

# **Virtualizadores Cinematográficos**

*A produção digital de imagens fomentando o novo.*

por Pedro Segreto Moura



PUC-Rio  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
Departamento de Artes & Design  
Programa de Mestrado em Design

## **Introdução**

“A invenção suprema é a de um problema, a abertura  
de um vazio no meio do real.”<sup>1</sup>

Pierre Lévy

Vivemos uma transição histórica ainda longe de completar-se. A informatização dos processos produtivos e da distribuição de informação levantam questões, esperanças e medos, em corações e mentes ao redor do mundo. Na falta de um maior distanciamento temporal para melhor avaliarmos o que já houve, o que esta acontecendo e o que ainda está por vir, o melhor que temos a fazer é buscar um posicionamento ideológico-político, condizente com nossa realidade e trabalhar em prol da diversidade humana, das singularidades individuais e do retorno de um sentimento de coletividade. As novas ferramentas não são nem boas nem más por si só e o futuro não está traçado de forma imutável.

Este artigo pretende se aproximar de tais colocações recortando dentro deste processo a produção de imagens e, mais precisamente, a produção audiovisual realizada a partir do DV (*digital vídeo*) e da popularização das infovias de acesso

---

<sup>1</sup> LÉVY, 1996. Pg. 94

à informação, principalmente a Internet. Partindo da idéia de Pierre Lévy da existência de dois eixos de oposição, possível/real e virtual/atual, iremos observar como a criação de imagens percorre cada um deles.

Em primeiro lugar, nos concentraremos no par possível/real, onde residem as questões relativas à tecnologia e seu uso instrumental. Sobrepondo duas visões cronológicas sobre o desenvolvimento das técnicas de representação elaboradas por Philippe Dubois, em *A linha Geral (as máquinas de imagens)*, e por Régis Debray, em *As três idades do olhar*<sup>2</sup>, traçaremos paralelos entre os dois textos na intenção de observar como as novas técnicas numéricas de manipulação e criação de imagens reaproximam a representação cinematográfica da pintura, em um movimento circular.

Em seguida, passaremos a observar o eixo virtual/real, onde trafegam as operações artísticas, estéticas e semânticas. A partir da idéia de problematização exposta por Lévy, estudaremos as possibilidades de experimentação das imagens digitais, que impacto elas podem gerar na audiência e o que traz as novas formas de recepção através da Internet.

Informação e conhecimento, são bens-chave de nossa sociedade. Não sendo materiais e dispostos ao desgaste, fazem com que toda a estrutura social de trocas se reordene em um novo modelo cultural de irradiação que prioriza o acesso em detrimento da posse. Sendo as imagens multimidiáticas um dos principais vetores de disseminação deste novo que se apresenta, principalmente em nosso ocidente capitalista de primazia visual, um melhor entendimento de como se modelam tais conteúdos serve, finalmente, para uma melhor compreensão da sociedade em que vivemos.

---

<sup>2</sup> Capítulo VIII do livro *Vida e Morte da Imagem*, de 1992.

# 1 Sobrepondo Cronologias

Toda a produção de imagem, desde os desenhos rupestres pré-históricos até a modelagem tridimensional de atores utilizada em *Matrix Reloaded*<sup>3</sup>, se utiliza de uma determinada tecnologia. Os avanços tecnológicos remanejam as formas de produção em toda sua estrutura e gramática, além de despertar novos desejos, conformarem novos meios de recepção e incitar novos significados. Se nos utilizarmos da idéia de oposição possível/real de Lévy, podemos chegar à conclusão de que as operações tecnológicas e instrumentais realizadas na produção imagética se deslocam neste eixo. Afinal, as ferramentas tecnológicas, sejam digitais ou não, somente realizam possíveis inscritos em um determinado instrumento. Aqueles profissionais que lidam com as mais poderosas ferramentas de simulação da realidade ou aqueles que têm a sua disposição as mais refinadas e caras estruturas de correção de cor de filmes realizados em película, são sempre cerceados pelos possíveis inscritos nos logaritmos que compõem tais *softwares*. Da mesma maneira, um marceneiro não tem como escapar das possibilidades de execução de sua serra, não sendo possível a ele imaginar cortar algo mais duro ou tenaz que o material que compõe seu próprio instrumento de trabalho. Não que uma série de escolhas não caibam àquele que se utiliza das tecnologias, porém, por mais criativo que seja seu uso, não escapará de transladar de um lado o outro deste mesmo eixo, possível/real.

