

## O cinema digital: uma transfiguração do real?

Inês Gil

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

A técnica digital, que hoje faz parte integrante da imagem cinematográfica, limita-se na maior parte dos casos em produzir efeitos que inibem a narrativa. Sedutores para o olhar, a indústria usa-os ao máximo, reduzindo o cinema a um espectáculo, facilmente consumido, rapidamente assimilado e que se torna aditivo como qualquer produto artificial. Como Manovich o analisou, a evolução do cinema a partir da técnica digital tende para um novo *media* como, por exemplo, no caso de *Time Code*, realizado por Mike Figgis em 2000. *Time Code* organiza-se a partir de uma montagem espacial de quatro planos-sequência simultâneos; de um sistema de câmaras que se assemelha às câmaras de vigilância; de vários pontos de vista, muito utilizados nos jogos de computador (Manovich, 2001). Não há dúvida que o cinema está a transformar-se, misturando técnicas experimentais com técnicas clássicas. E se a representação do real evolui com a técnica digital, os efeitos criados seguem as regras do cinema clássico: o espectador deve poder acreditar na sua existência e identificar-se com a narrativa (Manovich, 2001). Por isso, a transfiguração do cinema não se encontra no cinema digital “clássico” mas é no cinema analógico que ela se revela, na película tradicional de registo da realidade.

O filme cinematográfico, até a pouco tempo, era objecto de um facto inelutável: as alterações físicas e químicas dos seus elementos constitutivos (suporte e emulsão) deterioravam ou destruíam o seu conteúdo narrativo e estético.

Os primeiros suportes plásticos em nitrato de celulose utilizados parcialmente até 1950, não só encolhem com o tempo como também se desintegram, mas é possível encontrar pedaços de planos e de imagens, no meio das bobinas reduzidas a pó.

A estética desses fragmentos ainda vivos é, particularmente, interessante porque não se assemelha a nada na história do cinema (ou da fotografia quando se tratam de fotogramas únicos) e também porque são ressalvados de uma história anterior.

Hoje, preservar o património cinematográfico nacional faz parte do programa cultural de quase todos os países e cada vez mais, as técnicas digitais de restauro permitem reencontrar a estética original do filme. Preservar ou restaurar são

problemáticas que surgiram no século XIX, em particular na arquitectura, porque tratava-se ou de conservar os vestígios que o tempo deixava no objecto (e impedir que as deteriorações se desenvolvessem mais), ou apagar os efeitos do tempo, como se o objecto fosse imutável, quase intemporal.

As imagens de Eric Rondepierre, os filmes de Yervant Gianikian e de Ângela Ricci Lucchi, *O Comboio de Sombras* de José Luís Guerin ou *Decasia* de Bill Morrison, são obras que reflectem sobre a modernidade da imagem deteriorada, amputada, atrofiada.

Na era dos efeitos especiais e da transformação de um cinema temporal para um cinema espacial, existem trabalhos filmicos e fotográficos que procuram tocar a “profundidade do tempo”. Este novo tempo deixa a sua linearidade à superfície da imagem e procura exprimir um outro sentido, servindo-se das suas marcas que alteraram a legibilidade do conteúdo.

Em certos casos, é a própria técnica de pós-produção que permite a criação de imagens fortemente temporalizadas, como em *O Comboio de Sombras* ou em alguns trabalhos de Gianikian e Ricci Lucchi. O risco de cair numa nostalgia fácil da imagem “antiga” é largamente ultrapassado pela riqueza estética que se liberta das obras. Em *Decasia*, por exemplo, que foi realizado em 2001, é espantoso ver como as alterações do suporte fundem-se com a própria representação para adquirir não só uma nova estética como também uma nova expressão. Em *O Comboio de Sombras* de 1999, a criação de deteriorações permitiu transformar a temporalidade filmica (Kinder, 2003). De facto, a contemporaneidade da relação entre as imagens e o espectador vem da interpretação de um presente em pseudo-passado.

