

## Frontalidade e profundidade visual no cinema

### *Frontality and visual depth in cinema*

Mauro Eduardo Pommer<sup>1</sup>

#### RESUMO

A arte cinematográfica no século 21 continuará a ser moldada pela intrínseca relação com a tecnologia que marca toda sua história, iniciada em 1895. Contínuas mutações tecnológicas marcaram o uso social de um aparelho do século 19 ao longo do século 20, dentro de específicas condições políticas e econômicas. No presente, são os conceitos de “teatro doméstico” e de salas 3D em formato estádio que definem as tendências, apontando para uma radical confluência das potencialidades do audiovisual geradas pela informática, rumo a um futuro (que se pode imaginar holográfico) convergente entre a difusão de eventos, teatro, ópera, cinema e jogos. Com a rápida evolução tecnológica, estamos diante da possibilidade de se pensar as implicações estéticas do atual cinema 3D, e qual seria daqui em diante a relação entre as noções de cinema e de filme, com relação às novas tecnologias, particularmente com referência à projeção tridimensional.

**Palavras-chave:** Cinema Tridimensional. Cinematografia. Narrativa Cinematográfica.

#### ABSTRACT

Cinematographic art in the 21st century will continue to be produced according to the inherent relation with technology that marks all of its history since 1895. Continuous technical achievements have been present in the social use for a 19th century device all along the 20th century, following specific political and economic conditions. At the present, new tendencies are defined by the concepts of home theater and 3D projection on stadium-like theaters, which point to a radical confluence of the audiovisual possibilities created by digital media, toward a future where the diffusion of events, theater, opera, cinema and games might converge, maybe utilizing holographic imaging. Because of the fast pace of technical evolution, we face now the possibility to consider the aesthetical implications of 3D cinema, and also which would be from now on the relation between the notions of cinema and film regarding new technologies, particularly in reference to three-dimensional projection.

**Key-words:** Tridimensional Cinema. Cinematography. Film Narrative.

---

<sup>1</sup> Possui graduação em Comunicação Social / Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1978), mestrado em Filosofia pela Universidade Federal de Minas Gerais (1984) e o doutorado: Doctorat en Arts et Sciences des Arts - Université de Paris 1 - Panthéon-Sorbonne (1996), pós-doutorado em Cinema na Universidade da Califórnia, Los Angeles (2003). Atualmente é Professor Associado 2 da Universidade Federal de Santa Catarina.

A arte cinematográfica no século 21 continuará a ser moldada pela intrínseca relação com a tecnologia que marca toda sua história, iniciada em 1895. Contínuas mutações tecnológicas – como o som sincronizado, sua transformação em estereofônico, o uso da cor, a tela panorâmica e o Cinemax – marcaram o uso social de um aparelho do século 19 ao longo do século 20, dentro de específicas condições políticas e econômicas. No presente, são os conceitos de “teatro doméstico” e de salas 3D em formato estádio que definem as tendências, apontando para uma radical confluência das potencialidades do audiovisual geradas pela informática, rumo a um futuro (que se pode imaginar holográfico) convergente entre a difusão de eventos, teatro, ópera, cinema e jogos, onde a interatividade possa ocupar um lugar central. Três decorrências são inerentes a essas condições: a revalorização das salas de cinema como espaço de informação e entretenimento, a sobrevivência da produção cinematográfica enquanto criadora de novas performances e releituras de temas, a importância do repertório fílmico como registro de uma etapa na história da arte.

Nesse contexto de ressurgimento e afirmação técnica, estética e comercial do cinema 3D, pode-se notar a insistência desse tipo de filmes em priorizar temas e cenas que permitam uma ênfase visual no sentido de profundidade, a ponto das cenas retratando voos vertiginosos substituírem como novo clichê aquilo que costuma ser apanágio das cenas de perseguição de carros nos filmes 2D. Os voos com dragões tornaram-se assunto recorrente nessa leva de produções, indo da ilustração do clássico *Beowulf* (2007), passando pelo mega-sucesso *Avatar* (2009), até o recente *Como domar seu dragão / How to Train Your Dragon* (2010). Porém mesmo os filmes de animação que tiram sua comicidade de situações contemporâneas, como é o caso de *Up – Altas aventuras* (2009), a situação insólita de transportar pelos ares a casa do protagonista tem todas as possibilidades de induzir vertigem nos espectadores exploradas ao máximo. Nos diversos casos aqui citados, é como se o cinema encontrasse enfim plenamente a possibilidade técnica de exprimir algo intrínseco à sua potencialidade visual. Basta pensarmos, por exemplo, no tema recorrente da vertigem no cinema de Hitchcock. Ou no

projeto revelado por James Cameron de refilmar *Titanic* em 3D, provavelmente seduzido pela ampliada capacidade de capturar a imaginação do espectador com o perigo sugerido pelas profundezas marítimas.

Essas considerações trazem consigo o seguinte questionamento: seria a noção de uma profundidade visual efetiva uma tendência central para a continuidade no desenvolvimento da linguagem do cinema? Ou um modismo sem conseqüência, destinado a tornar-se ultrapassado ou redundante? Para além disso, seria a vertigem – com todas as suas indescartáveis conotações psicológicas – uma marca estética do contemporâneo?