“... não se deveria falar de imagens virtuais para qualificar as imagens digitais, mas de imagens possíveis sendo exibidas.

O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação de sentido e a propensão do texto em significar, tensão que uma significação, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura.”

(LÉVY, 1996. Pg. 40)

---

<sup>3</sup> Filme produzido pela Warner Bros. e dirigido pelos irmãos Andy Wachowski e Larry Wachowski em 2003.

Para que possamos formatar idéias sobre a produção de imagens digital, enfocando seu aspecto tecnológico, iremos realizar a sobreposição de duas cronologias montadas por Régis Debray e Philippe Dubois, no intuito de a partir da soma de suas idéias entender como as imagens cinematográficas digitais se aproximam das pinturas renascentistas, em um movimento como o de uma espiral, que quando ao retornarmos a um mesmo ponto já visitado anteriormente, já o observamos a partir de uma nova ótica e podemos, assim, responder a uma nova gama de questões.

Dubois estabelece a sua cronologia das máquinas de produção de imagem, deixando claro que uma não exclui a anterior e sim que todas se imbricam, se sobrepõem. Dividindo a história em cinco fases, que começam no quattrociento, ele estabelece cinco ordens para os aparatos tecnológicos. As máquinas utilizadas pelos pintores renascentistas como a portinhola ou a câmera obscura, máquinas de ordem 1, prefiguram a imagem, projetando sobre a superfície pictórica algo que o artista desejasse pintar, mas não operando sua inscrição, que permanecia por conta da mão humana. Já Debray divide sua cronologia em três momentos, ou *midiasferas*<sup>4</sup> como prefere chamar. Iniciando com a *logosfera*, era dos ídolos, que dura do advento da escrita à criação da imprensa, assim abarcando as máquinas de ordem 1 de Dubois, passa pela *grafosfera*, era da arte, que se estende até a chegada da televisão à cores e termina na *videosfera*, era do visual, que é precisamente a época em que vivemos.

As máquinas de ordem 1 geram objetos únicos, materiais, concretos, o que vem se alterar com o surgimento da fotografia em 1839, já na *grafosfera*. É neste momento que se apresentam, inicialmente, as questões referentes a reprodutibilidade técnica das imagens. O objeto gerado pela fotografia é múltiplo, não cabendo mais pensarmos qual das ampliações de uma foto é a original. Imersos na era da arte, temos como referente principal o real, a natureza a ser representada, mas já filtrada pelas subjetividades daquele que opera a objetiva que registra. Representação mediada pela máquina de ordem 2 que agora inscreve a imagem, demitindo a mão de seu fazer artístico e dando mais importância ao

---

<sup>4</sup> Vide em anexo as tabelas-resumo das cronologias de Dubois e Debray.

olhar. Longe da semelhança alcançada pela pintura, o que se encontra é um realismo objetivo, trazido pelas reações químicas do nitrato de prata. Imagens-ícone que não pretendem evocar a presença transcendente do ídolo, como as imagens-índice da *logosfera*, mas sim buscam motivar a lembrança pela parte, pela obra.

