

CINEMA EXPANDIDO: Uma Perspectiva Intermidiática

Guilherme Mendonça de Souza¹

Mestrando – PPG em Cultura Visual (FAV/UFG)

guilhermemsouza@gmail.com

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG)²

oidicius@gmail.com

Palavras Chave: narrativas híbridas, imagem interativa, cinema expandido.

Introdução

Este artigo aborda novos processos narrativos híbridos e sistemas visuais que explorem conexões intermidiáticas, visando contextualizar as novas possibilidades do chamado cinema expandido em suas manifestações no universo do ciberespaço. A conceituação dessas narrativas híbridas – como as HQtrônicas e as animações interativas - é embasada nas múltiplas formas de produção da imagem no contexto atual, marcado pelo desenvolvimento exponencial das tecnologias digitais de produção e manipulação imagética, além das potencialidades da imagem interativa.

As Narrativas no Atual Contexto Tecnológico

Contar histórias é algo inerente ao ser humano. Segundo Janet H. Murray (2003, p.9), “a narrativa é um de nossos elementos cognitivos primários na compreensão do mundo”. Desde os primórdios o homem transmite suas tradições através de épicas e mitológicas narrativas. O velho costume de se sentar ao redor de uma fogueira para espantar o frio e trazer à tona “causos” e lendas é cultivado até hoje, porém, o modo de se contar uma história se desdobrou numa infinidade de possibilidades narrativas com o advento de inovadores aparatos tecnológicos. “As novas tecnologias de comunicação e informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias” (GOSCIOLA, 2004, p.19).

Origem do Cinema

O cinema é oriundo dos domínios técnicos fotográficos, surgido no início do século XIX e se desenvolveu através de uma sucessão de adventos tecnológicos, narrativos e processos produtivos. No dia 28 de dezembro de 1895 os irmãos Lumière realizaram no *Grand Café* em Paris o que seria considerado na história como a primeira exibição comercial cinematográfica. Os filmes eram curtos, com duração de cerca de 40 a 50 segundos cada e meros registros da vida cotidiana, ainda sem qualquer técnica narrativa, porém, causaram um enorme impacto na sociedade.

Como essa estranha máquina [cinematógrafo] de austeros cientistas virou uma máquina de contar histórias para enormes platéias, de geração em geração, durante já quase um século? (BERNARDET, 1980, p.12)

No entanto, foi o francês George Méliès quem revolucionou o modo de fazer filmes ao produzir propositadamente ilusões fantásticas, criando assim os efeitos especiais para o cinema.

Narrativas Clássicas

Em 1915, o produtor e diretor norte-americano, David Wark Griffith, exibiu o filme *The Birth of a Nation* (O Nascimento de Uma Nação), e com isso lançou as bases da linguagem cinematográfica utilizada até hoje. Com Griffith, o direcionamento da câmera ganhou uma importância que antes era destinada apenas aos atores em cena. O cinema deixava de ser então menos teatral para adquirir uma linguagem mais própria (GOSCIOLA, 2004, p.108 – 109).

O russo Lev Kulechov observou a reação da plateia durante exibições de filmes norte-americanos e mapeou o que podemos chamar de decupagem clássica (GOSCIOLA, 2004 p.110). Kulechov percebeu que o posicionamento da câmera e, conseqüentemente, os respectivos enquadramentos, influenciavam nas expectativas e direcionamento da narrativa, desde que se apresentasse de maneira rápida, nítida e inteligente (XAVIER, 1984, p. 126-127).

O cineasta russo Sergei Eisenstein veio para complementar Kulechov, e, para ambos, cinema se define essencialmente por montagem. Outro cineasta que causou impacto utilizando-se de efeitos de transição e sobreposição de imagens foi Dziga Vertov. Com o passar do tempo o cinema foi se aprimorando em seus aparatos tecnológicos, narrativos e métodos de produção.

Novas Mídias

Segundo Arlindo Machado (2007, p.24), “Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento”. A hibridização traz resultados inusitados através da coordenação entre linguagem e meios, possibilitando assim a hipermídia (FRANCO, 2004, p.146). Uma das principais características da hipermídia é justamente essa possibilidade de trabalhar com informações através de *links* clicáveis, possibilitando assim o usuário transitar por uma teia de possibilidades e com isso rompendo, de certa forma, com a linearidade narrativa, gerando então, o que podemos chamar de multilinearidade. Essas e outras aberturas tecnológicas responsáveis pelos fenômenos de convergência dos meios expressivos geram as chamadas narrativas híbridas (FRANCO, 2004, p.163).