Se comparamos a “conquista” da terceira dimensão da imagem, referente ao volume, com aquela que havia sido a “evolução” anterior do cinema nesse domínio, representada pela tela panorâmica, poderemos ter um início de base para comparação. O formato panorâmico tornou-se tão predominante que passou a influenciar o próprio vídeo, com mudanças nos padrões industriais dos monitores. Curiosamente, a tela panorâmica é menos adequada que os formatos clássicos para enquadrar satisfatoriamente as proporções do corpo humano, melhor representável numa proporção 4X3 que no formato 2X1. Como já deixava patente a famosa piada de Samuel Fuller, de que a tela panorâmica só seria boa para fotografar cobras e procissões, fica evidente que aquele formato, feito para servir aos filmes de ação física, serve mal aos filmes que se concentram em dramas mais pessoais, o que de todo modo não impede seu emprego mesmo nestes. A decorrência do seu atual uso quase padronizado é que as cenas internas deixam bastante a desejar quanto ao senso de profundidade que comunicam, ao passo que nelas a representação do rosto humano fica sistematicamente prejudicada. Poderíamos retirar disso a sugestão de algum questionamento acerca do privilégio contemporâneo à esfera da ação sobre a da reflexão? Ou ainda concernente à mudança da visão social acerca da centralidade anteriormente ocupada pelo ser humano?

Embora sejam questões de grandes e complexas implicações filosóficas, há pelo menos a evidência estética de que a precedente centralidade da “vida interior” foi sendo em boa parte substituída, no que toca às formas visuais de

representação, pela vertigem provocada pelo meio em redor dos personagens. O mundo, exterioridade, tende a objetivar o lugar de uma possível percepção da vida subjetiva, que passa a ser vivenciada como vertigem.

Desde o surgimento histórica e tematicamente paralelos do cinema e da psicanálise no final do século 19, ao termo de um processo de objetivação das representações sociais do sujeito, ocorre a progressiva busca de “naturalizar” a exteriorização da subjetividade. A ambição de continuamente projetar conteúdos mentais no “mundo exterior” pelo recurso reiterado ao plano da racionalização discursiva – enquanto busca de uma “cura”, pessoal ou social – produz como efeito simbólico colateral uma espécie de retorno arquetípico ao corpo da mãe, a grande Mãe-mundo, com todas as implicações e complicações narcísicas daí decorrentes – donde não pode surpreender-nos essa obsedante procura atual pelo abismo, central nos filmes 3D.

A via para se consolidar essa procura pela terceira dimensão imagística parece assim madura não só tecnicamente, mas também socialmente, como sinal demarcador dos tempos que correm. O que me leva a buscar pensar com radicalidade tanto as possibilidades materiais quanto as implicações estéticas desse novo dispositivo de representação. Minha questão central fica proposta nos seguintes termos: tendo sido o cinema definido desde sua invenção como uma forma bidimensional de representação, será que a tridimensionalidade tende a trazer alguma modificação essencial para sua linguagem? Ainda: na medida em que a forma tecnológica atual do cinema tridimensional põe em crise o emprego do filme de celulóide nas salas de projeção, isso tenderia a trazer alguma transformação na concepção social do que seja o cinema? Se considerarmos o sucesso comercial dessa nova versão do espetáculo cinematográfico, com a aparente inexorabilidade de sua tendência à generalização, quais as características-limites da tridimensionalidade a que a técnica pode remeter a representação, e com quais implicações estéticas?

É nessa vertente que passo a repensar alguns aspectos do que entendemos como cinema e como filme, as denominações mais comuns empregadas para designar a representação audiovisual. Tais termos integraram nosso uso cotidiano da língua a tal ponto que as pessoas em geral

nem se colocam a questão acerca de sua etimologia nem, por extensão, das implicações neles contidas quanto à definição de nossa abordagem cultural da tecnologia audiovisual e das formas de expressão a ela associadas.

Este artigo examina alguns elementos estruturais da representação cinematográfica, associados às características físicas do filme, a saber, sua transparência e projetabilidade numa tela, em relação às conseqüências de tais propriedades inerentes para seu emprego enquanto artefato narrativo.

Sempre me admira quão extensivo é o uso da noção de filme para caracterizar a gravação da imagem em movimento. Um exemplo disso são os anúncios de câmeras de vídeo em jornais e revistas como "filmadoras"; outro, das pessoas que dizem que "filmaram" algo com seus celulares. Mas o melhor talvez seja ainda a onipresença nas lojas dos cartazes "Sorria, você está sendo filmado", para indicar a presença das câmeras de segurança. Não são peculiaridades exclusivas do nosso país. Exemplos análogos de expressões empregando "*filming*" (em inglês) ou "*filmer*" (em francês) para designar o uso do vídeo podem ser observadas na linguagem ordinária, até mesmo no jornalismo televisivo de diferentes países. Curioso é que a palavra filme parece ter tido seu uso corriqueiro espalhado na era do vídeo digital, ao invés de tender a desaparecer do vocabulário cotidiano, como se poderia supor que viria a ocorrer, em função da mudança tecnológica. Esse fenômeno parece um sinal evidente de como a noção de filme carrega consigo importantes elementos no sentido de exprimir para não-especialistas do audiovisual um modo implícito de captura de algum traço essencial da realidade visível.

Nos primórdios do uso comercial da imagem fotográfica em movimento, diferentes dispositivos técnicos e variadas abordagens de suas possibilidades levaram a múltiplas tentativas de batizar esse novo aparato e seu emprego. Onde o uso de termos tais como ominógrafo, kinetoscópio, mutoscópio, bioscópio, junto com outras designações igualmente curiosas, às quais foram naturalmente acrescentadas aquelas que realmente "pegaram", como *photoplay* (bastante em voga nos anos 30), *motion pictures* e *film* (ainda em uso nos países de língua inglesa), e a hoje óbvia e mundialmente aceita expressão cinema, forma abreviada do nome atribuído pelos irmãos Lumière à

sua invenção, o *cinématographe*. Poder-se-ia argumentar que as denominações que foram retidas pelo uso habitual guardam uma relação com o modo pelo qual esse meio é simultaneamente percebido como constituindo um aparato técnico e uma forma de linguagem. Esse ponto de partida conceitual tem implicações relevantes.