A partir das máquinas de ordem 3, introduz-se a necessidade de maquinário para que se efetue a recepção das imagens geradas por câmeras cinematográficas, tais como projetores e mesmo as telas, suporte final das imagens em movimento. Relegado a segundo plano com a fotografia, o sujeito é trazido de volta à luz, mas agora pelo lado do investimento imaginário que este tem de fazer ao lidar com as imagens imateriais do cinema. A imagem-movimento só acontece em um momento de ilusão, afinal não existe registro real deste movimento na tira de fotogramas, somente um possível a se realizar mediante a um operação tecnológica e, de certa forma, a uma deficiência ótica que possuem os humanos, que não conseguem registrar individualmente as imagens contidas no rolo de filme. A imagem cativa, traz a assinatura do artista, é reproduzida muitas vezes, mesmo que para cobrir seus altos custos de produção, e já que gravada, faz com que exista a possibilidade de se imergir naquele realismo-tempo quantas vezes se quiser.

É com a chegada da TV, máquina de ordem 4, que vemos a passagem para a era do visual, a *videosfera*. Inicia-se uma fase onde as imagens são transmitidas à distância, ao vivo, imediatas ao acontecimento. Imagens sem passado, realismo da simultaneidade, imateriais e sem registro em suporte. Diferente do cinema, não encontramos vestígios nem marcas legíveis da existência de imagens no suporte magnético das fitas de vídeo, as imagens da *videosfera* são somente processo. Processo analógico até o último quarto do século XX e, depois, processo digital com as imagens informáticas de ordem 5.

Na era do visual, a produção de imagens se realiza em computadores, *scanners*, câmeras numéricas. Máquinas que ou manipulam ou mesmo modelam seu próprio real. Não existe mais necessariamente a captura, inscrição ou reprodução da realidade, agora trabalhasse na concepção, na simulação. Realismo

artificial que serve à grifes, à publicidade, à indústria cinematográfica, que vai fundo em seu poder de ilusão, criando mundos e eventos inimagináveis e, na maioria das vezes, inexecutáveis com as máquinas de ordens anteriores. Imagens que beiram a abstração, produto de cálculos complicados, substituem a impressão de realidade pela impressão de presença, buscando ser cada dia mais interativas. Imagens auto-referentes, que desprezam o natural, imagens-símbolo.

Entramos em uma era onde tudo se desloca velozmente, seja no tempo, seja no espaço. Obcecados pela rapidez, tudo se movimenta em ritmo frenético. Deixamos de lado o indivíduo e damos prioridade ao meio global, globalizado. Era das experimentações, pós-moderna, que busca tinturas em todas as épocas anteriores para pintar seus quadros. Hasteia como seu emblema o *ctrl-c* e o *ctrl-v* do corte-cola numérico. Provoca-se uma arte que não se quer bela, mas interessante, inovadora, porém submetida à esfera econômica que decide sobre o valor das obras e seu poder de circulação. O artista/produtor trabalha em casa conectado à rede, já que os suportes foram desmaterializados e troca-se tudo pelo intermédio dos impulsos e elétrons.

No caso do cinema, embora já tenhamos filmes totalmente gerados digitalmente, como é o caso de *Final Fantasy*<sup>5</sup>, as imagens em grande parte são capturadas a partir do real e depois manipuladas digitalmente antes de chegarem às telas, em uma nova tendência que explora novos limites para a linguagem cinematográfica. Desta maneira, podemos dizer que as máquinas de ordem 3 e 4, respectivamente cinema e vídeo, passaram a equivar às tavolettas da renascença, pré-figurando, mesmo que inscrevendo, as imagens que serão realizadas. A captura do real agora se aproxima da escolha correta das cores e texturas das tintas que o pintor iria se utilizar para realizar a tela.

A tendência atual é encarar o registro fotográfico efetuado pela câmera como a mera obtenção de uma matéria-prima que deverá ser posteriormente trabalhada e transformada pelo computador. (...) Estéticas, por excelência, da metamorfose, o vídeo e a computação gráfica autorizam as manipulações mais transgressivas e as interferências mais desarticuladoras sobre o registro bruto anunciado pelas câmeras.

(SCOVINO, 2002)

---

<sup>5</sup> Filme produzido pela Columbia Pictures e dirigido por Hironobu Sakaguchi em 2001.

