



Cinema na Web

Por João Massarollo

As novas formas de produção e distribuição dos conteúdos audiovisuais na Internet representam um importante canal de escoamento do cinema independente. A partir dos portais e sites de filmes on-line, é possível estabelecer um parâmetro de análise da produção audiovisual contemporânea em relação à experiência analógica, acumulada em mais de um século de imagem em movimento. Nesses espaços de convergência entre as técnicas cinematográficas e a linguagem da Internet, os produtores de conteúdos para mídias digitais desenvolvem pesquisas sobre linguagens audiovisuais e estabelecem novos modos de uso dos modelos cinematográficos. As vantagens criativas que a tecnologia digital oferece são enormes, possibilitando uma maior liberdade de expressão a custos menores, ao mesmo tempo em que permite integrar num mesmo sistema os procedimentos de produção em cinema, vídeo e televisão. Na realização do documentário *Buena Vista Social Club* (1999), Wim Wenders utilizou o sistema Digital 24P High Definition (esse sistema grava na mesma velocidade do cinema, enquanto o vídeo convencional trabalha a 30 quadros por segundo). Um dos principais recursos desse sistema é que ele permite o controle absoluto das texturas

visuais e sonoras, interligando a película ao suporte digital através da produção de efeitos digitais. *O Auto da Compadecida* (Brasil, 1999) de Guel Arraes, é uma síntese desse processo de convergência estética entre o cinema e a televisão. Num futuro não muito distante, será a vez da DTV. Na minissérie *A Invenção do Brasil* (2000), de Guel Arraes e Jorge Furtado, a Rede Globo de Televisão fez experiências com o sistema HDTV (TV de alta definição). O mais interessante é que esse novo ambiente promove e incentiva uma reconfiguração das linguagens audiovisuais, oferecendo as condições necessárias para o surgimento de novas formas de representação da imagem em movimento.

Para as gerações alfabetizadas pelos seriados televisivos e que cresceram jogando Atari, e Nintendo, a interatividade é uma peça essencial na engrenagem do entretenimento digital. Para esse público, acostumado aos atrativos visuais da produção multimídia, o cinema na web é a extensão natural de uma “língua” que eles conhecem e dominam por analogia. Essa geração, lúdica e competitiva, busca espetáculos cinematográficos baseados nos signos visuais da caverna digital, sendo capaz de reconhecer nos produtos audiovisuais oferecidos pelos portais das distribuidoras de filmes na Internet, o universo dos games e a estética videoclipe. O princípio

ativo que orienta e impulsiona essa geração plugada em máquinas e conectada a banco de dados, comunicando-se via Internet e imersa no ciberespaço com o apoio da incipiente inteligência artificial, é o conteúdo audiovisual interativo. Com o advento da Internet banda larga e da TV Interativa, as grandes empresas e os conglomerados multimídia se preparam para investir em portais que integrem, de forma ágil e dinâmica, conteúdos informativos e de entretenimento, para a disseminação de seus produtos. Recentemente, a Volkswagen americana em parceria com a AtomFilms, (www.atomfilms.com), desenvolveu um projeto para exibição de curtas em seu site.

O portal da AtomFilms possui uma das melhores bibliotecas virtuais de cinema com arquivos de ficções, animações e documentários. O acervo é catalogado por gênero e exibido em diferentes canais, sendo os filmes preferidos da audiência encontrados no canal da Atom Today. No Extreme Chanell, um canal que exhibe filmes transgressivos e politicamente incorretos, predominam as produções de baixo orçamento e a estética trash. Em *Bikini Bandits Go Dutch*, Steven Grasse mistura sexo, violência e erotismo, numa história que é narrada em episódios, sobre um grupo de mulheres que utilizam o sex-appeal para atrair e seduzir suas vítimas. Na realidade, os filmes exibidos neste canal provocam a reflexão porque tratam os



assuntos com uma crueldade assustadora, ao mesmo tempo em que se desfazem de suas personagens bizarras e estranhas com a mesma naturalidade de quem não precisa manter as aparências para agradar o espectador familiarizado com a linguagem videoclipe. Esses filmes fazem o gênero papo-cabeça, bem ao gosto dos freqüentadores de chats na Internet, provocando no espectador indagações filosóficas para as quais não oferecem uma resposta, no estilo da série televisiva *Arquivo X*, um dos maiores fenômenos dos anos 90.