Cinema etimologicamente significa “movimento”, e filme, por definição, uma cobertura membranosa ou de pele fina, o mesmo que “película”. O uso na língua portuguesa para designar o sentido de filme cinematográfico derivou-se do inglês<sup>2</sup>, onde o termo *film*, nessa acepção, recobre: “a motion picture; a motion-picture theater; the film industry; the art or technique of making motion pictures”. De modo que, sendo o termo cinema menos específico em seu emprego, por derivar do conceito de representação do movimento, e não estar associado a uma tecnologia em particular, parece destinado a continuar a ser empregado indefinidamente.

E quanto a filme? Esse substantivo, como vimos, parece dotado de uma vida própria a despeito de quão específica é a conotação a ele associada, ligada inequivocamente ao suporte físico da representação. Meu argumento central a respeito do uso do termo filme seria naturalmente que, desde que a imagem projetável possa ser gravável em uma película (independentemente do fato de tê-lo sido ou não), em termos práticos continua-se no território fílmico, domínio no qual suas propriedades enquanto linguagem se sobrepõem aos aspectos tecnológicos. É inevitável que mesmo num futuro distante tanto arquivistas quanto vendedores de mídias irão continuar a usar o termo. Será sempre um “filme” o que um dia foi rodado e/ou projetado em película, mesmo se recuperado de uma cinemateca virtual.

---

<sup>2</sup> O dicionário Houaiss da língua portuguesa registra a etimologia da palavra como proveniente do inglês *film*, sendo o termo empregado no português desde o século 12, para significar “película, membrana muito delgada”, e posteriormente “película preparada para a fotografia instantânea”, vinda provavelmente através do francês *film*, onde tal acepção já se documenta a partir de 1889. Curiosamente, em diversos dicionários on-line a acepção original de “película” desapareceu, um sinal desses tempos em que a informação costuma apagar a memória. Mesmo o Novo Dicionário Aurélio (impresso) não a registra, fazendo constar somente aquelas referentes ao contexto foto-cinematográfico. A ausência de qualquer alusão ao sentido original do termo não deixa de ser assombrosa, visto que tem amplo emprego nos textos de caráter técnico e industrial.

Parece que a razão pela qual a longevidade do conceito de filme, estendida para além da origem tecnológica à qual o termo remete, consiste em que ela se encontra profundamente enraizada na mente dos usuários não somente em termos de um aparato técnico, mas fundamentalmente enquanto suporte para uma forma introjetada de linguagem visual. Fundamentalmente, a noção de se ter algo ou alguém “capturado em filme” passou a significar, de modo amplo, que uma imagem sequencial foi obtida, com a implicação subjacente de que toda fração de tempo importante disso foi registrada. Adicionalmente, que tal imagem gravada se encontra enquadrada, como se vista através de uma janela; e finalmente, que para reproduzir sua característica original de movimento tal gravação deve ser projetada sobre uma tela – sendo que tal procedimento requer uma transparência inerente desse registro, tomando-se tal conjunto de fatores em termos conceituais.

A história do filme enquanto aparato técnico traz uma incorporação progressiva de informação na imagem capturada. O surgimento da fotografia liga-se ao registro das diferentes intensidades de luz; em seguida, obtiveram-se melhoramentos na acuidade do foco; depois veio um aumento na velocidade de reação da emulsão foto-sensível, o que tornou possível a invenção da cinematografia. Etapas posteriores levaram ao desenvolvimento da estereoscopia (base para a projeção 3D) e a incorporação da cor, sendo que ambos os processos chegaram a ser inclusive objeto de pesquisa dos irmãos Lumière, com resultados iniciais efetivos. Desenvolvimentos subseqüentes trouxeram às câmeras de cinema melhoramentos significativos na profundidade de campo, com implicações relevantes na estética fílmica. Esta longa lista de progressos sucessivos na qualidade do registro fílmico demonstra uma constante busca de incorporar à imagem técnica certas propriedades que nossos olhos são capazes de distinguir na realidade física. A questão que parece impor-se nessa etapa do arrazoado é: qual poderia constituir a próxima fronteira a ser atingida pela representação visual?

A resposta a essa questão começa com o exame da propriedade fotográfica que todas essas características acima mencionadas têm em comum: o fato de serem todas elas baseadas na captura da impressão deixada

no plano do filme pela luz refletida, conforme a distância de cada parte dos objetos fotografados. Mas a fotografia convencional não leva em conta no seu registro a fase de cada raio de luz refletido por tais objetos, a qual é capaz de carregar informação acerca do volume (ou seja, a terceira dimensão). Razão pela qual se obtém uma imagem plana quando copiada e projetada, deixando a cargo da mente do espectador o trabalho necessário para reconstruir a percepção da tridimensionalidade <sup>3</sup>. O registro deixado pela fase da luz no filme, quando capturado sob condições específicas, é a base da holografia, sistema fotográfico que permite a reprodução visual do volume, e que será discutido adiante neste artigo.

Em decorrência, o espectador está habituado a incluir entre suas habilidades enquanto apreciador de filmes o exercício de reconstruir volume e perspectiva, já que cada um infere que as distorções relativas à percepção da distância constituem um resultado necessário da projeção geométrica de imagens tridimensionais sobre uma superfície plana. Ninguém sequer raciocina acerca desse processo de adaptação – seu emprego constitui uma automática disposição mental.

Por outro lado, o uso social do termo filme carrega uma oscilação entre seu significado enquanto suporte e enquanto conteúdo. Freqüentemente encontramos definições de filme – quando as pessoas são convidadas a fornecê-las – que recobrem desde a textualidade (“um texto estável”), ao tratamento dramático de uma história (“aquilo que produz empatia com os personagens”), passando pela ética dos meios de comunicação (“implica um contrato entre uma produção audiovisual e sua audiência”) <sup>4</sup>. Levando em

---

<sup>3</sup> David Bordwell e Kristin Thompson listam uma variedade de meios através dos quais sugere-se distância na imagem cinematográfica plana, aos quais se referem como *depth cues*, indicações dadas pela iluminação, foco da objetiva, cenografia, figurino, comportamento dos personagens (assim como ainda movimento em geral na imagem), efeito atmosférico na distância, figuras sobrepostas, diminuição perspectivística de tamanho. Disso decorre por vezes o emprego de perspectivas reconstruídas (“forçadas”) no cenário, capazes de verossimilhança visual. Em qualquer dessas circunstâncias, “a percepção ativa do espectador é muito importante” (*Film Art*, p. 137-8).

