



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

IMAGEM NO CINEMA DIGITAL: AS NOVAS DIREÇÕES DE ARTE E FOTOGRAFIA¹

Marcela CASARIN²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O foco central desta proposta é investigar os processos pelos quais os diretores de arte e de fotografia desenvolvem suas funções, ou seja, como a imagem a ser captada é pensada e produzida até o momento da gravação, e que resultados eles pretendem atingir através destes processos.

PALAVRAS-CHAVE: imagem; fotografia; direção de arte; cinema.

1 - Introdução

O cinema é a arte de falar por imagens em movimento. Apesar de todos os recursos incorporados pela prática cinematográfica desde sua invenção, como o som, a montagem, a cor e os efeitos especiais, o elemento de maior impacto no cinema - aquilo que o diferencia das outras artes - é esta peculiaridade: a imagem em movimento. Ou, como melhor define Jacques Aumont, “o cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária” (AUMONT, p. 162, 2004). Assim, o objetivo primeiro deste trabalho é discutir o processo pelo qual estas imagens serão criadas em um cenário de transição para um suporte novo e diverso da película: o digital.

E dentro do fazer cinematográfico, os responsáveis pela constituição visual da obra são, principalmente, os diretores de arte e fotografia. Por este motivo, e para evitar que o trabalho desvie-se nos muitos meandros que as novas tecnologias podem oferecer, o recorte prioritário a ser adotado é o desempenho das referidas funções com a utilização de novos aparatos tecnológicos.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Marcela Ribeiro Casarin é mestranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo a Pesquisa – FAPERJ e integra as equipes de produção do Primeiro Plano – Festival de Cinema, Mostra do Filme Livre e Feira Audiovisual do Rio. E-mail: marcela.casarin@gmail.com



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A proposta deste primeiro trabalho sobre o assunto não é outra senão apontar os diversos caminhos pelos quais a discussão poderá seguir. Neste processo, podemos, antes de tudo, definir que o termo central que orienta este trabalho é “imagem”. Assim, o que se busca aqui são bases para analisar a produção de imagem no cinema brasileiro contemporâneo, em face à esta crescente produção, propiciada pelo advento dos aparatos digitais, que configuram a chamada economia das imagens (GUTFREIND, 2007, p. 6).

A força de significação e de expressão que a imagem possui, bem como o seu potencial de fazer pensar pode ser definida da seguinte forma: primeiro, a partir de um processo material necessário para produzir a imagem; em seguida, ela se torna um produto que é a imagem de alguma coisa que se remete ao mundo e, por fim, ela se torna um valor (a imagem vale para alguma coisa). Esse valor é que permite e funda uma circulação e uma economia das imagens (Ibidem)

Assim, seguindo a ordem descrita por Gutfreind, o que pretendemos é refletir sobre este “processo material necessário para produzir a imagem” para, em seguida, entender esse “valor” adquirido.

1.1 - Teorias da Imagem

Para prosseguir com a discussão, porém, faz-se necessário entender que o vocábulo utilizado dá margens a diversos tipos de interpretação. Se formos buscar na história do cinema em que ponto surgiu tal preocupação com a visualidade de uma obra, voltaremos a épocas anteriores ao surgimento da fotografia. Afinal, os estudos de composição visual no cinema partem de pressupostos pesquisados por pintores que, desde o Renascimento, buscaram técnicas que conseguissem não apenas “falsear o real” (como muito se diz hoje do cinema), mas criar efetivamente uma representação perfeita deste real na tela – a profundidade de quadro, por exemplo.

Assim, em uma tentativa de delimitar o campo de estudo, daremos ênfase àqueles teóricos que trataram diretamente da imagem cinematográfica – ou, mesmo o fazendo de maneira indireta, constituíram pesquisas sólidas nesta área. As indicações, porém, continuam sendo diversas e numerosas.

Existem, por exemplo, aqueles que defendem a imagem cinematográfica como agente na mobilização/modificação social, como Fredric Jameson – que defende que a



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ideologia, além de ser necessária, está sempre presente na narrativa. Segundo o autor é através desse pensamento ideológico que o sujeito se localiza em relação à totalidade social, mesmo nas sociedades mais perfeitas do futuro (JAMESON apud JUNIOR, 2001, p. 54). Segundo Hélio Júnior, Jameson defende ainda que

A arte de um dado grupo social restrito poderá ser compreensível somente para seus membros. Entretanto, qualquer representação desse grupo, não importa quão rudimentar venha a ser, é considerada envolvida em uma certa distância estética que lhe permite uma certa generalização de acesso e recepção. (JUNIOR, p. XX)

Discussão que se faz importante para o cinema brasileiro que, por ser expressão de um país de território grande e vasto, aborda diversas temáticas culturais que, inevitavelmente, caracterizam os regionalismos do país.