A fita *Waking Life*<sup>6</sup> é um excelente exemplo desta proximidade que o audiovisual digital tem com a pintura. Baseado na técnica da rotoscopia<sup>7</sup>, partiu-se de imagens captadas digitalmente e desenhando-se sobre cada um dos quadros daquele vídeo, interpolou-se os traços vetoriais desenhados em *tablets* e sobrepostos as imagens, com o computador gerando as transições necessárias de um instante ao outro. Assim, obtiveram-se imagens a partir da manipulação de todo o quadro, ou apenas de alguma de suas partes, alcançando efeitos que mantinham uma movimentação real, a partir do que se captou, mas com as mais distintas aparências, tanto quanto quis ou pode a criatividade de quem pilotou a máquina. O resultado? Enquanto uma caricatura de Soderbergh<sup>8</sup> discursa, o céu ao fundo muda de cor e a terra se movimenta. A própria personagem transforma-se, os seus contornos tornam-se inconstantes. Em alguns momentos, a tela assemelha-se a um quadro impressionista. Em segundos, parece-se com um painel de Andy Warhol. Logo em seguida, surge um inesperado Surrealismo.

Trafegando de um pólo ao outro nos distintos momentos da criação e da fruição, do real para o possível em seu momento de captação, do possível para o real nas operações de manipulação tecnológica, as experimentações digitais, que cada vez mais descolam da realidade as imagens, ou apenas as mantêm aderidas por uma memória de real, conferem novas possibilidades aos produtos audiovisuais. Irradiados pelos sítios da rede, transmitidos pelas televisões à cabo ou mesmo projetados nas salas de cinema, a expressividade buscada em tais imagens não é decorativa ou cosmética, mas sim provoca o estranhamento necessário para que um acontecimento ocorra fomentado o novo, a idéia. No percurso entre o virtual e o atual, como se problematizarão a absorção dos componentes estéticos, artísticos e semânticos? Que processo ideológico pode ser disparado por um conjunto de ações, das quais faz parte a arte audiovisual? Como as infovias podem contribuir neste mecanismo? Afinal, a que nos levou artisticamente esta evolução cronológica exposta nas últimas páginas?

---

<sup>6</sup> Filme independente, dirigido por Richard Linklater em 2001.

<sup>7</sup> Técnica que consiste em pintar ou desenhar por cima de imagens pré-captadas em vídeo ou película, no intuito da obtenção de efeitos visuais.

<sup>8</sup> Diretor cinematográfico.

## 2 Modelagem Provocativa

Pierre Lévy coloca que o virtual “trata-se de um modo de ser fecundo e poderoso, que põem em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata”<sup>9</sup>. Opondo o virtual ao atual, e não ao real como diz o senso comum, Lévy apresenta a idéia de problematização na virtualização, enquanto que a resolução de tal problema ocorre no momento da atualização.

A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. Acontece então algo mais que a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual. (LÉVY, 1996. Pg. 16)

É nesta idéia da produção do novo, da incitação da diferença, neste movimento entre o virtual e o atual que buscamos apoiar nosso raciocínio que distingue a produção audiovisual comercial e uma possível movimentação em direção ao artístico, ao autoral, a partir das novas tecnologias. Todavia, é melhor que fique claro que certos contrastes e distinções serão intensificados para que se possa transcorrer sobre determinados aspectos, embora saibamos que na realidade os gradientes são mais delicados e muitos textos habitam as longas fronteiras entre o que instiga e o que adormece.

Os meio de produção digital de imagens e audiovisuais baratearam a produção, diminuíram a necessidade de equipamentos (como os de iluminação, por exemplo) e reduziram o tamanho das equipes. Além disso, a lógica de finalização encontrada nas ilhas de edição não-lineares e nas estações de tratamento de áudio e vídeo, onde o material permanece intacto mesmo que se editem inúmeras seqüências ou se experimente diversas alterações cromáticas,

---

<sup>9</sup> LÉVY, 1996. Pg. 12

libertam o artista/produtor para o erro. Sem o machado econômico pendendo tão fortemente sobre sua cabeça e munido de um arsenal tecnológico que lhe permite tentar, errar, voltar atrás e escolher, a produção audiovisual pode se reaproximar do artístico, do singular, não precisando mais ficar atrelado ao extremamente palatável.