<sup>4</sup> As duas primeiras citações vem de uma pesquisa conduzida por Kevin Hagopian com seus estudantes de cinema, citada por ele em sua comunicação “*The Death of the Death of Film*”, durante a mesa-redonda “*Defining Digital Cinema*”, por ocasião do congresso *What is Film?*, em Portland, Oregon, em novembro de 2009. A outra citação é da palestra do roteirista Bryce Zabel, intitulada “*Technocalypse Now?*”, no mesmo congresso.

conta ambas as perspectivas – tanto a tecnológica anteriormente mencionada quanto essa outra de natureza comunicacional – examinarei as correlações que se pode encontrar no presente estado da arte, com respeito aos limites e possibilidades da noção de filme.

Meu ponto de partida está na atual inclinação na direção do cinema digital em termos de distribuição e exibição. Em primeiro lugar, parece evidente o interesse para a indústria do cinema em transformar essa nova tecnologia no padrão onipresente, considerando-se a redução de custos propiciada ao se evitar a produção e o transporte de cópias em acetato, o que ainda tende a levar a maior efetividade na distribuição dos lançamentos nas salas, assim como nas resultantes campanhas mercadológicas. Dois fatores têm ralentado essa transição: o alto custo do equipamento de projeção, e a falta de interesse no processo pelas salas de exibição independentes. As empresas de distribuição vêm atraindo as cadeias exibidoras ao cinema digital (principalmente via multiplexes instalados nos shopping centers) através da recente reabilitação da projeção 3D, responsável por um incremento de até 60% nas receitas de ingressos nas salas onde é operada. Projeções empregando filme estereoscópico haviam feito certa sensação em salas nos anos 1950, mas rapidamente desapareceram como moda passageira, contrariamente ao formato panorâmico de projeção, outro “melhoramento” na tecnologia do cinema desenvolvido na mesma época em busca de recuperar a popularidade de um meio ameaçado pela televisão. O desaparecimento do interesse nos filmes 3D nos anos 50 foi devido tanto ao desconforto visual provocado pelos óculos coloridos empregados então (muito espectadores reclamavam das dores de cabeça subseqüentes), quanto pelo fato de que a novidade não trouxera nenhuma contribuição relevante à estética do cinema <sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Tive a oportunidade de assistir à projeção na Cinemateca Francesa de uma rara cópia 3D de *Dial M for Murder* de Hitchcock, formato no qual o filme foi originalmente rodado e distribuído nas salas equipadas com o sistema, por ocasião de seu lançamento. Faz-se necessário observar a pequeníssima colaboração desse efeito à estética geral do filme, o que torna compreensível que o diretor, grande experimentador de novidades técnicas, jamais tenha voltado a empregá-lo de novo. Contrariamente a isso, a outra novidade introduzida também nos anos 1950, a tela panorâmica, conforme citado acima, foi e continua sendo de impacto significativo na estética cinematográfica, mesmo se seus resultados são discutíveis.

A melhora na percepção acerca do volume na imagem, trazida pelo 3D digital, foi decisiva na retomada da projeção estereoscópica. Tal recuperação do interesse em tal aspecto da experiência cinematográfica é algo que ressurge em sintonia com aquela sucessiva incorporação de conquistas técnicas para a representação visual da realidade, observada ao longo de toda a história do cinema. De todo modo, nenhum dos avanços anteriores se afastara da noção tecnológica central de filme, e parece que o mesmo continua a ocorrer no imaginário do espectador, a despeito da transição para o digital que o atual 3D traz consigo. As pessoas continuam indo ao cinema para assistir a um “filme”, mesmo se assistem a uma projeção 3D, ou ainda a uma projeção digital em 2D. Acredito que a persistência no uso do termo filme não se relacione exclusivamente com aspectos nostálgicos, ou com a natureza deslizando e adaptativa das denominações no uso da linguagem (ambos os casos referentes ao uso “inercial” da palavra), nem mesmo com o relativo desconhecimento pelo público acerca dos aspectos técnicos da projeção audiovisual. Esses três fatores podem ter algum grau de influência, mas nenhum deles tem sido decisivo na incorporação da terminologia nova em outros casos de transições tecnológicas. Deve haver, argumento aqui, algum aspecto estrutural referente à imagem projetada, que seja correlato à noção transmitida pela expressão “filme” e capaz de apelar ao imaginário da audiência em termos que desafiam qualquer possível prioridade atribuível à imagem em movimento em função das características novas advindas de sua captação e projeção por via eletrônica. Esse fator seria o que permite a continuidade da sobrevivência do uso do termo e da idéia de filme, e proponho que tal componente estrutural da cinematografia seja a noção de **transparência**. A implicação dessa proposição é a de que a sobrevivência do termo não seja aleatória ou inercial, mas fruto de um raciocínio nem sempre claramente explícito acerca da natureza do cinema enquanto simultaneamente registro e forma de expressão.