Na contramão deste pensamento encontramos o filósofo Gilles Deleuze, uma referência em estudos deste campo, por ter especificado dois tipos de imagem: a imagem-tempo e a imagem-movimento. Seu pioneirismo deve-se justamente à recusa em analisar as imagens como texto, ou como pertencente a quaisquer outros campos do saber - como sociologia, psicologia ou antropologia. Em Deleuze a imagem é analisada enquanto relação entre tempo e movimento.

Temos assim que a imagem-movimento é diretamente ligada a uma matéria, a um mundo sensível, formada pelas imagens do *percepto*, do *afecto* e da *ação*³. Já a imagem-tempo é aquela que reúne todos os tempos em um único tempo apenas: um tempo diegético total.

Não somente a imagem é inseparável de um antes e de um depois que lhe são próprios, que não se confundem com as imagens precedentes e subsequentes, mas, por outro lado, ela própria cai num passado e num futuro, dos quais o presente não é mais que um limite extremo, nunca dado. (DELEUZE apud CORDEIRO, 1999)

Ou, nas palavras de Tarkovisky: "Podemos facilmente imaginar um filme sem actores, sem música, sem décors, e mesmo sem montagem. Mas seria impossível conceber uma obra cinematográfica privada da sensação do tempo que passa" (TARKOVISKY apud CORDEIRO, 1999).

³ Deleuze discute também sobre a crise da imagem-ação com o neorealismo italiano, porém este é um tópico que ficará para uma futura discussão.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Assim, a associação desses dois tipos de imagem (imagem-tempo e imagem-movimento) resulta em uma narratividade própria da imagem cinematográfica, fragmentada, porém dotada de um significado específico e pleno, não dependendo de expressões lingüísticas para serem explicadas e “onde as lacunas são apenas parte de uma ligação entre imagens, ou entre narrativas” (JUNIOR, 2001, p.55)

As concepções de Deleuze, porém, vale lembrar, se originaram das propostas de Henri Bergson, relacionando percepção e ação⁴. Segundo este autor a percepção estaria sempre ligada a um esquema sensorio-motor, que decompõe e analisa o percebido, avaliando sua utilidade e necessidade de ação – mesmo que seja uma ação não realizada, virtual. Em suma, “o ato de ver é uma solicitação à ação”. (BERGSON apud BENTES, p. 4)

Outra importante referência no campo da Imagem é José Gil e seu conceito de imagem-nua. Dialogando com Deleuze, Gil desenvolve esse conceito pensando em uma imagem desvinculada de tempo e movimento, sem um conteúdo aparente, compreensível apenas pela percepção estética do espectador – não cogitada por Deleuze. “Não mostra nem o exterior, nem o interior da matéria. Mostra o que está além da forma: as forças que compõem o mundo, a matéria sensível em toda a sua potência, com todos os seus devires” (REGO, p. 3)

É bem verdade que Gil não desenvolve tal conceito pensando na imagem cinematográfica, mas ele se faz importante neste momento por levantar uma outra proposta, levantada por Rego, ao qual ela chama de imagem-sensação:

A percepção [estética] que não tem compromisso com nenhuma finalidade, a não ser fruir as belas formas. O mesmo tipo de percepção de quem vai ao cinema para apreciar a arte das imagens que contam histórias. Ao ser aplicado no cinema, o conceito de imagem-nua se transforma em imagem-sensação, utilizada por diretores que trabalham suas imagens como obras de arte, como faz Tsai Ming-liang (REGO, 2004, p. 5)

A idéia chama a atenção por relacionar a produção da imagem cinematográfica a obras de arte plásticas, dialogando diretamente com os objetos de estudo propostos por este projeto: direção de fotografia e direção de arte que, tal como a junção de tempo e

⁴ Idéias desenvolvidas no livro *Matéria e Memória*, de Henri Bergson



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

movimento, devem se associar para formar uma nova narratividade, a imagem cinematográfica.

1.2 - Cinema e/ou pintura: olhar sobre a imagem

E ainda relacionando artes plásticas (mais especificamente a pintura) e cinema, encontramos os estudos do teórico francês Jacques Aumont, que relaciona o cinema e a pintura não apenas enquanto imagens, mas levando em consideração características como o suporte, o enquadramento e o tempo - que influenciam a forma como o espectador olha cada obra.

Aliás, “olhar” é a palavra chave na argumentação do autor, correlacionando o que ele chama de “olho móvel”, que seria o ponto de vista da câmera e o “olhar”, referindo-se mesmo a ação do espectador frente à tela. Segundo Aumont, quando surge, o cinema se configura como pintura justamente porque “mobiliza o olho do espectador” que, agora (a partir do final do século XIX), se admira com o simples “fato de olhar” uma imagem.