Um curta-metragem realizado por George Lucas nos tempos de universidade também pode ser visto na web. Na ficção científica *Electronic Labyrinth* (EUA, 1967), disponível em (www.cntv.usc.edu), o cineasta esboça o desenho dramático de *THX 1138* (EUA, 1971), antecipando o que viria a ser, mais tarde, uma das marcas da LucasArts. Os produtos dessa empresa abrangem filmes, jogos de computador, séries de TV, DVD e CD-Áudio. Para a criação de sinergia entre os produtos, a LucasArts transforma os filmes em produtos multimidiáticos destinados às salas de cinema, às televisões de sinal aberto ou fechado, ao sistema home-vídeo, pay-per-view e parques temáticos, entre outros. A DreamWorks, de Steven Spielberg, utiliza essa mesma estratégia e numa parceria com os estúdios Aardman, de Nick Parker, criador das séries *Wallace and Gromit* e *Angry Kid*, produziu o longa de animação,

A Fuga das Galinhas (*Chicken Run*, 2000). Essa animação de massinhas, retoma os vínculos humanistas que fizeram o sucesso da galeria de personagens do diretor. No portal da Pixar Animation Studios (www.pixar.com), *Geri's Game*, uma animação vencedora do Oscar/97, impressiona pela qualidade foto-realística de suas imagens. Quem utiliza a tecnologia Macromedia Flash (www.macromedia.com/) na produção de cartoons interativos, é produtora independente de Joe Cartoom (www.joecartoom.com). *Where is my Dog* e *Frog Bender 2000*, são alguns títulos dessa coleção de cartoons interativos realizados em série, com diferentes personagens e disponível para download. Nos seus filmes, Joe Cartoom utiliza os recursos da interatividade para criar humor e fazer avançar a história. Ao clicar sobre a imagem, o espectador aciona novos links da série de imagens animadas. Os episódios da série *Stainboy*, do cineasta Tim Burton, utilizam a tecnologia Shockwave (www.shockwave.com), e podem ser vistos no site (www.timburton.com).

Uma das características mais importantes dos filmes produzidos para a rede é a estrutura serial. Questões técnicas, relacionadas às limitações da tecnologia Streaming Media, estabelecem padrões de produção como a duração média e o conseqüente predomínio da narrativa ficcional, que se faz presente na

maioria dos títulos lançados pelas distribuidoras de filmes na Internet. Esses parâmetros de produção, próprios de uma estrutura industrial, propiciam a convergência das estruturas lúdicas do videogame e a narrativa multilinear. No que diz respeito às questões dramáticas, essa tendência não é estranha ao público familiarizado com a técnica dos múltiplos plots, que caracterizam a simultaneidade das ações narradas no cinema de Robert Altman. Em *Corra, Lola, Corra* (*Lola Rennt-1999*) de Tom Tykwer, a abertura do filme obedece ao estilo frenético de um videogame, provocando sensações extradiagéticas no espectador. A seqüência de animação dessa abertura funciona como um ponto de partida para o desenvolvimento dos múltiplos plot-points, fazendo com que a história corra em diferentes direções, através de frágeis fios narrativos. O interessante é que esses caminhos encontram-se linkados tematicamente ao enredo que, subseqüentemente converge para uma nova situação para, em seguida, tomar uma nova direção e assim por diante, sucessivamente.





A ruptura das unidades de espaço e tempo, que vigora tanto no videogame quanto na estética videoclípe anos 90, fornece a base da estrutura em episódio.

