

Texto da Curadoria

Tal qual o enigma de Capitu, o cinema digital ainda passa por questionamentos de ordem técnica, cultural e artística, mesmo passados mais de três décadas de sua presença constante e plural no cenário mundial. Contemporânea de um mercado da nostalgia, a tecnologia que revolucionou a produção, distribuição e exibição de filmes continua inserida em um amplo debate social e conceitual, cujas faces mais visíveis parecem simular mais uma querela antigos x modernos. Como os documentários que estão na abertura e encerramento da mostra indicam, a oposição analógico x digital, película x dados ou ainda 35mm x DCP ainda pauta e mesmo assombra a compreensão das novas ferramentas de criação audiovisual, conjunto que se sucede a muitos outros que se apresentaram ao longo da história do cinema.

No limiar de uma outra etapa do processo de evolução tecnológica do meio, com a crescente incorporação da inteligência artificial ao repertório de opções criativas, é possível indagar o que teria sido o cinema digital até este momento. Refazendo esse percurso histórico em termos globais dos primórdios aos experimentos mais recentes, através de referências fílmicas fundamentais, a mostra “A Outra Volta do Parafuso” procura identificar os passos fundamentais dessa trajetória, assim como nuançar as incorporações mais significativas do ponto de vista técnico e estético. A seleção procura chamar a atenção para o que de fato seja o digital, seu caráter quase sempre híbrido, pela incorporação de muitos elementos da tecnologia foto-química, e sua conotação simbólica - mais/menos realista; mais/menos hiperrealista, sci-fi, fantasioso, virtual -, vale dizer, mais verdadeiro ou mais falso diante da realidade.

Ultrapassando a artificial oposição grão x pixel, até porque muitos dos filmes escolhidos procuraram caminhos para incorporar as possibilidades artísticas de um ou outro (Ondas do destino, por exemplo, que privilegia a composição de texturas mais “videográficas” por sobre o registro em película original), ou dos dois juntos (Batman, que funde todos os elementos de composição - grãos e pixels no resultado final), a mostra procura demonstrar sobretudo caminhos e escolhas, diante da convivência de tecnologias mais antigas com outras mais novas. Em nenhum momento a película entrou em desuso completo, e os vários tipos de imagem e som digital vieram a compor uma enorme paleta de opções.

Sem entrar em explicações excessivamente técnicas, de resto disponíveis na web e nas plataformas de IA, pode-se perceber que as ferramentas digitais estiveram por

muito tempo direcionadas para um resultado final em película. A busca por um processo 100% digital, da criação à apresentação pública, vai se definindo na mesma medida em que se percebe a compatibilidade ou hibridismo possível entre película e conversão da luz a dados. A história do cinema digital não se resume à mudança do suporte, inclusive porque em seu marco simbólico de nascimento, os filmes realizados com a câmara Sony HDW-F900 a 24 quadros por segundo, o registro ainda é feito em fita HDCam e não em cartões ou discos duros, padrão que se estende aos formatos e câmaras Betacam Digital, MiniDV, DVCam e outros, todos igualmente usando cartuchos de fitas magnéticas. Houve experimentos isolados, como “Arca Russa”, mas só com a câmara Thomson Viper, utilizada por diretores como Michael Mann e David Fincher, se passou em definitivo a uma captura e transmissão de dados puros, não processados, e aos novos suportes citados, tidos como tipicamente digitais (o sinal o é em todos), lembrando ainda suas virtudes estéticas de registro no “escuro”, advindas da amostragem de cor mais completa e da composição do pixel.

Embora se pense muito em uma evolução de complexidade, por exemplo, quanto à resolução, do 720 e do 1080 para o 2, 4, 8K..., a criação, e a escolha dos seus instrumentos, se divide em tendências de emulação da película (“Ataque dos Clones”), naturalismo (“Extermínio”), busca de um efeito videográfico mais pronunciado (“Lili Chou-Chou”), hiperrealismo (“Amélie Poulain”), e mesmo não-realismo (“Gênio do mal”). É muito mais significativo que os 4K da câmara Red One M proporcionem o desfoque do fundo do que a definição acurada dos elementos da imagem. Ou ainda que o uso de câmaras não profissionais, como a Canon 5D, além de democratizarem a ferramenta pelo seu baixo custo, criem paletas visuais particulares e irredutíveis umas às outras. E que o triunfo da câmara Arri, modelo Alexa, à parte sua ergonomia e funcionalidade mais amigáveis, seja um triunfo do realismo visual mais tradicional.

A revolução digital se estendeu a praticamente todos os campos de criação fílmica - fotografia, montagem, cenografia, etc. - e mesmo os defensores de um cinema em película utilizam em grande medida a chamada “intermediação digital”, como a montagem e o tratamento de cor em computador. O que não é tão conhecido, e talvez seja bem mais decisivo para a psicofisiologia da percepção de uma projeção cinematográfica, compreende a tecnologia de iluminação do projetor, que altera mais significativamente a imagem de um filme, em película (carvão ou lâmpada xenon) ou em digital (laser fósforo ou laser RGB), do que se há grão ou não. Mesmo no terreno estritamente digital, a passagem dos projetores digitais de lâmpada xenon para os projetores digitais a laser, reconfiguraram fortemente cores, profundidade, relevo e

muitos outros elementos, sem falar no som, que será objeto de uma outra mostra, dedicada exclusivamente à criação sonora digital no cinema.