Um suporte transparente para a fotografia sequencial constitui o meio que permite que imagens em movimento da realidade tridimensional sejam projetadas sobre uma superfície plana. Isso gera a noção subjacente de que o

cinema seja não apenas um meio (*medium*) no sentido mais amplo de transmitir uma mensagem, isto é, transmitir sentido, mas também de modo mais básico em termos de permitir que certos valores de luz sejam carregados de um lugar para outro. Donde a definição do filme como um meio translúcido: “que permite a passagem da luz”, mas também: “que transmite e difunde a luz”, ambas propriedades fundamentais para reproduzir uma imagem opaca. As implicações referentes à opacidade visual da imagem cinematográfica serão melhor explicitadas quando tratarmos adiante da holografia como hipótese de desenvolvimento do cinema. Por agora fiquemos apenas no óbvio: a constatação de que as coisas transparentes são impossíveis de serem fotografadas; para representá-las, pode-se apenas registrar suas irregularidades ocasionais, ou a reflexão de outras coisas em suas superfícies. Isso pode levar a uma simples analogia de “bom senso”: objetos opacos podem ter sua imagem transportada através de um meio transparente; e mais que isso: objetos opacos requerem um meio transparente para ter sua imagem transportada e difundida. Não importa quão ingênuas tais noções empíricas possam soar, elas parecem ter um papel central na resistência do uso na linguagem ordinária do termo filme, e por conseguinte na percepção corrente acerca da natureza intrínseca das imagens em movimento.

De modo que a noção socialmente compartilhada pelos espectadores com referência à função do filme enquanto meio parece implicar que a luz – uma constante universal – recria a imagem do real através de seu transporte na transparência do filme. Isto é, a transparência do meio faz com que o “real” o atravesse. Nesse sentido, as posições teóricas defendidas por André Bazin acerca das propriedades inerentes à imagem filmica convergem com a visão advinda do senso comum: o filme carregaria consigo um traço do real. Em decorrência disso, de um modo que parece quase metafísico, quando sentado em um cinema o espectador teria diante de seus olhos um componente da própria realidade fotografada.

A imagem mental que um espectador costuma construir do filme enquanto meio consiste por um lado de uma construção ideológica relacionada à representação do real, mas simultaneamente implica um fato decorrente da

percepção, pelo qual infere-se a existência de uma operação capaz de transportar informação através de um meio. Isso tem um corolário: reconstruir numa tela plana e opaca a fonte de algo tridimensional associa-se a um meio de transmissão que seja plano e transparente. Apesar de que o que dissemos até este ponto acerca da transparência do suporte fílmico possa soar óbvio e destituído de implicações teóricas, quero crer que a percepção advinda do senso comum quanto ao filme como um meio carrega consigo algumas importantes correlações narrativas.

Com relação à percepção intuitiva da imagem cinematográfica, é fato evidente que o fluxo contínuo do suporte fílmico induz a possibilidade de manipulação em termos de suas propriedades de constituir uma forma de “linguagem”. Essa transformação corrente do fluxo da imagem em linguagem constitui um procedimento que permite ao espectador também considerar como “filme” o uso da mídia digital. Tais usos análogos da imagem e do som, compreendendo o discurso fílmico e a percepção da realidade através da mídia, operam em meio a asserções pelos usuários acerca de propriedades físicas da natureza, responsáveis pelo senso de verossimilhança e, em última análise, pela consideração quanto ao próprio caráter de um “documento” audiovisual obtido, seja ele de imagens “objetivas” ou “ficcionalis”. É aqui que as noções acima mencionadas referentes a um texto estável, personagens empáticos ou um contrato implícito convergem, já que as transformações lingüísticas que tornam a narração possível encontram na materialidade do filme um recipiente adequado.

O processo mental que o espectador associa à constatação de que uma operação mediática ocorre traz implícito que colocar algo num filme significa (imaginariamente) transportar através dele alguns elementos dessa coisa registrada, e em conseqüência ser capaz de recriar na projeção alguma propriedade inerente à natureza do objeto, enquanto forma da realidade mesma. Em outras palavras, fica implícita a percepção de realizar de novo certas propriedades daquilo que anteriormente constituiu a própria realidade, e isso independente de quão ingênuas tais assunções do senso comum possam soar frente às teorias da representação. Em decorrência, o ato de capturar

coisas reais em filme traduz-se no nível imaginário como a operação capaz de fazer algo tridimensional tornar-se bidimensional sem perda de sua essência visual. Levando em conta tal asserção, eis uma tentativa de definir filme em termos da percepção empírica:

**FILME seria o equivalente mental de um conjunto de operações geométricas, capazes de, em termos imaginários, permitir a transformação do reino da natureza em linguagem.**

Uma tal abordagem à conceptualização do objeto filme indica que, em termos de uma compreensão corrente, inespecífica – construída, como dito acima, pela imbricação de ideologia e percepção sensorial –, a noção correspondente a uma idéia prática de filme, tal qual se observa no uso da linguagem ordinária, é a de que a filmagem constitui uma operação abstrata utilizada na representação figurativa da realidade. Nesses termos, a filmagem corresponde já a uma operação inicial de montagem.

Em termos metafóricos, poder-se-ia ainda argumentar – com base num raciocínio dedutivo – que a filmagem opera o primeiro passo em direção à “digitalização” da imagem da realidade, via redução da natureza volumétrica do real para uma combinação de presença ou ausência de luz sobre uma superfície plana <sup>6</sup>. Por isso o filme pode operar, tanto em termos imaginários quanto em termos objetivos, como uma formatação lingüística do real. A película em forma de fita e a sucessão de quadros nela impressos, segmentando espaço em tempo e vice-versa, induziram as possibilidades de se efetuar a montagem sobre a própria continuidade física da fita, permitindo com isso a constituição de uma forma de experiência de natureza lingüística. De fato, a segmentação da fita através da montagem revela-se capaz de criar efeitos em alguns pontos similares àqueles criados através da produção da continuidade/descontinuidade sonora que articula a linguagem oral, assim como a segmentação permite à articulação de sons tornar-se música, no

---

<sup>6</sup> Presença ou ausência de luz que se traduz numa sucessão booliana de “uns” e “zeros”. O que constitui um índice de quão próxima se encontra a imagem digital do próprio filme mesmo em termos conceptuais – e, em decorrência, de porque no uso ordinário da língua tais operações são consideradas como equivalentes.

sentido de que todos esses diferentes tipos de operação manipulam bases materiais para seus correspondentes códigos nelas operarem.

