

CINEMA É DIGITAL É CINEMA

Marta Pinho Alves

(Instituto Politécnico de Setúbal)

Na década de 1980, o cinema iniciou um percurso gradual de digitalização. Hoje, quase quatro décadas volvidas, os resultados deste trajeto expressam-se na transformação ou supressão de grande parte dos elementos e práticas que lhe estiveram associados desde a génese. A película fotoquímica, que fora o material dominante do seu registo, distribuição, projeção e armazenamento, é suplantada por outros suportes e corre o risco de extinção; os principais modelos de organização e administração da produção e circulação cinematográfica são profundamente alterados; a experiência de receção que lhe estava predominantemente associada — na sala escura, face ao grande ecrã — é substituída por uma multiplicidade de novas possibilidades. Este cenário de perda dos antigos referentes e fronteiras do cinema origina a dificuldade em defini-lo ou circunscrevê-lo e renova o questionamento da sua identidade.

A digitalização do cinema iniciou-se nos anos 1980, no âmbito da indústria cinematográfica de Hollywood. A substituição dos sistemas analógicos por digitais ocorreu, em primeiro lugar, no domínio da captação do som. No início da década seguinte, estendeu-se à pós-produção (quer na criação de efeitos visuais, quer na edição) e à projeção sonora na sala de cinema. Estas mudanças foram rapidamente assimiladas. É certo que, em particular no contexto académico, face

à possibilidade de construir imagens em movimento sem a necessidade de um referente profílmico ou de manipular extensivamente as assim obtidas, vários foram os que aludiram a uma mudança estrutural nos modos de elaboração cinematográfica. Estaria em causa o que Arlindo Machado designou como o «ato inaugural do cinema», ou seja, «o instante de confrontação direta da câmara com a realidade que se impõe a esta» (208). Ainda assim, de uma forma mais ampla, para grande parte dos fazedores de cinema e para o público, as alterações não aparentavam uma rutura em relação a momentos antecedentes.

No final dos anos 1990, novas modalidades de registo de imagem viriam contribuir para destabilizar, de forma mais evidente, os modos convencionais do cinema. Em 1995, um consórcio dos principais fabricantes mundiais de câmaras de vídeo lançou no mercado o *Digital Video* (DV), um formato digital de captura de imagens, destinado a múltiplos segmentos de utilizadores profissionais e amadores. Os equipamentos associados ao formato DV ofereceram várias possibilidades indisponíveis nos antecedentes analógicos. Entre os benefícios apresentados foram nomeados a superior qualidade de imagem e a sua não degradação ao longo do tempo ou mediante o seu processamento ou reprodução; o baixo custo dos equipamentos e dos materiais

consumíveis; e a pequena dimensão, em particular no caso dos equipamentos *MiniDV* — uma das variantes do formato, concebida inicialmente para utilização amadora —, que possibilitava grande portabilidade e mobilidade e, por isso, novas modalidades de utilização. Outro elemento apontado como mais vantajoso dizia respeito à forma como estes equipamentos facilitavam o processo de edição. Quase desde a sua génese, as câmaras DV vieram equipadas com uma porta que permitia ligá-las, através de um cabo, a um computador pessoal, transferir as imagens e editá-las. Este elemento conciliava-se com o facto de, no mesmo período, estarem já disponíveis, para aqueles computadores, alguns sistemas de edição não-linear, delineados a partir dos seus antecedentes industriais.¹ Se desde o surgimento do vídeo analógico e, mesmo antes, através dos formatos amadores de película, tinha sido possível aos amadores registar imagens, a montagem dessas imagens, antes do DV, apenas estivera disponível para iniciados, exigindo elevada disponibilidade financeira e conhecimentos avançados.

As características destes novos equipamentos estiveram na génese de transformações importantes para o cinema produzido no contexto amador.