Estamos, de facto, perante um cinema transfigurado que altera a sua realidade original através de uma manipulação da sua temporalidade. Esta transfiguração é também válida para a imagem fixa como no trabalho intitulado *Précis de décomposition* de Eric Rondepierre. O fotógrafo destaca alguns fotogramas de bobinas de filmes em nitrato deteriorado para torná-los únicos, imóveis e isolados do seu contexto original (Lenain, 2003). E se o facto de retirar o movimento filmico constitui uma contra-natureza cinematográfica, aproveitar-se da decomposição parcial da figura para torná-la expressiva leva o espectador a distanciar-se da imagem. O distanciamento faz parte da

transfiguração da realidade, as suas estranhas alterações provocando um afastamento inevitável entre a imagem e o espectador.

Em *Decasia*, Bill Morrison, preserva imagens filmicas mas restaura o cinema. Aqui o objectivo do “restauro” das imagens é dar um sentido a uma aparição, a uma representação parcial e não total. O efeito hipnótico provocado pela instabilidade física do suporte cinematográfico e pela difusão cromática dos claros-escuros na gelatina dissolvida, mergulha o espectador numa espécie de iminência apocalíptica: o fim dos Tempos é atizado por fantasmas anamorfoseados.

O que conta, não é a narrativa, que é inexistente, mas a atmosfera que se liberta e que aproxima o espectador da “impressão de morte”. Deixando-se envolver pelo filme, ele percebe que a profundidade do tempo de *Decasia* está intrinsecamente ligada ao seu espaço inconsciente. As imagens adquirem uma dimensão onírica de tal ordem que o seu íntimo se torna insustentável, quando, por exemplo, a deterioração provocou uma justaposição de figuras positivas e negativas, ou quando o suporte está tão encolhido que o movimento das imagens se torna muito violento porque está demasiado ondulado. É a atmosfera plástica<sup>1</sup> que provoca a sensação *Unheimlich*, ou de estranheza inquietante. Esta atmosfera produzida pela dissolução da matéria tende para uma não-imagem. De facto, a representação, aproveitando a sua deformidade, exacerba a sua figura contra-natureza.

Bill Morrison procurou acrescentar uma “atemporalidade” à temporalidade filmica comum. É esta atemporalidade das imagens que permite chegar à profundidade do tempo; a partir da ruína (ontologicamente temporalizada), o cineasta elabora um conceito visual universal cuja única referência se manifesta quando a “impressão de tempo” deixa de fazer sentido: ora o tempo encontra-se em suspenso, ora desaparece totalmente com a morte.

Assim, a verdadeira transfiguração cinematográfica da realidade encontra-se muito além do processo digital que antecipa a percepção do real em vez de o apresentar (Cubitt, 1999). A revivescência de uma obra moribunda através de uma nova expressão é uma questão que ultrapassa a ideia mais do que debatida de representação do real, e

---

<sup>1</sup> É a atmosfera criada essencialmente pelos elementos formais da imagem como, por exemplo, os contrastes cromáticos e luminosos, a textura da matéria da imagem, ou os elementos geométricos simples. Quando a atmosfera de uma imagem tem mais a ver com estes elementos do que ao próprio conteúdo dramático, é uma atmosfera plástica.

que podia ser incluída no cinema *transcendental* que Paul Schrader definiu tão bem. De facto trata-se de um cinema cuja forma se desinteressa do efeito fácil e efémero da técnica digital e que existe unicamente graças às marcas do tempo e que, uma vez elaborado, exprime a sua força viva através da sua iminência letal.

### **Bibliografia**

**Cubitt**, Sean, “Introduction. Le réel, c’est l’impossible: the sublime time of special effects”, *Screen*, vol. 40, nº 2, Verão de 1999.

**Kinder**, Marsha, “Uncanny Visions of History”, *Film Quarterly*, vol. 56, nº3, Primavera de 2003.

**Lenain**, Thierry, « Iconologie de la décomposition », *Éric Rondepierre*, Paris, Léo Sheer, 2003.

**Manovich**, Lev, *The Language of New Media*, Massachusetts, The MIT Press, 2001.