Com o afastamento das artes das questões sociais nas últimas décadas, se encastelando em uma linguagem para escolhidos da arte pela arte, houve um distanciamento do público, que foi encharcado por obras que buscam o entretenimento puro e simples através da provocação de sensações. Desta maneira, já em 1935 Benjamin dizia que “frui-se, sem criticar, aquilo que é convencional; o que é verdadeiramente novo, é criticado com repugnância”<sup>10</sup>. Um *cinema digestivo*, como dito por Glauber Rocha, domina o circuito de exibição e vem trabalhando com conteúdos possíveis que somente são realizados pelos espectadores no momento de sua fruição. Textos com poucas lacunas, poucos brancos a serem preenchidos, saturados, que quase impossibilitam a contribuição da audiência na construção de sua acepção. Um cinema condizente com nossa realidade de muitos significantes para poucos significados, que renunciou, em grande parte, aos ímpetos criativos e à sua função contestatória. Filmes que são maquiados com a cosmética publicitária e que não fogem à gramática narrativa da teledramaturgia, buscam a saciedade do espectador e sua imobilidade.

Na direção contrária às mazelas do mundo contemporâneo, individualista, desprovido de utopias, provocador de homogeneização, a arte e, particularmente, o cinema têm seu papel fundamental, na abolição das verdades constituídas e na instauração da problemática. Textos audiovisuais que permaneçam com seus significados em devir, com brechas, lacunas a serem preenchidas pelas experiências e subjetividades daquele que se expõe à experiência estética, são algumas de suas possíveis contribuições. Conteúdos virtuais provocadores da heterogênese, afinal “um fato inteiramente previsível nada nos ensina, enquanto um acontecimento surpreendente nos traz realmente uma informação”<sup>11</sup>. Enfim, um cinema a ser enxergado e não somente visto.

---

<sup>10</sup> BENJAMIN, 1969. Pg. 228

<sup>11</sup> LÉVY, 1996. Pg. 57.

No plano das imagens, que têm como sua matéria pictórica as formas, texturas e cores, como a manipulação pode contribuir como uma fibra neste feixe universalizante? As novas tecnologias possibilitam intervenções nas imagens na busca de figurações poéticas. Afinal, o grande gol das tecnologias digitais não é o da simulação fiel da realidade, mas sim o de comunicar novos e diferentes pontos de vista sobre o real. As alterações cromáticas, as manipulações de velocidade, os ruídos provocados propositadamente, buscam um *elastecimento* do sentido. O vídeo digital é muito mais maleável, amoldável, aberto às intervenções do artista, do que foram as imagens analógicas.

... o processo de captura do real se dará por construção de conceitos e imagens, por uma 'escritura' de suas possibilidades de intervenção na sua estrutura. Os efeitos de edição, a adição de *filters*, o uso de colagem, as dissoluções de figuras e as inserções de textos nas imagens não são, de maneira alguma, um processo decorativo; constituem, por assim dizer, elementos de articulação da imagem como sistema de expressão.  
(SCOVINO, 2002)

A atualização colocada como uma produção inventiva que acontece de forma singular em cada um de nós, mediada por nossas subjetividades e pelo caldo cultural a que estamos expostos, é um ato de criação, e é no ato criativo que se embute o ato revolucionário, já que subverte o já existente, produzindo o novo. Se as experimentações visuais disparam, pelo processo de desfamiliarização, a interpenetração de espectador e obra, gerando um acontecimento, então é aqui que se esvanece qualquer dúvida com relação a sua força provocadora. Todavia, as experiências sempre podem ser convertidas em maneirismos gratuitos a ilustrar obras de raso conteúdo. O que nos cabe agora é permanecermos no front do todo-numérico, sempre estendendo os limites das linguagens com que operamos. Afinal, somos seres de linguagem, constituídos por esta experiência coletiva que é a reconstrução diária dos vocabulários, gramáticas, dialéticas e retóricas, e se alcançamos novas áreas a serem exploradas na linguagem, assim alargamos mesmo o que somos.