Simultaneamente, cineastas independentes encontraram nas câmaras DV uma forma de revitalizar financeiramente e também técnica, estética e eticamente o seu cinema. O pioneirismo no registo digital tem sido assinalado com a estreia comercial, em 1998, da obra inaugural do movimento *Dogma 95*, *A Festa (Festen)*, Thomas Vinterberg) — longa-metragem filmada integralmente com a *Sony PC-7E*, uma das primeiras câmaras *MiniDV*, concebida para utilização doméstica — e de várias outras que se lhe seguiram.²

A produção cinematográfica foi-se assumindo, gradualmente, como predominantemente digital e englobando nas suas manifestações um número vasto de indivíduos, além de exibir um maior ecletismo nas ferramentas de escrita e nos

resultados estéticos e narrativos. Para o desenvolvimento deste trajeto contribuiu também o surgimento, a partir de 2005, de equipamentos eletrónicos de baixo custo, elevada qualidade, simples utilização e acessibilidade, capazes de captar (e de transmitir e exibir) imagens em movimento, tais como leitores de música e telemóveis, e o aparecimento, a partir de 2008, de novas câmaras baratas, mas de elevada resolução, em que se destacam as câmaras fotográficas *Digital Single-Lens Reflex* (DSLR), aptas a registar vídeo de alta definição.

No contexto do cinema industrial, a captação de imagem passou a ser feita em digital, de modo regular, apenas a partir da primeira década do século XXI. A adoção tardia do registo digital em Hollywood tem sido frequentemente atribuída ao facto de a qualidade oferecida pelos primeiros formatos digitais ser muito inferior à obtida pela película em 35 mm, o padrão nesse contexto, desde a sua génese. Foi a partir do momento em que formatos digitais de registo de imagem em movimento aproximaram os seus resultados aos alcançados pela película que os cineastas a trabalhar em Hollywood começaram, paulatinamente, a utilizá-los no seu trabalho.

O filme de 2002, *Star Wars: Episódio II — O Ataque dos Clones (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones)*, George Lucas), foi amplamente promovido como o primeiro filme de Hollywood a ser filmado integralmente em digital. Para o registo foi utilizada a câmara *CineAlta HDW-F900 24P*, criada propositadamente para o filme, por encomenda do realizador. Esta era uma adaptação conjunta da *Sony* e da *Panavision* de uma câmara pré-existente da *Sony*, a *HDW-F900*, uma das primeiras câmaras de alta definição, criada em 2000. A experiência fora concebida deliberadamente com o intuito de introduzir a cinematografia digital na indústria de Hollywood e propunha-se dar resposta a vários problemas que justificavam o adiamento dessa solução. A introdução do registo digital e as várias melhorias que lhe foram

sendo adicionadas originaram transformações no modo de produção industrial. A primeira experiência de filmagem digital de George Lucas ter-lhe-á permitido poupar aproximadamente dois milhões de dólares (cerca de 1,5 milhões de euros) (McKernan, 29). A justificação para tal foi atribuída ao trabalho mais rápido e à dispensa dos custos de conversão da película para digital (McKernan, 29). Estes aspetos foram frisados, frequentemente, por vários outros profissionais da indústria.

Outro elemento identificado como uma grande mudança no contexto industrial foi o fim da necessidade de obter *dailies* (ou *rushes*). Antes do registo digital, as imagens filmadas ao longo de um dia eram enviadas para o laboratório para revelação, sincronização com o som e impressão, pelo que apenas no dia seguinte era permitido à equipa apreciar o resultado do seu trabalho e tomar decisões. Com o registo digital, as imagens passaram a poder ser vistas no *set* com resolução igual à da versão final. Isto originou uma poupança de tempo e dinheiro.

Ainda outra transformação introduzida por esta nova tecnologia foi a capacidade de registo de planos mais longos. Com o registo analógico, a duração padronizada de um plano para o cinema industrial era, no máximo, de 9 minutos e meio. Com o registo digital, o tempo de filmagem sem interrupções passou a poder durar várias horas, pois deixou de estar constringido a um suporte material (embora, também aí possam ser identificados outros condicionalismos, gerados pela definição da imagem, compressão e capacidade de disco). Vários realizadores encontraram vantagens nesta mudança, salientando que o maior tempo de registo evita quebras no trabalho das equipas de produção e na *performance* dos atores.

O registo digital tornou também mais simples a integração no filme de componentes elaborados algorítmicamente pelo computador.

Foram ainda introduzidas câmaras mais leves e fáceis de manejar que permitiram novas condições de registo, antes impossíveis de con-

cretizar ou financeiramente mais dispendiosas. Entre estas são de destacar, não apenas os modelos profissionais, que dado o seu custo só estão disponíveis para projetos com elevado financiamento, mas também os semiprofissionais ou amadores como, por exemplo, as agrupadas na tipologia DSRL.