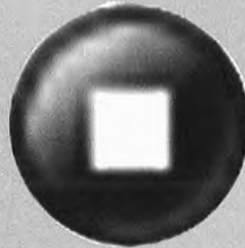
Na IFILM (www.ifilm.com), distribuidora especializada em filmes de curta duração como a AtomFilms, o “web movie do ano” escolhido pela revista Rolling Stone apresenta as características de um blockbuster de ação convencional, mas de curta duração. *405* (EUA, 2000), de Bruce Branit e Jeremy Hunt, artistas de efeitos especiais, narra o pouso de um DC-10 em uma autopista de Los Angeles, para o espanto de um abnegado jovem que trafega por ali e a indignação de uma senhora idosa. O filme utiliza a tecnologia de compressão de imagem MPEG4, a mesma utilizada pelo sistema DVD para facilitar a visualização do filme. Esse formato aumenta a taxa de velocidade na transmissão de dados, eliminando obstáculos gerados pelo efeito buffering.

“Todo mundo é diretor” funciona como uma senha no portal da Eveo (www.eveo.com). Especializada em filmes de curtíssima duração, essa distribuidora seleciona projetos por meio de vídeos demo, que são encaminhados para a indústria audiovisual. Na categoria comédia, a Eveo oferece uma versão linear da história de *Frog Bender 2000*, onde ao invés do sapo e do liquidificador, entra em cena um peixe no aquário. *Superfly*, uma outra comédia disponível no portal da Eveo, ironiza a presença do espectador no outro lado do desktop, fazendo referências

metalinguísticas ao próprio cinema. O filme, produzido em película, é uma crítica bem humorada ao comportamento passivo do espectador cinematográfico.

A possibilidade do espectador intervir numa obra é explorada no site

Psycho Studio Verson (www.saulbass.co.uk/psychostudio/psychostudio.html), criado por Brendan Dawes. As ferramentas de edição permitem ao espectador reeditar uma das mais famosas seqüências da história do cinema. Esse trabalho interfere diretamente na lógica do suspense hitchcockiano, dotando de sentidos a “seqüência do banheiro”, de *Psicose* (*Psycho*, 1960).



Para acompanhar a troca de correspondências entre duas jovens que estudam no mesmo colégio, basta clicar sobre a imagem delas no site (www.lettersfromhomeroom.com). Letters From Homeroom é um hipertexto audiovisual, que permite múltiplas formas de acesso à história narrada. No entanto, todas elas conduzem para um mesmo final.

A formação de público do cinema na web é uma especialidade da distribuidora D.FILM (www.dfilm.com). A empresa promove o Festival itinerante de filmes on-line, exibindo em sua página uma lista de endereços dos principais eventos sobre o tema. O portal entrou na onda do “faça o seu próprio filme” e disponibiliza

ferramentas na rede em parceria com The New Venue (www.newvenue.com), para a realização de filmes curtos.

O estudo dessas e de outras ferramentas de trabalho disponibilizadas na rede é uma forma de parametrizar o diálogo entre os procedimentos analógicos e os recursos digitais, aplicados não somente nos canais de cinema na web, mas na produção audiovisual em geral. Nesse novo ambiente, tem lugar uma importante reciclagem dos modelos e das técnicas cinemáticas, principalmente no campo de produção dos efeitos digitais. O resgate da linguagem audiovisual e a atualização dos conteúdos cinemáticos fazem parte desse processo de integração dos procedimentos de produção. Na era do entretenimento digital, esse processo converge para produtos em DVD, jogos de computador e pesquisas sobre realidade virtual, entre outras virtualidades expressivas. Embora não existam dúvidas de que a Internet é uma mídia ideal para a exibição e a promoção de filmes on-line, algumas questões permanecem em aberto para o conjunto da produção audiovisual independente. Uma das questões centrais é a relação entre os produtores de conteúdos para as mídias digitais e as empresas de telefonia e congêneres, principalmente no que tange aos direitos autorais.