É assim que o cinema assume para si uma tarefa que a pintura buscava: encontrar novas maneiras de ver. Daí a admiração dos espectadores diante dos primeiros filmes de Lumière: espantam-se menos com o conteúdo apresentado do que com a profusão quantitativa (“quantos detalhes!”) e qualitativa (“como parece real!”) de efeitos de realidade que o, ainda rústico, cinematógrafo produzia. “De todos os relatos que li, não há um sequer que lamente, ao contrário, só ter visto uma imagem cinza. Manifestamente, são esses efeitos que prevalecem” (AUMONT, 2004, p. 31)

Ora, se na pintura tínhamos um espectador móvel, olhando uma imagem estática – ou que permitiria uma pequena mobilidade do olhar –, a quem o autor compara a um “andarrilho a observar o mundo que o rodeia”, no cinema temos o espectador viajante de trem, que olha o movimento da paisagem através da velocidade com que esta passa pelo enquadramento de sua janela: olho móvel, corpo imóvel.

Godard também se aventurou, e muito, em procedimentos que destacassem a intertextualidade entre a sétima arte e a pintura e, “superada a fase em que a relação de seus filmes é essencialmente paródica, como faz entrever Dubois, Godard abandona a simples citação de quadros ou trechos de textos verbais e se adentra numa aventura escritural muito mais complexa” (CAÑIZAL, 2007, p. 5). Escrita fílmica essa que pode



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ser considerada a síntese dos processos de mobilização do olhar discutidos por Aumont, uma vez que nos “poemas filmados” desta fase de produção, o cineasta rompia definitivamente com os padrões do cinema clássico.

Vale ainda comentar a necessidade da imobilidade do corpo para o espectador de cinema em comparação com as possibilidades de movimentação do apreciador de uma obra estática, como uma pintura. Afinal, como o autor lembra, o cinema é uma máquina simbólica de produzir pontos de vista. Ao que acrescentamos: é uma máquina de apresentar pontos de vista. Por isso, ao contrário desta pintura, em que é preciso que o espectador se movimente até encontrar uma posição – ou ponto de vista – que lhe traduza o melhor ângulo, o espectador de cinema é condenado à imobilidade, sob pena de acrescentar à representação fílmica e “prejudicar a perfeição de um espetáculo magistral, magistralmente vantajoso. A divisa, paradoxal, olho variável, é a dos primeiros fotógrafos: Não se Mexam!” (AUMONT, 2004, p.77)

A partir de tal colocação faz-se imprescindível entender que as técnicas de enquadramento, movimentos de câmera, entre outras, são formas de mobilização do olhar, produzindo efeitos no espectador, que se admira com o próprio ato de olhar o mundo da maneira como o cinema começou a habituá-lo desde cedo.

Outro teórico que também abordou, embora brevemente, a questão da imagem foi o soviético Sergei Eisenstein, conhecido por seus estudos sobre a montagem e seus usos:

A arte da composição plástica consiste em levar a atenção do espectador através do caminho certo e na seqüência certa determinado pelo autor da composição. Isto se aplica ao movimento do olho sobre (...) a superfície da tela se estamos trabalhando com um quadro cinematográfico (EISENSTEIN, p. 116, 1990)

Assim, podemos concluir que a composição plástica, ou visual, é elemento indispensável na elaboração da narrativa cinematográfica, não apenas contextualizando o espectador no espaço, mas atuando como um articulador de idéias, delimitando limites de tempo e, até mesmo, exteriorizando sentimentos, personalidades e estados de espírito.

1.3 - Direção de arte e fotografia no Brasil



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Como já destacado anteriormente, atingir a composição visual imaginada pelo diretor e sua equipe, ainda durante o processo de decupagem, compreende duas etapas do fazer cinematográfico: a direção de arte e a direção de fotografia. Afinal, de nada adiantará a criação de ambientes perfeitos por parte da direção de arte se não houver nenhuma interação com a fotografia, ou corre-se o risco de estes artefatos serem inibidos por um enquadramento demasiadamente fechado ou uma luz insuficiente/inadequada para realçar as formas pretendidas pelo diretor de arte.

Assim, não importa em que mundo a narrativa aconteça, nem em qual tempo – passado, presente ou futuro – e, muito menos, se é de fato uma narrativa, com começo, meio e fim. Em qualquer uma das situações descritas, o trabalho da direção de arte e da fotografia é o mesmo: construir o real. Seja um real concreto, existente, ou um mundo imaginário criado pelo diretor, a intenção primeira do cinema é fazer com que o espectador se isole na obra, pense sobre ela e, acima de tudo, dentro dela, com a lógica própria apresentada na tela, como explica Jacques Aumont:

Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente. Esta, como já notamos, deve-se muito ao modo de representação cinematográfica, ao desfile da imagem na tela, que proporciona à ficção a aparência do surgimento factual, da “espontaneidade” do real (AUMONT, p. 150, 1994)

Esta, aliás, é uma das características marcantes do cinema, que o difere de outras artes da imagem, e mesmo da imagem televisiva: a qualidade da imagem projetada em uma tela de tamanho grande em uma sala escura, onde o espectador encontra-se absolutamente concentrado abre-se como uma janela para um novo mundo. O mesmo não acontece com a imagem da TV, pequena e com granulações, que é apenas um dos pontos de atenção do espectador que se dedica também a outras atividades e pode trocar de canal quando convier – ou que, muitas vezes, não está nem vendo a TV, apenas escutando.