O registo digital que começou, em 2002, por ser uma exceção no contexto industrial, tornou-se a norma, algum tempo depois. Em 2017, a maioria dos filmes, dentro e fora de Hollywood, é registada digitalmente. Por estas razões, a película está cada vez menos presente na fase de produção do filme. Durante o ano de 2011, três grandes empresas do setor da produção de câmaras de filmar — a *Arri*, a *Panavision* e a *Aanton* — deixaram de produzir as suas versões analógicas, tendo-as substituído por modelos digitais (Kaufman, 10). Segundo Bill Russell, da *Arri*, desde 2009, as únicas câmaras de filmar analógicas construídas pela empresa foram feitas por encomenda (Kaufman, 11). No mesmo período e com idêntica justificação, os laboratórios da *Technicolor* e da *Deluxe*, dedicados à revelação e impressão de película, redistribuíram os clientes entre si, com o objetivo de racionalizar a oferta, deixando de oferecer o serviço em alguns locais (Kaufman, 11). Em janeiro de 2012, a *Eastman Kodak*, um dos líderes na produção de película para cinema e principal fornecedor dos estúdios de Hollywood,³ declarou falência.⁴ Em abril de 2013, a *Fujifilm* decretou o fim da sua produção de película cinematográfica (*DeadLine*), como anunciara cerca de seis meses antes.

Estes factos não significam, contudo, uma renição absoluta ao novo suporte. Christopher Nolan é conhecido como um dos profissionais de cinema defensores do regime analógico em Hollywood. No final de 2011, convidou diversos outros realizadores para uma apresentação do prólogo do seu filme *O Cavaleiro das Trevas Renasce* (*The Dark Knight Rises*, 2012), antes da estreia comercial do mesmo. Este segmento do último filme do *franchising* *Batman* foi filmado,

editado e projetado em IMAX analógico com o intuito de permitir mostrar as capacidades técnicas e plásticas da película, através do seu formato de mais elevada qualidade. Com o evento, Nolan iniciou uma campanha em defesa da manutenção do suporte analógico. O cineasta, que disse — em entrevista a Ressler, da *Directors Guild of America* — já ter sido muito pressionado pela indústria para adotar o digital, declarou que vai continuar a utilizar preferencialmente o analógico, mesmo para a realização de efeitos especiais. Na mesma entrevista, sugeriu àqueles que, como ele, têm essa possibilidade, que não abdicuem da película. Na sua opinião, os grandes estúdios estão a forçar a mudança, mas devem ser os realizadores a decidir qual o meio que melhor se adapta à sua expressão.

Na viragem para o século XXI, a projeção digital começou a ser testada nas salas de cinema. *Star Wars: Episódio I — A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, George Lucas), de 1999, é frequentemente apontado como o primeiro filme comercial a ter sido distribuído e exibido digitalmente nos EUA.

Na sequência desta e de outras experiências, a indústria cinematográfica organizou-se, em 2002, com vista à regulamentação da distribuição e exibição digital, criando para esse efeito a *Digital Cinema Initiatives* (DCI), um comité constituído por sete grandes estúdios de Hollywood. Naquele âmbito foi criado o *Digital Cinema Package* (DCP), o formato para armazenamento e distribuição do filme digital na sala de cinema. Este consiste num pequeno disco rígido que contém uma versão comprimida dos ficheiros de imagem, som e legendas relativos ao filme.

Hoje, a transição da projeção analógica para a digital está praticamente consumada. Criar e enviar uma cópia digital de um filme para uma sala de cinema custa aproximadamente 10% do valor despendido, no mesmo processo, com filmes em película (Alimurung). O desgaste das cópias analógicas em exibição é acentuado, porque implica a sua renovação frequente, e o trans-

porte necessita de cuidados especiais, devido à dimensão e fragilidade dos materiais, preocupações que não se colocam com o digital. Enquanto uma cópia analógica necessita de ser substituída após cerca de 30 exibições, em consequência da degradação da sua qualidade, uma cópia digital pode ser apresentada incontáveis vezes, correspondendo sempre a sua qualidade à do primeiro visionamento. Quanto ao transporte, as cópias digitais dos filmes para exibição são enviadas para as salas de cinema através do DCP, o que implica um transporte mais simples e menos dispendioso do que o exigido para transportar as seis ou sete latas habituais contendo a película de um filme analógico.

