmera.

Ao se lançar na empreitada desafiadora de realizar o primeiro filme da história do cinema rodado inteiramente em plano-sequência, Alexander Sokurov utiliza as novas tecnologias para territorializar o que até então não passava de um desejo de transcendência de uma arte ainda aprisionada pelas limitações técnicas inerentes a seus suportes físicos. Uma arte agora liberada por *Arca Russa* para maiores vãos pelo tempo, espaço e história. De posse de um pleno domínio sobre seu aparato filmico digital, que permite a seu cinema apreender o passado e o futuro que coexistem com a imagem, Sokurov em *Arca Russa* leva adiante o conceito da imagem-tempo deleuziana, imagem fílmica pós-classicismo, portanto a imagem do cinema moderno, que tem seu marco inicial em *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941), filme que inaugura uma nova compreensão do tempo e do movimento no cinema do século XX, através da ruptura com os elos sensório-motores do cinema clássico, fazendo emergir uma estratificação e complexificação do tempo. Na construção da imagem-tempo a câmera deixa de captar somente os movimentos para flagrar as relações mentais implícitas, subordina a descrição de um espaço a funções do pensamento, dotada que está de um rico conjunto de funções técnicas (travellings, planos-sequência e profundidade de campo).

Bazin destaca que o cinema, como uma arte jovem, nascida no começo dos século 20, contrapunha-se a outras artes que tinham uma existência milenar, que se afastava séculos e séculos no passado humano, de modo que foi somente aos poucos ganhando o direito pleno de ser uma arte respeitada, embora a princípio, imitou e pegou emprestado muito das outras formas de arte, do teatro e da literatura, principalmente.

O cinema é jovem, mas a literatura, o teatro, a música, a pintura são tão velhos quanto a história. Do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas. Sua história, desde o início do século, seria portanto a resultante dos determinismos específicos da evolução de qualquer arte e das influências exercidas sobre ela pelas artes já evoluídas.. (BAZIN, André. O que é o cinema?, 1992).



As infindáveis manipulações possibilitadas pela imagem digital viabilizam também a expansão da narratividade intrínseca ao seu próprio caráter indicial, cujo conteúdo pode ser expandido indefinidamente. A manipulação da realidade em frente à câmera faz com que a filmagem em si não representa mais um ponto final de uma etapa filmica, mas um material bruto a ser reconfigurado para representar uma nova realidade, tornando ilimitados o poderes expressivos de um plano dentro dos processos narrativos. A partir daí torna-se um passo natural a divisão da narrativa em múltiplas telas, recurso originário do cinema *avant-garde* que encontra acolhida até mesmo nos *blockbusters* americanos e possibilita também ousadas propostas autorais que exigem uma nova atitude receptiva dos espectadores. A tradicional divisão entre cinema de arte e cinema comercial tem fronteiras cada vez menos distintas, com as duas modalidades se interpenetrando e informando mutuamente, uma vez que o baixo custo do cinema digital permite aos cineastas independentes incursões pelo cinema de gênero e o filme hollywoodiano em alguns momentos envereda por experimentos mais ousados de linguagem, gerando um cinema pós-moderno que tanto reinterpreta como instaura novos códigos a partir dessas premissas que aportam nas telas digitais.

Ainda não viabilizada de forma satisfatória para o grande público, as experiências de interatividade já existentes nas narrativas audiovisuais formatadas para o circuito das artes visuais apontam para possibilidades que ainda aguardam roteiristas e diretores capazes de traduzi-las para um espectador que já trabalha com elas em seu cotidiano internético, mas não as reconhece como perspectivas atraentes de imersão num espetáculo filmico comercial.

Antevendo as infinitas possibilidades futuras dessa nova era para o cinema, no que diz respeito à linguagem e conseqüentemente à narrativa, Lev Manovich alerta para a necessidade da criação de uma teoria estética relativa ao uso das novas mídias, capaz de basear-se em elementos ainda não descobertos, mas que inevitavelmente surgirão no horizonte da produção audiovisual.



Talvez a última grande fronteira narrativa a ser rompida pela aproximação trazida pela linguagem digital do cinema amador ao cinema de mercado seja a quebra de alguns parâmetros do circuito exibidor em relação à duração das sessões, que futuramente podem ser redimensionadas em períodos de tempo mais longos ou mais fragmentários, espelhando a maneira que um espectador contemporâneo se relaciona cotidianamente com a produção audiovisual própria ou alheia veiculada cotidianamente via web. Considerando-se que o tempo de existência e incorporação pelo cinema das novas tecnologias digitais, em processo cada vez mais acelerado de renovação, é relativamente curto, não é difícil prever que o cinema contemporâneo vai ampliar cada vez mais suas possibilidades criativas. Não deve tardar a ascensão aos cânones da chamada sétima arte o corpo fílmico que emerge neste momento impactado pelo advento da cinematografia digital.

Referências bibliográficas

- ANDREW, J. Dudley. **As Principais teorias do cinema**: Uma Introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?**. Lisboa, Livros Horizonte, 1992.
- BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: Imagem-tempo**. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A Tela Global - Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre, Editora Sulina, 2010.
- MANOVICH, Lev, **The Language of New Media**. Cambridge, The MIT Press, 2001.
- RAMOS, Fernão Pessoa (org.) **Teoria Contemporânea do Cinema**: documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Editora Senac, 2005
- ROTH, Laurent. **A câmera digital** : órgão de um corpo em mutação. *In*: MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir. **O cinema do real**: organização de Maria Dora Mourão e Amir Labaki
- STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