No Brasil, como constata Débora Butruce, o ofício do diretor de arte se consolidou apenas na década de 90, mas ainda, na maior parte das vezes, apenas como valor de produção: “para agregar valor a uma imagem que pretende realçar a si mesma e



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

se aproximar do estatuto de um grande cinema, entendido no âmbito do espetáculo grandioso e visualmente eficiente” (BUTRUCE, p. 218, 2005).

Os cuidados com a fotografia, por sua vez, são reconhecidos há mais tempo: ou, pelo menos, desde a atuação do fotógrafo Edgar Brazil, em *Limite*, de Mário Peixoto. Atualmente, talvez um dos maiores nomes da fotografia em cinema no país seja o de Walter Carvalho. Responsável por filmes de sucesso na última década, como *Carandiru*, *Central do Brasil* e *Amarelo Manga*, seu estilo é diversificado, primando sempre pela perfeição.

É importante também observar o destaque que a direção de arte e a fotografia recebem em determinados gêneros, como épicos, ficções científicas, musicais e filmes de terror – os últimos, aliás, pioneiros em trabalhar estes elementos: vide expressionismo alemão. Porém, da forma como a crítica apresenta, se tem a impressão de que nos demais produtos audiovisuais a atuação da direção de arte e da fotografia é inexistente. Por este motivo, antes de qualquer análise, é importante lembrar que o desempenho destas funções é primordial no processo de criação de qualquer obra – primordial no sentido literal da palavra: em geral os profissionais de arte e fotografia são os primeiros a serem consultados pelo diretor, quando do roteiro em mãos.

1.4 - Teorias da transição

O desenvolvimento dos meios técnicos de produção e a tão discutida transição entre o analógico e o digital, porém, prometem revolucionar estes status: alguns defendem que não haverá mudanças significativas, outros afirmam que o surgimento de uma nova linguagem é inevitável, conforme veremos posteriormente.

Fato é que o modo como os indivíduos vêem o mundo está diretamente ligado às imagens produzidas por dispositivos técnicos: desde a pintura, passando pela fotografia, o cinema, a televisão e, agora, o computador.

Assim podemos pensar na criação de novas formas de produzir imagens (novas formas de decupar, de montar, de iluminar os filmes), que inovam as formas cinematográficas – e, para falar com Aumont - criam novas formas de mobilização do olhar.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O aparecimento destes novos processos, no entanto, não devem ser motivo de pânico para os produtores. De acordo com Diana Domingues essa “evolução” é natural e esperada:

A história mostra que as civilizações nunca voltaram para trás, que as descobertas e inventos são acumulados e servem de background para outros inventos. E como decorrência, a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. (DOMINGUES, 1997, p.15)

É curioso, porém, tão vasta discussão sobre a relação entre arte (ou imagem) e tecnologia, como se este encontro contemporâneo fosse, de alguma forma, inédito. Ora, na Antiguidade o termo *technè* designava ambas as coisas (tendo, por fim, sido entendido como as técnicas de representação do Belo). Posteriormente, a tecnologia serviu de base para muitos experimentos artísticos imagéticos da Renascença e do Modernismo. Em suma: “a arte sempre esteve sintonizada às tecnologias de ponta de todas as épocas e delas se serviu como um dos elementos constitutivos de sua linguagem” (OLIVEIRA, 1997, p. 219), o que se deve entender é a necessidade do cinema responder ao novo espectador, influenciado pelos hábitos da televisão, do computador e dos games. E discutir de que modo essa resposta será dada e que efeitos resultarão dela no campo da produção da imagem é um dos objetivos deste estudo.

Vale lembrar então a questão levantada por Laurent Roth (2005) ao dizer que esta evolução técnica irá implicar em alterações que vão além dos meios de produção. A própria maneira como o homem é representado, e como ele representa sua relação com o mundo e com os outros sofrerá modificações: se agora é possível carregar a câmera comigo, para qualquer lugar e em qualquer situação, ela deixa de ser uma extensão do meu olhar (para citar McLuhan) e se torna uma extensão do próprio corpo e de seu movimento.

Em uma época de transição é normal que algumas dúvidas parem no ar, e são muitas as correntes que versam sobre os caminhos a serem tomados pelo cinema digital. O teórico Lev Manovich (2001), por exemplo, diz que a evolução do cinema a partir do digital tenderá para a criação de um novo media, citando como exemplo o filme *Time Code* (2000), de Mike Figgis.

Infelizmente, porém, no assunto sobre o qual discorrerá este trabalho, que é a produção, muito se discute e se afirma, mas pouco se viu até o momento sobre a



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

utilização dessas infinitas possibilidades. O que mais comumente tem se apresentado são efeitos que, apesar de muito sedutores visualmente, contribuem para a mesma fórmula do cinema clássico: narrativa linear e identificação da parte do espectador.