Tendo estes aspetos em consideração, em janeiro de 2014, o estúdio de Hollywood *Paramount Pictures* anunciou o fim da distribuição em película. *O Lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, Martin Scorsese, 2013) tornou-se, assim, no primeiro grande filme da indústria cinematográfica estadunidense a ser lançado exclusivamente em digital (Verrier).

Um novo cenário de distribuição, exibição e receção cinematográfica começou, paralelamente, a delinear-se.

A partir do momento em que se tornou fácil digitalizar as imagens em movimento, a indústria começou a pensar explorar as possibilidades de distribuição *online* que a *web 2.0* revelava viáveis. Várias empresas estadunidenses de grandes dimensões (como, por exemplo, a *Netflix*, que se identifica como a líder mundial) dominam contemporaneamente este negócio, oferecendo os seus serviços, maioritariamente através de *streaming*, mediante o pagamento de uma mensalidade.

Ao mesmo tempo, os amadores, que até à *web 2.0* e à criação das plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador tinham adquirido a possibilidade de registar e editar imagens em movimento, mas apenas podiam mostrá-las em circuitos muito limitados, passaram a ter acesso a uma exposição global e permanente. Não tendo

lugar nos circuitos tradicionais de exposição do filme, usam a rede para apresentar os seus trabalhos e criar novos canais.

A digitalização criou também alterações nos modos de ver cinema.

A sala de cinema, durante grande parte da história do cinema a única modalidade disponível de acesso ao filme, passou a existir como mera alternativa, muitas vezes subalternizada, face a muitas outras. O vídeo analógico e depois o digital DVD haviam já permitido relacionamentos distintos com os objetos audiovisuais. Contudo, elementos novos vieram contribuir para mais mudanças nos modos e temporalidades de receção do cinema. Filmes de várias cinematografias nacionais que, no período antecedente, eram apenas vistos nos seus países de origem, objetos cinematográficos raros, antes difíceis de obter, ou novos trabalhos independentes e/ou experimentais, que antes não tinham espaço de exibição ou ficavam circunscritos a locais muito marginais e a um público limitado, tornaram-se disponíveis para qualquer indivíduo com ligação à *internet*. Este cenário originou uma cinefilia reticular universal que nem o circuito exibidor convencional, nem os seus clássicos sistemas alternativos, em que se destacam os festivais, são capazes de igualar. Tornou-se ainda possível o acesso aos filmes mediante novos ecrãs, que roubaram a primazia à tela gigante da sala de cinema e mesmo ao seu primeiro grande oponente, o televisor. O cenário descrito determinou também a alteração das características dos próprios filmes. Estes passaram a adaptar-se aos vários contextos de circulação, recorrendo a durações mais curtas e a registos e edição preparados para os pequenos ecrãs, e à mudança da postura do espectador, que lida agora com várias formas de aceder às imagens em movimento, em diferentes contextos e com distintos formatos e configurações.

Se a descrição de uma ida ao cinema é ainda reconhecível — porque evoca memórias da experiência vivida ou porque, em alguns casos, permanece contígua a outras possibilidades de

apresentação cinematográfica —, esta representa agora, como assinala Jonathan Rosenbaum, uma versão canónica ou idealizada da experiência do cinema, que não alude a todas as possibilidades e concretizações (9). Um grupo significativo de indivíduos já não se identifica com esta experiência e, por razões que podem ser diversas, não a procura ou considera preferencial, face ao leque de alternativas que lhe são apresentadas. Fora da sala de cinema (mas também aí), como defende Nicholas Rombes, a atitude passiva da experiência convencional da sala de cinema é já incomum (47). O espectador torna-se um espectador-utilizador, um *viewer*. Isso é permitido pelas *interfaces* que mobiliza para ver o filme, que lhe possibilitam alterar a velocidade, acrescentar comentários áudio, saltar capítulos; pela mobilidade do ecrã e o seu movimento através de vários cenários e contextos físicos; pelo visionamento fragmentado e interrompido, em oposição ao visionamento contínuo; pelo seu cruzamento com outros conteúdos (Rombes, 47).