Mesmo nos tempos atuais, quando a informação audiovisual é capturada e reproduzida empregando-se suportes digitais, é notável que, para a audiência, em termos ideais, continuaria a ocorrer uma espécie de operação sequencial numa “fita virtual”, pois tal tipo de interferência humana é o que de fato atua como garantia da criação contínua de possibilidades lingüísticas para o cinema.

Alguém poderia argumentar a esse ponto da exposição que o plano do filme funciona de modo análogo ao da retina do olho, e já que a visão humana em si própria opera uma espécie de transformação bidimensional na imagem, análoga ao efeito produzido pela fotografia, a fita cinematográfica funcionaria meramente como um substituto mecânico provisório da atividade do olho. Mas o contra-argumento a essa ponderação é que: a) na vida real, nosso senso da tridimensionalidade vem não apenas das imagens visuais, mas também do fato de que nos movemos através do espaço, e de que percebemos o espaço também através da audição e do toque; b) quanto à percepção visual, normalmente empregamos a visão binocular para avaliar a distância por via comparativa (donde a alegada superioridade perceptiva da projeção 3D, ao separar o ângulo visual de cada olho). Deve ser ainda levado em conta o fato de que o processo da visão humana é muito diferente daquele característico da imagem capturada em filme, já que neste a definição da imagem constitui um valor absoluto, e por isso mensurável. Já a imagem que se forma na retina, ao contrário, é bastante pobre em termos de definição, quando comparado com o que ocorre, por exemplo, num fotograma de filme 35 mm, cuja imagem esteja bem iluminada e em foco. Grande parte da distinção de formas e detalhes na percepção de uma imagem capturada na retina depende de intenso processamento cerebral, de modo a cobrir suas lacunas e imperfeições. A percepção distinta de objetos visuais é, em larga escala, o resultado de um longo e elaborado processo de aprendizagem, no qual a constituição de um repertório de formas desempenha papel primordial.

O uso extensivo do termo filme na linguagem comum é portanto um indício de que nada de fundamental se modificou quanto ao audiovisual no que tange à percepção corrente do cinema, mesmo considerando-se a recuperação contemporânea do interesse pelo cinema 3D. Não apenas a estereoscopia pode ser produzida através tanto do filme quanto da mídia digital (sem colocarmos aqui em questão detalhes quanto à qualidade “convincente” ou não do efeito), mas sobretudo temos que levar em conta a continuidade, em ambos os casos, do efeito de enquadramento. A imagem 3D continua sendo capturada por uma câmera que introduz, seja inevitavelmente, seja intencionalmente, um ponto de vista “subjetivo”, criando o tipo tradicional de imagem vista como se fosse através de uma janela. Aliás, tal característica rapidamente faz com que, para o espectador, o suposto efeito de imersão buscado por esse tipo de cinema em raros momentos consiga se impor efetivamente. Mesmo quando a imagem é sintetizada, como nos filmes de animação, a perspectiva de tipo “janela” continua a se fazer presente, pois tal tipo de animação continua a obedecer às leis visuais derivadas da projeção geométrica. De modo que a construção inerente ao aparato cinematográfico introduz na imagem a posição de um observador<sup>7</sup>. Com referência à linguagem cinematográfica, essa direção virtualmente imprimida ao espaço pode ser usada, por exemplo, para produzir o tipo de continuidade na montagem que sugere uma posição subjetiva, ao introduzir e explicitar certo plano do filme como constituindo o ponto de vista de um personagem (*eyeline-match edition*). É o mesmo tipo de restrição do campo visual, inerente ao tipo de “tridimensionalidade” encontrada na atualmente denominada projeção 3D, que permite às técnicas tradicionais de edição do filme manterem operacionais uma figura narrativa tal qual o descrito “ponto de vista de um personagem”. O que pretendo inferir aqui é: apesar da tecnologia 3D produzir um incremento na sensação de profundidade da imagem, o espectador obviamente não pode escolher olhar “do outro lado” desse volume

---

<sup>7</sup> Apesar da possível existência desse efeito ligado à percepção de um observador ser um tema de disputa na teoria do cinema – o filme teria ou não um “narrador”? –, meu presente argumento não se propõe a discutir tal assunto a partir do proposto nas teorias da narrativa. O que busco caracterizar aqui é meramente o resultado desse possível efeito quanto a constituir a base para que certas técnicas de montagem se configurem, ao permitir que apenas um único ponto de vista esteja constituído na imagem em dado momento, independente de quão abrangente seja o enquadramento.

virtualmente posto no espaço; em decorrência, a construção de um ponto de vista continua a ser dada pelo filme em si, tanto em termos narrativos quanto visuais.

Com o início das transmissões de televisão 3D, a convergência comercial em direção dos produtos multi-plataforma tende a buscar transformar paulatinamente o audiovisual 3D no próximo tipo de tecnologia padrão. Isso significa que o conceito e a utilização da imagem “enquadrada” continuará dominante por algum tempo, em oposição a uma possível imagem tridimensional “holográfica” (conceito tomado aqui em sentido amplo, sem referência a algum tipo de resultado técnico em particular; voltarei adiante a esse tema).

Antes de desenvolver a noção de uma possível ruptura entre os conceitos de cinema e filme necessito examinar os parâmetros sobre os quais a imagem enquadrada é construída. Há três elementos fundamentais de primeira relevância com respeito ao quadro da imagem em movimento: frontalidade, composição, continuidade. Referem-se, respectivamente, ao fato de que um discurso está sendo endereçado a uma audiência, acerca de um dado conjunto de coisas, organizado de certa maneira em função do fluxo do tempo.