No campo cinematográfico, o que se propõe neste artigo é a busca por um cinema da retórica, um cinema problematizante. Aqueles que se municiarem dos *bits* e *frames* para somarem nesta jornada podem renunciar ao clássico selo de realizadores. Queremos mais, queremos ser virtualizadores cinematográficos,

audiovisuais. Queremos navegar pela rede alardeando nossas idéias, nos aproveitando de uma nova ferramenta que vem suplantar uma das maiores dificuldades para aqueles que produzem independentemente: a distribuição.

Assim como a água, o gás e a corrente elétrica vêm de longe às nossas necessidades, por meio de um esforço quase nulo, assim também seremos alimentados por imagens visuais e auditivas, nascendo e esvanecendo ao mínimo gesto, quase a um sinal.

(BENJAMIN citando Valéry, 1969. Pg. 209)

A desintermediação possibilitada pela rede se traduz em energia anárquica e estimula aqueles que almejam pôr em circulação sua produção. O hipertexto traz concretude ao processo de co-autoria entre produtor e espectador, dando a este último decisivo papel na concepção da obra. O audiovisual se torna interativo se *linkando* à outros conteúdos e permitindo a navegação cruzada por um imenso universo informativo onde realizamos os possíveis contidos nos bancos de dados espalhados por todo mundo e atualizamos sentidos, construídos a partir de nossos conhecimentos em perpétua rearticulação. A produção digital encontra nas infovias um canal de escoamento totalmente afeiçoado à seus formatos multimidiáticos. As máquinas digitais de ordem 5 da videosfera potencializam a modelagem de conteúdos causadores de reflexão e nos cabe então tomar partido e trabalhar na direção da formação de um coletivo de singularidades em nossa sociedade.

... o ciberespaço manifesta propriedades novas, que fazem dele um precioso instrumento de coordenação não hierárquica, de sinergização rápida das inteligências, de troca de conhecimentos, de navegação nos saberes e da autocriação deliberada de coletivos inteligentes.

Proponho, juntamente com outros, aproveitar este momento raro em que se enuncia uma cultura nova para orientar deliberadamente a evolução em curso. (...) A alternativa é simples. Ou o ciberespaço reproduzirá o mediático, o espetacular, o consumo de informação mercantil e a exclusão numa escala ainda mais gigantesca que hoje. Esta é, a grosso modo, a tendência natural das 'supervias da informação' ou da 'televisão interativa'. Ou acompanhamos as tendências mais positivas da evolução em curso e criamos um projeto de civilização centrado sobre os coletivos inteligentes: recriação do vínculo social mediante as trocas de saber, reconhecimento, escuta e valorização das singularidades, democracia mais direta, mais participativa, enriquecimento das vidas individuais, invenção de formas novas de cooperação aberta para resolver os terríveis problemas que a humanidade deve enfrentar, disposição das infra-estruturas informáticas e culturais da inteligência coletiva.

(LÉVY, 1996. Pg. 117)

## Bibliografia

- BAMBOZZI, Lucas & JESUS, Eduardo de. **O Filme em Mutação** [online]. Disponível: [http://www.nntpucminas.hpg.ig.com.br/refresh\\_art1.htm](http://www.nntpucminas.hpg.ig.com.br/refresh_art1.htm) [capturado em 31 jan. 2003].
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. In **Teoria da cultura de massa**. Lima, Luiz Costa (org.). Rio de Janeiro: Saga, 1969, p. 207-238.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- DUBOIS, Philippe. *A linha geral*. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Rio de Janeiro: UERJ, n. 9, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. Rio de Janeiro: 34, 1996.
- MIGLIORIN, Cesar & REIS, Vinicius. *Veremos mais e melhores filmes?*. **Cinemais**, n. 29, p. 113-128.
- PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- SCOVINO, Felipe. *O mundo como contato*. **RioArtes**, n. 31, 2002.