Imagens em movimento criadas algoritmicamente, sem uma base material, ou registadas com um *smartphone*, por um qualquer indivíduo, difundidas através do *YouTube* e exibidas num *tablet*. É de cinema que ainda falamos?

O fenómeno designado por cinema nunca pôde ser definido de modo unívoco. Ao longo da sua história, e em diversos contextos de elaboração e exposição, foram múltiplas as suas manifestações e possibilidades que tiveram como referência diferentes mecanismos, materiais, modos de criação, administração e recepção e distintos horizontes estéticos. No entanto, uma forma particular erigiu-se como cânone, logrando ocultar dissidências, e mesmo omissões e contradições internas, e subalternizando as restantes. No curso da digitalização do cinema, os elementos frequentes do modelo dominante deixaram de exigir a sua presença, impedindo, frequentemente, o seu reconhecimento. Isto não significa, contudo, na nossa perspetiva, o fim do cinema. Este permanecerá enquanto criadores e

espectadores reconhecerem determinadas manifestações como pertencentes a esta forma de

expressão. Cinema é digital é cinema.

NOTAS

- 1 Pouco tempo depois, a indústria viria a integrá-los no seu trabalho, já que os mesmos ofereciam elevada qualidade, ao mesmo tempo que permitiam uma redução substancial de custos, por não estarem dependentes de placas de conversão analógico-digital.
- 2 Autores estadunidenses (ver Willis) atribuem, neste período, grande importância ao surgimento, nos EUA, de uma pequena produtora independente, a *Independent Digital Entertainment (InDigEnt)*. Fundada em 1999 pelo cineasta Gary Winick e inspirada pelo trabalho do *Dogma 95*, a produtora terá incentivado a criação de projetos capazes de
- tirar partido das características particulares da tecnologia *MiniDV* (Willis, 31). Em 2007, após o seu ponto de partida se ter tornado obsoleto face à transformação tecnológica, a empresa foi encerrada.
- 3 Antes da transição para o digital, a *Kodak* era responsável pelo fornecimento de película para 80% das produções dos estúdios de Hollywood e a *FujiFilm* responsável pelos restantes 20% (*DeadLine*).
- 4 Mais recentemente, algumas notícias indicavam que a empresa havia emergido da situação de falência, continuando a fornecer película para seis dos grandes estúdios de Hollywood (Lieberman).

BIBLIOGRAFIA

- Alimurung, Gendy. «Movie studios are forcing Hollywood to abandon 35mm film. but the consequences of going digital are vast, and troubling». *L.A. Weekly*, 12 de abril de 2012. Consultado a 23 de maio de 2012.
- DeadLine. «Fujifilm motion picture film biz officially dead» *Deadline*, 3 de abril de 2013. Consultado a 3 de abril de 2013.
- Kaufman, Debra. «Film fading to black» *Creative Cow*, julho/agosto de 2011. Consultado a 25 de maio de 2012.
- Lieberman, David. «Kodak emerges from bankruptcy vowing to continue supplying film to Hollywood» *Deadline*, 3 de setembro de 2013. Consultado a 15 de outubro de 2013.
- Machado, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. 1997. Campinas: Papirus, 2008.
- McKernan, Brian. *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post-Production and Distribution*. Nova Iorque: McGraw Hill, 2005.
- Parente, A. (2007). «Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo», in M. Penafria e Í. Mara (org.), *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia* (pp. 4-31). Covilhã: LabCom,.
- Parente, A.; Carvalho, V. (2009). «Entre cinema e arte contemporânea», in *Revista Galáxia*, n.º 17, pp. 27-40.
- Ressner, Jeffrey. «The traditionalist» *DGA Quarterly*, primavera de 2012.
- Rombes, Nicholas. *Cinema in the Digital Age*. Londres: Wallflower, 2009.
- Rosenbaum, Jonathan. *Goodbye Cinema, Hello Cinephilia: Film Culture in Transition*. 2010. Chicago e Londres: University of Chicago Press, 2014.
- Verrier, Richard. «End of film: Paramount first studio to stop distributing film prints» *LATimes*, 17 de janeiro de 2014. Consultado a 17 de janeiro de 2014.
- Willis, Holly. *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. 2005. Londres: Wallflower, 2008.