Conforme Arlindo Machado (2007, p.64 - 72), a contemporaneidade vive o “pensamento da convergência”, que consiste em um agrupamento entre segmentos culturais. Essa convergência pode ser representada por círculos que determinam em suas respectivas esferas cada segmento midiático. A divergência entre os segmentos pode ser improdutiva e limitante, sendo assim, é importante que haja o “diálogo” entre os núcleos.

Gene Youngblood, um dos primeiros a citar o pensamento convergente, ressalta que com o surgimento da televisão, vídeo e computador, o conceito tradicional de cinema foi desmistificado e está se transfigurando para “cinema expandido”, causando uma ruptura com os conceitos clássicos (YOUNGBLOOD, Apud MACHADO, 2007, p.66-67).

Narrativas Emergentes

Diana Domingues (2009, p.220) afirma que a interatividade exercerá um poderoso impacto nos filmes. Está em voga nos dias de hoje a palavra “interatividade”. Esse termo é amplamente utilizado no meio comercial como sinônimo de moderno. Para nossa abordagem, utilizaremos o conceito de Anne-Marie Duguet em que interatividade consiste num relacionamento do usuário/espectador com a obra. Trata-se de uma mobilização e desejo de interferir nos rumos do enredo proposto. (DUGUET Apud GOSCIOLA, 2003, p.87). Ou ainda, como bem equacionaram Ray Kristof e Amy Satran: interatividade = comunicação + escolha (KRISTOFF, SATRAN apud GOSCIOLA, 2003, p.87).

Seguindo o conceito de Janet Murray (2003, 151), *Interator/Usuário* seria aquele que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias. Essa forma de enredo nos leva a indagar o que Janet H. Murray (2003, p.149) questiona: “até que ponto somos autores da obra?”. Alguns pensadores argumentam que o interator é o autor da obra ao escolher os rumos da história. No entanto, a autora contesta essa afirmação, uma vez que os interatores atuam somente num campo já pré-estabelecido pelo autor da obra, isto é, aquele quem criou e programou todo o esquema.

Conclusão

Domingues (2009, p.220) aposta em duas hipóteses para a transformação do cinema. O primeiro consiste no aprimoramento tecnológico para intensificar os modelos tradicionais. E o segundo que compreende o cinema interativo, rompendo com as narrativas tradicionais e propiciando novas experiências e sensações ao assistir um filme. Antigamente, as estruturas narrativas eram mais simples, mas devido aos recursos das novas mídias, agora elas são contadas com maior complexidade. (GOSCIOLA, 2004, p.19). Segundo a pesquisadora Diana Domingues (2009, p.220), “As modernas tecnologias estão afetando profundamente as estruturas ontológicas tradicionais do cinema e do filme”.

Bibliografia

BERNARDET, Jean-Claude, *O que é Cinema?*, Editora Braziliense, São Paulo, 2004.

DOMINGUES, Diana, *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, presente e desafios*, Editora Unesp – Itaú Cultural, São Paulo, 2009.

FRANCO, Edgar Silveira, *HQTrônicas – do suporte papel à rede Internet*, FAPESP, 2004.

GOSCIOLA, Vicente, *Roteiro para As Novas Mídias – Do Game à TV Interativa*, SENAC SP, 2003.

MACHADO, Arlindo, *Arte e Mídia*, Editora Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2007.

MURRAY, Janet H., *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

PLAZA, Julio, *Arte e Interatividade: Auto – Obra – Recepção*. Unicamp, Campinas, 2000.

XAVIER, Ismail, *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Editora Paz e Terra, São Paulo, 1984)

¹ Guilherme Mendonça de Souza: Bolsista Capes no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual-Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, é graduado em Administração de Empresas pela Universidade Católica de Goiás (UCG), e desenvolve seu projeto de mestrado sobre audiovisual e processos narrativos híbridos. Integra o grupo de estudos e produção *Criação e Ciberarte*, da FAV/UFG.

²Edgar Franco: Artista multimídia, arquiteto pela UnB, mestre em Multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela ECA/USP e professor do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. Coordena o grupo de estudos e produção *Criação e Ciberarte*, da FAV/UFG.