O cineasta Michelângelo Antonioni é, aliás, categórico sobre essa questão, chegando a afirmar que as tecnologias digitais vieram apenas para se obter o que já se procurava com o cinema tradicional. E é exatamente isto o que de fato temos presenciado frequentemente. Estranhamente, mesmo com todas as possibilidades oferecidas pelo digital, permitindo novos pontos de vista para o desenrolar das ações, impossíveis ao cinema tradicional (relembramos aqui Laurence Roth e a idéia da câmera como extensão do próprio corpo), tal processo continua a ser pensado e produzido buscando a identificação do espectador, acostumado aos moldes do cinema clássico. Temos então um impasse: enquanto o espectador não se depara com algo novo, continuará se identificando apenas com o tradicional; ao passo que, enquanto o produtor continuar pensando na identificação do espectador, continuará a produzir da maneira clássica.

Após essas breves considerações, retomo aqui o ponto de interesse deste projeto na discussão sobre o cinema digital: que tipo de linguagem visual é possível se obter com o incremento dos aparatos tecnológicos de produção⁵ de imagem? As discussões ainda são breves sobre este aspecto, principalmente quando a limitamos apenas ao campo da produção.

Um breve estudo apontado por Maria Dora Mourão, porém, delimita bem as idéias geralmente defendidas. Após selecionar um grupo de cineastas de diversos países e fazer a cada um deles cinco perguntas pré-estabelecidas o que se observou foi o agrupamento em 3 classes: 1) há os que acreditam que a linguagem do cinema tradicional não será alterada, apenas incrementada pelas novas, e infinitas, possibilidades oferecidas por estas tecnologias; 2) para outros as alterações na linguagem serão inevitáveis, mas o cinema ainda se manterá em padrões semelhantes aos conhecidos e 3) os mais radicais afirmam que é impossível manter a linguagem nos mesmos padrões, em um cenário de convergência, em que cinema, televisão, vídeo e

⁵ Destacamos aqui que não iremos nos referir a artefatos de pós-produção, ou esta discussão se estenderia além de uma dissertação de mestrado



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

informática irão se tornar um único equipamento. Antonioni, se fizesse parte dessa pesquisa, certamente engrossaria o coro do primeiro grupo.

1.5 - O dispositivo

Retomando as três correntes de pensamento destacadas por Mourão, podemos dizer que Bentes se adequaria ao segundo grupo. Para a autora o surgimento de uma nova linguagem já pode ser observado em algumas obras, que valorizam a presença e a função dos dispositivos empregados na produção das imagens.

Obras cuja estrutura narrativa é baseada (ou se assemelha) a percepção de um olho vigilante, um olho sem olhar, olho mecânico, aberto num contínuo espaço temporal. (...) e ao mesmo tempo, fazem um esforço para introduzir aí, nesse olho esvaziado uma singularidade. Fabulação, ficcionalização, auto-performance são algumas das figuras dessas propostas (BENTES, 2005, p. 9)

Ao que a autora completa: “ (...) quando a arte contemporânea se apropria dos meios e dispositivos para extrair deles seu potencial estético, incorporando ou subvertendo-os em proposições artísticas (instalações, performances, ambientes multisensoriais, etc)” (BENTES, 2005, p. 10).

O que Bentes apresenta é um ponto importante de nossa argumentação, pois se refere à utilização direta dos dispositivos tecnológicos na produção estética da obra. A ideia de dispositivo, porém, data ainda da década de 70, cunhada pelo teórico de cinema Jean Louis Baudry, no ensaio *Le Dispositif* (1975), tratando da teoria do espectador cinematográfico. De acordo com Baudry, pensar o cinema como dispositivo significava apontar as características que regulam a relação do espectador com a obra (BENTES, 2005, p. 10): relações essas que, como já comentado, podem se dar em todos os níveis dos sentidos.

Ou, ainda de acordo com Bentes, é o dispositivo indo além do status de aparato técnico e se colocando como operador de um modelo mental: “se na arte conceitual ‘a ideia é o motor da obra’, em algumas obras e proposições contemporâneas, o dispositivo é o disparador ou o condicionador de narrativas e sensações” (BENTES, 2005, p. 9).

1.6 - Outras considerações sobre a transição



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O pesquisador Alexandre Figueirôa também pondera sobre as mudanças provocadas pelas tecnologias digitais, principalmente no que compete à produção de imagens em documentários.