### **FRONTALIDADE:**

A fotografia foi criada de modo a representar o espaço tridimensional em uma superfície bidimensional, e essa operação intrinsecamente induz na imagem resultante o lugar de um observador, em termos gráficos (posição que pode ser enfatizada ou “ignorada” em termos estéticos e narrativos). Desde que um ponto de vista frontal constitui portanto uma propriedade inerente da imagem fotográfica, a reprodução do movimento através do emprego da fotografia sequencial traz implícita a posição segundo a qual qualquer espectador do filme contemplará a cena. Em decorrência, independentemente da ampliada percepção de um espaço tridimensional permitida pela projeção

3D, o princípio da frontalidade e suas implicações narrativas permanecem totalmente mantidas.

### **COMPOSIÇÃO:**

A manutenção do princípio da frontalidade no cinema 3D permite empregar o enquadramento com o mesmo tipo de ênfase na composição da imagem utilizada no cinema 2D, causando a amplificação eventual do significado de certos elementos visuais, enquanto simultaneamente limita-se a presença de informação em cada cena, ao manter num espaço exterior aquilo que se deseja que fique momentaneamente ausente da percepção do espectador, conforme cada estratégia escolhida para a narração.

Para efeito comparativo, proponho um aparato teórico batizado Imagem Volumétrica Móvel, ou IVM (conforme definição dada mais adiante), que tornaria inoperante o chamado eixo da ação (ou sistema dos 180°) na filmagem e montagem. O conceito de “direção da tela” associado com esse eixo dos 180°, a ser sempre observado durante as filmagens quando se deseja obter uma continuidade fluida e a montagem “invisível”, constitui não apenas uma disposição empregada para manter claras para o espectador as relações espaciais retratadas na cena, mas acima de tudo um elemento da narrativa fílmica que permite que se siga através da montagem a lógica dramática interna durante cada momento da cena.

### **CONTINUIDADE:**

Dado que a frontalidade cria também para o 3D uma imagem mantendo constante orientação conforme um eixo ortogonal – perpendicular à sua superfície – para cada fotograma, isso permite que os mesmos princípios básicos de continuidade na montagem continuem a ser empregados tal como no cinema convencional, incluindo o reenquadramento segundo o mesmo eixo, campo/contra-campo, câmera “subjativa”, e *raccord* no movimento.

#### Acerca do cinema holográfico

Em vista da manutenção dessas características cinemáticas fundamentais no filme 3D, podemos concluir pela inexistência de diferenças estruturais em termos de linguagem entre o cinema 2D e o 3D. De todo modo, o presente renascimento do cinema 3D pela via de uma tecnologia mais eficaz é um indicador de que o contínuo incremento de informação técnica à imagem em movimento tende a continuar. De fato, processo semelhante vem ocorrendo com o som fílmico, à medida que a complexidade de sistemas como o Dolby Surround e o THX continua a aumentar.

De modo que somos tentados a perguntar: haveria um ponto de virada nesse incremento de inovações na cinematografia capaz de marcar o advento de algo inteiramente novo, que representasse uma ruptura com as características acima descritas? Em outras palavras, haveria um momento crucial no desenvolvimento técnico a partir do qual filme e cinema seguissem cada um caminhos alternativos?

Proponho que uma tal mudança de paradigma pudesse vir através do aperfeiçoamento de um certo tipo de cinema holográfico. Acerca desse tema, o que pretendo examinar aqui não é qual avanço tecnológico poderia tornar a exploração de salas de cinema holográfico ou a distribuição de vídeo holográfico atraentes artisticamente e também comercialmente viáveis, mas a questão em pauta é acerca de quais seriam as implicações teóricas para o exercício da narrativa cinematográfica com referência à produção de imagens em movimento capazes de efetivamente ocuparem volume em um ambiente.

Sobre esse assunto, fazem-se necessárias as seguintes observações iniciais: considerando que a imagem em movimento holográfica já existe enquanto possibilidade técnica desde os experimentos conduzidos pelo físico húngaro Dennis Gabor em 1947<sup>8</sup>, qual seria a razão pela qual a holografia nunca chegou a ser empregada para aplicações cinematográficas fora dos laboratórios de pesquisa? Um conjunto de dificuldades técnicas tem impedido até o presente que a imagem em movimento holográfica torne-se comercialmente explorável. Um bom exemplo das complexidades técnicas envolvendo a produção e o uso do cinema holográfico pode ser observado

---

<sup>8</sup> Experimentos pelos quais Gabor recebeu o Prêmio Nobel de Física em 1971.

através da história do instituto russo NIKFI, Instituto Nacional de Pesquisa de Cinema e Fotografia. Essa empresa estatal, fundada em 1929, vem conduzindo experimentos sobre cinema tridimensional desde a década de 1970.<sup>9</sup> Empregando telas especialmente projetadas para focalizar e multiplicar a imagem conforme o número de espectadores, filmes holográficos monocromáticos de curta metragem foram mostrados em 1976, sendo a cor acrescentada em um experimento em 1984 realizado nas instalações da empresa em Moscou. Os responsáveis por essa operação alegam ter conseguido ultrapassar as dificuldades presentes em sistemas anteriores, incapazes de projetar filmes holográficos simultaneamente para um número superior a um ou dois espectadores. Contando com um aparato de reprodução da imagem multi-zona, os maiores obstáculos à criação de salas de cinema holográfico estariam então supostamente transpostos desde 1976. Contudo, uma outra limitação importante é representada pela baixa qualidade da imagem, que o NIKFI teria tentado melhorar utilizando “um disco rotativo de emissão luminosa para o projetor a laser”<sup>10</sup>, obtendo-se com isso um aumento na definição da imagem. Tais experimentos utilizaram uma câmera cinematográfica para película 70 mm, com velocidade até 24 quadros por segundo.