Pode-se intuir que o cinema não ficcional não permanecerá incólume diante das transformações. A digitalização das imagens integrará o documentário nas redes de informação, irá estimular a criação de formas híbridas de realização, poderá explorar outras percepções da exploração sensorial do mundo através do filme e dinamizará as políticas de criação audiovisual. (...) o documentário voltará a ser – como preconizava Alberto Cavalcanti – um terreno fértil para a experimentação. (FIGUERÔA, 2001, p. 3)

Arlindo Machado, em seu livro *Máquina Imaginário*, mesmo discorrendo sobre as características da imagem eletrônica – ou vídeo – faz colocações bem pertinentes a essa fase de transição contemporânea – e, se fosse o caso de incluí-lo em algum dos grupos de Mourão, ele figuraria no terceiro, apostando na unificação total dos meios:

A medida em que avançam os progressos na área de tecnologia de ponta, percebemos que a imagem eletrônica invade todos os setores da produção audiovisual, comprometendo todas as especificidades e apontando para o horizonte de mídia única, de mil faces diferentes (MACHADO, 1993, p. 48).

Fato é que, seja no formato tradicional, na sala escura, ou em uma instalação de vídeo-arte, o Cinema sempre esteve atrelado a outras artes (como o teatro, a dança, a música e, claro, a pintura). Assim, podemos remeter à Alain Badiou, segundo o qual, “é impossível pensar o cinema fora de um tipo de espaço geral onde apreendemos sua conexão com outras artes”, pois o cinema se realiza a partir de outras artes e em relação a elas” (BADIOU apud GUTFREIND, 2007, p.1).

2 – Tendências

Em meio a tantas possibilidades de pesquisa, vale retomar o foco central desta proposta, que é investigar os processos pelos quais os diretores de arte e fotografia desenvolvem suas funções, ou seja, como a imagem a ser captada é pensada e produzida até o momento da gravação e que resultados eles pretendem atingir através destes processos. Para tal análise pretende-se realizar entrevistas – e observação *in loco, no set*, quando possível – que serão fundamentais para traçar o perfil e as técnicas empregadas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Dito isto, em um primeiro momento é difícil definir quais linhas de pesquisas este estudo vai abordar, uma vez que ainda não sabemos que tipo de material nos será apresentado no contato com estes profissionais. Mas podemos antever algumas tendências.

2.1 - Teorias da Imagem

Assim, no que se refere aos estudos da imagem, a tendência inicial é adotar a perspectiva de Deleuze, analisando a imagem como matéria bruta, dentro de suas próprias características, sem recorrer a paralelismos com outros campos do saber, tais como lingüística ou sociologia – evitando o risco de alongar por demais a proposta. Ainda, os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento nos parecem adequados, neste momento, para uma análise da forma da imagem - embora ainda seja necessário um estudo mais aprofundado dos conceitos e verificar sua adequação às análises necessárias.

Por outro lado, concordamos que, independentemente dos valores estéticos adquiridos enquanto construtos de uma indústria refinada, os filmes são textos que reescrevem, de maneira muito inovadora, a história da arte (CAÑIZAL, 2007, p. 1), e esta é uma das motivações para estudar justamente as direções de arte e fotografia.

E é em coerência com este pensamento, que o estudo do teórico francês Jacques Aumont, por sua proximidade com o campo das artes plásticas, também se apresenta como uma possibilidade sólida de trabalho, principalmente por trabalhar a mobilidade do olhar do espectador através dos desenvolvimentos imagéticos – o que enfatiza os momentos de transição e ruptura com a ordem artística vigente, tal como o que se observa atualmente.

2.2 - Direção de arte e fotografia: dois em um

Antes de qualquer pesquisa bibliográfica é preciso definir, de maneira objetiva, o que se entende por direção de arte e direção de fotografia, uma vez que estas são o foco primeiro do projeto a ser desenvolvido. Tal escolha se deve ao fato de considerarmos que o resultado final de um filme, ou seja, a ligação entre a obra e o espectador não é apenas o momento da projeção. O filme bem elaborado deve pensar na forma como esse resultado será visto pelo espectador, para que as intenções do diretor sejam alcançadas e



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ele consiga a comunicação desejada com o público – qualquer que seja a natureza dessa comunicação.

Cuidado, aliás, que deve ser tomado não apenas por aqueles que fazem o cinema tradicional, mas também por aqueles que apresentarão seus trabalhos em quaisquer suportes imagéticos, como videoinstalações, por exemplo. Afinal, é preciso que se esteja consciente sobre todas as extensões de sentido possíveis que o suporte permite, para que se possa ultrapassar esses limites com sucesso. Ou, como melhor define Ivana Bentes:

O pensamento em torno dos dispositivos dá visibilidade aos elementos estruturantes das obras, sua relação com o espaço, a forma como mobiliza o corpo do participante, os modelos mentais que conjura, tornando-se ao mesmo tempo objeto e discurso. (BENTES, 2005, p. 11)

A tarefa de delimitar a atuação dessas funções, dentro do *set*, felizmente, não é difícil. A direção de arte, por exemplo, pode ser entendida como a responsável pela materialização através dos elementos concretos de trabalho, devendo traduzir as idéias do diretor para uma apresentação física: a criação de cenários é um dos exemplos mais marcantes. O cenário de um filme serve não somente para emoldurar os atores, mas para direcionar o olhar da própria câmera.

Pensando mais especificamente no cinema nacional, podemos nos lembrar da cenografia de *Carlota Joaquina*, de Carla Camurati, por exemplo. Filme considerado o marco da retomada do cinema brasileiro, realizado com verba restrita, é um ótimo exemplo de como uma direção de arte consciente e criativa pode não apenas compor visualmente a cena, mas reiterar, ainda que indiretamente, detalhes da narrativa. Neste caso pode-se destacar o exagero das cores, dos objetos cenográficos e, principalmente, dos cenários. O que, aparentemente, poderia ser considerado um erro, é na verdade um detalhe interessante: devemos lembrar que a história não é narrada por um brasileiro, e sim por um escocês que conta para a neta sobre uma princesa brasileira. Desta forma, o burlesco dos cenários reflete o imaginário do avô e da criança que não conhecem efetivamente o país e, ainda acrescentam “um quê” de conto de fadas (apesar de ser um conto de fadas bem incomum).

Enquanto isso, a fotografia se ocupa das informações definitivas a serem impressas na película: através da incidência de determinada iluminação transformará os



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

conceitos em relação à cor, contraste e profundidade. É também a fotografia a responsável por confirmar o clima, a atmosfera da obra, já prevista pela direção de arte na elaboração dos cenários e escolha das locações. Cabe também ao fotógrafo do filme partilhar a responsabilidade sobre a câmera, seus enquadramento e movimentos⁶, com o diretor da obra.

Podemos, neste caso, nos lembrar de *Nina*, do diretor Heitor Dhalia, a fotografia em tons escuros, marcantes, conferem ao mundo da protagonista uma atmosfera sombria, com influências góticas, refletindo a depressão e a solidão, sofridas por Nina.

Resumindo, uma vez que o processo cinematográfico acontece por etapas, poderíamos definir a etapa de composição da imagem em duas funções (supondo, neste caso, que já esteja pronto o trabalho de decupagem das cenas): a direção de arte, que se relaciona diretamente aos elementos táteis; e a fotografia, responsável pelo registro pela câmera, através dos tipos de película ou formato digital, filtros e, claro, iluminação.

E a associação entre ambas é fundamental, como melhor define Débora Butruce:

Embora o registro pela câmera (...) seja responsável pelas informações definitivas impressas na película, a cena preparada para a câmera já se encontra pronta, configurada visualmente pela direção de arte. A intervenção da direção de fotografia, através da incidência de determinada iluminação, transformará tal conceito em relação à cor, contraste, profundidade, mas não em informações em termos do sentido básico da cena, em sua natureza figurativa. (BUTRUCE, p. 41, 2005)

Temos assim que, uma vez que não existe uma interação entre a direção de arte e fotografia o trabalho de ambos pode ser comprometido e o resultado final esperado não será alcançado: caso o fotógrafo tenha pensado, por exemplo, em um *close-up* do protagonista para determinada cena e não avise ao diretor de arte, pode ser que este último elabore uma cenografia rica em detalhes que, além de não serem percebidos em sua totalidade, podem atrapalhar o fundo de cena do close do pretendido pelo diretor de fotografia.

2.3 - Cinema digital: fim, começo ou começo do fim?

⁶ Uma curiosidade: “o operador dos Lumière, ao colocar uma câmara numa gôndola descobre, com perplexidade, o "travelling". Escreve aos patrões perguntando se pode continuar nesta via, pois os registos dos Lumière eram invariavelmente obtidos com a câmara fixa” (ABRANTES, 1999, p. 3)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Uma segunda consequência, derivada sobretudo dos progressos alcançados com a síntese direta da imagem em computadores gráficos, é o caso desse instrumento emblemático da figuração: a câmera. Agora, com os deslocamentos produzidos, por exemplo, pela geometria fractal, podem-se obter paisagens absolutamente “realistas”, sem necessidade de mediação de uma câmera. E a medida que esse instrumento fundante da imagem técnica começa a ficar obsoleto, o código fotográfico e todas as suas derivações entram numa grave crise de fundamentação epistemológica, pois a referência a que remete agora uma paisagem representada não é mais um mundo físico, a realidade pura e simples, mas um programa (MACHADO, 1993, p. 48)

Emblemático para este trabalho o trecho supracitado. Apesar do tom apocalíptico Machado toca em um ponto de suma importância para o estudo: futuro. Um dos objetivos descritos neste projeto aponta para a reflexão sobre os caminhos a serem tomados pelos diretores de arte e diretores de fotografia, exatamente por ainda ser uma incógnita. É claro que não há a pretensão, aqui, de definir um futuro para o cinema digital brasileiro - mas em um cenário onde, até o momento, ainda se sabe pouco sobre o que, efetivamente, é o cinema digital (suas características, influências, tendências), buscar, discutir e, sobretudo, apresentar possibilidades é o primeiro passo para que a escolha seja acertada.

A influência da televisão e da informática, ainda, deverá surgir com destaque na discussão uma vez que vem sendo apontada como a principal responsável pela alteração do comportamento do espectador, mesmo dentro da sala de cinema. Podemos perceber essa característica no comentário de Maria Dora Mourão: “o espectador atual é diferenciado, ele é mais dispersivo e tem uma relação não-linear com a imagem em função, principalmente, de seus hábitos televisivos” (MOURAO, 2001, p. 52). Assim, é importante levar em consideração tais mudanças ao se desenvolver um projeto cinematográfico.

Assim, no decorrer do estudo, pretende-se verificar questões como: a supremacia do digital sobre a película – ou vice-versa –; como lidar com este “novo” espectador de cinema; que tipo de profissional da imagem é mais necessário em uma produção digital (diretores de fotografia, editores de imagem, técnicos em efeitos especiais?); o que se tem exigido destes profissionais – que tipo de técnicas, formação teórica, olhar crítico e,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sobretudo, o status que estes profissionais ainda detêm em um momento crescente de produção amadora.

A questão do amadorismo na produção audiovisual digital será, aliás, um dos pontos mais importantes nesta fase de discussão final do trabalho. Uma vez que estaremos lançando luzes sobre um possível futuro do cinema digital, tendo como foco os diretores de arte e fotografia, faz-se absolutamente necessário entender se estas funções continuarão a existir ou em que elas haverão de se transformar. Afinal, conforme lembra Ivana Bentes, “no eterno presente das medições e interfaces, o amador e o artista universais surgem como modelos de uma subjetividade pós-industrial, numa hipertrofia do campo da produção audiovisual e da Comunicação” (BENTES, 2005, p. 14).

Ao que a autora completa em concordância com pensamento deste projeto: “as tecnologias doméstico-industriais transformam cada um de nós em unidades móveis de produção de imagens e informação que alimentam o sistema de comunicação e o circuito de arte” (BENTES, 2005, p. 13).

Finalizamos assim com a aquela que parece ser a pergunta chave – quase filosófica – que buscamos (tentar) responder: quem, ou o quê, pode ser considerado o “criador” da imagem no cinema digital?

3 – Referências Bibliográficas

ABRANTES, José Carlos. **Movimentos das imagens. Disponível** www.bocc.ubi.pt/pag/abranes-jc-movimentos-imagens.html . Acessado em 02 de agosto de 2008.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

BENTES, Ivana. **Mídia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos**. Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual. do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em 2005. Disponível em reposcom.portcom.intercom.org.br. Acesso em 28 de julho de 2008

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Dissertação de mestrado (dat.), Niterói, UFF, 2005



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. **A escrita fílmica e a pós-imagem no diálogo do cinema com a pintura.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Fotografia, Cinema e Vídeo”, do XVI Encontro da Compôs, na UTP, Curitiba, PR, em 2007. Disponível em www.compos.org.br. Acesso em 24 de julho de 2008.

CORDEIRO, Edmundo. **Virtual: realidade da imagem, ou o que é que nos impede de ver?**. (3º Congresso da Lusocom, Braga, 29 de Outubro de 1999). Disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/cordeiro-edmundo-Virtual.html. Acesso em 05 de agosto de 2008.

DOMINGUES, Diana. **Introdução a Humanização das Tecnologias pela Arte.** In: DOMINGUES, Diana (org). *Arte no Século XXI, A humanização das tecnologias.* São Paulo: Editora UNESP, 1997

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1990.

FIGUEIRÔA, Alexandre Figueirôa. **É tudo verdade: tendências e perspectivas do documentário.** In: Galáxia, no. 2, 2001

GIL, Inês. **O digital à superfície do cinema. Publicado em Intemídias.** Disponível em www.intermídias.com. acesso em 07 de agosto de 2008.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **Cinema e outras mídias: os espaços da arte na contemporaneidade.** Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Comunicação e Cultura”, do XVI Encontro da Compôs, na UTP, Curitiba, PR, em 2007. Disponível em www.compos.org.br. Acesso em 04 de agosto de 2008.

JUNIOR, Helio Carlos Panzenhagen. **O cinema e a pós-modernidade.** In: FAMECOS / PUCRS, no. 7. Porto Alegre, 2001.

Manifesto Dogma 95. Disponível em <http://www.dogme95.dk/>. Acesso em: 14 de março de 2007.

MOURÃO, Maria Dora. **Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação.** In: FAMECOS / PUCRS, no. 7. Porto Alegre, 2001. **perspectivas do documentário.** In: Revista Galáxia, no. 2, 2001.

REGO, Alita Villas Boas de Sá. **Imagem-Sensação: O Cinema Além da Forma.** Trabalho apresentado ao NP 07-Comunicação Audiovisual, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em 2004. Disponível em repositorio.portcom.intercom.org.br Acesso em 04 de agosto de 2008.

ROTH, Laurent In: *A câmera DV: órgão de um corpo em mutação.* **O cinema do real.** São Paulo: Cosac & Naify, 2005.