Entretanto, tal conceito de cinema holográfico é bastante restritivo, necessitando uma reflexão separada da imagem para o acesso de cada espectador, conforme explicado da seguinte maneira pelo instituto:

In the third version, projection was made onto a mirror-film round vacuum screen 2 meters in diameter. The light beam from the cine-projector fell on the intermediate holographic screen. The screen reflected 24 separate beams, which were directed and focused on 24 mirror lenses. Beams reflected from mirror lenses were directed and focused on a large mirror-film vacuum screen. Beams reflected from the screen formed 24 viewing zones in the movie theater. In these zones viewers could see three-dimensional images.

---

<sup>9</sup> Informações referentes às atividades do NIKFI estão disponíveis em: [www.holocinema.com](http://www.holocinema.com). O diretor desse laboratório, Prof. Victor Komar, recebeu um Oscar em 1991 pelas contribuições técnicas da NIKFI no campo do cinema tridimensional, distinção que lhe trouxe credibilidade internacional às suas pesquisas na área.

<sup>10</sup> “A rotating light scattering disk located near the center of the homocentric reconstructed beam in the laser projector” – diz literalmente o material de divulgação do NIKFI. Por causa da proteção de suas patentes industriais, não há esquemas nem descrições mais precisos dos aparelhos desenvolvidos, apenas descrições alusivas, como esta.

Tais filmes holográficos experimentais requerem portanto telas especiais para sua visualização, construídas com uma base em vidro coberta com uma camada fotossensível. A partir da descrição dada acerca da operação do sistema, pode-se perceber que o espectador não necessita óculos especiais para visualizar a imagem tridimensional, uma vantagem comparativa com relação ao cinema 3D. Por outro lado, o fato de que faz-se necessária a criação de uma imagem virtual para cada espectador presente constitui um grande inconveniente em termos da arquitetura requerida para uma sala de exibição. Em suma, fica pouco evidente se algum dia esse tipo de tecnologia pode vir a encontrar aplicação extensiva.<sup>11</sup>

Para os propósitos do presente artigo, o mais importante elemento que se pode inferir acerca do estado da arte quanto ao cinema holográfico experimental é que ele conserva o mesmo tipo de produção da imagem do cinema 2D e 3D no que concerne à questão do enquadramento, já que cada espectador observa, na realidade, sua projeção particular idêntica, mesmo sentado num teatro com outras pessoas. Tal característica – a constante manutenção de uma visão frontal para cada cena – fica enfatizada no material de divulgação da NIKFI, que destaca como uma vantagem do seu sistema “a preservação dos métodos habituais dos operadores de câmera e dos diretores durante as filmagens”, afirmação que marca claramente a ausência de qualquer diferença estética fundamental em termos de narração fílmica para esse tipo de cinema holográfico em comparação com o cinema digital 3D.

De todo modo, devemos constatar que os hologramas estão se tornando crescentemente parte da vida cotidiana, especialmente por seu uso em documentos de identidade, como é o caso do identigrama empregado nos passaportes alemães, ou em usos corriqueiros como nos cartões de crédito e, em breve, para garantir a autenticidade das notas de cem dólares. O próximo emprego intensivo poderá vir a ser, como divulgado pela empresa HoloAD, a disponibilidade para projetar a partir de telefones celulares a imagem holográfica do interlocutor. Estamos quase chegando à era da antológica mensagem holográfica retratada no filme *Guerra nas Estrelas*.

---

<sup>11</sup> Além do mais, é necessário destacar que o custo de construção para um projeto dessa natureza é estimado pelo diretor do NIKFI em cerca de cinco milhões de dólares.

Em vista dos rápidos avanços ocorrendo no presente com as tecnologias audiovisuais, é teoricamente concebível que se possa desenvolver em futuro não muito distante um novo gênero de cinema holográfico que se mostre materialmente e economicamente viável, no qual imagens de coisas e pessoas possam ser projetadas no interior de uma sala de espetáculo, ou mesmo em uma sala residencial, de tal modo que constituam uma projeção de natureza volumétrica e opaca, ocupando um espaço real no ambiente. Apesar do caráter especulativo dessa afirmação, com ar de ficção científica e aparentemente desprovida de conseqüências tangíveis de imediato, meu propósito aqui é o de examinar as implicações desse hipotético aparato quanto ao desenvolvimento da linguagem cinematográfica, para que se possam circunscrever, via redução a seus limites, os efeitos gerais associados ao uso do enquadramento e da frontalidade para as formas de expressão da linguagem cinematográfica. Pois é de se esperar que um aparato “holográfico”, constituído na maneira que aqui sugiro, possivelmente viria a provocar uma partição entre os rumos próprios à experiência do cinema e aquela própria do filme.

A diferença estrutural entre a imagem 3D como usada atualmente no cinema (e de certa forma também nos existentes experimentos holográficos, conforme descrito) e uma projeção de imagens volumétricas capazes de ocupar um espaço efetivo, tal como aqui proponho, é que esta última se apresentaria de modo integral nas suas características tridimensionais. Em decorrência, um espectador poderia por exemplo caminhar em torno da imagem, observando-a sob diferentes pontos de vista, tal qual uma pessoa ou objeto real. Chamemos a tal aparato, para o propósito da presente discussão, uma Imagem Volumétrica Móvel (IVM), para diferenciá-la da imagem holográfica enquadrada. Suas possibilidades de uso seriam bastante diferenciadas daquelas próprias ao “filme” 3D. Se um dia uma tecnologia dessa natureza se tornar presente, seria obviamente útil nos videogames e para propósitos de interatividade em geral, seja com imagens de pessoas projetadas em tempo real, seja pelo emprego de gravações de imagens reais ou

sintetizadas.<sup>12</sup> Mas precisamos ter em conta a radical transformação que esse aparato traria para a tradição narrativa do cinema, por implicar também num tipo muito diferente de estética. As mudanças principais viriam da perda da direção da tela (isto é, do eixo ortogonal em relação ao plano do filme, e o conseqüente emprego da regra dos 180° no posicionamento da câmera) para a cena, em conjunto com todas as noções de montagem e continuidade daí derivadas. Além disso, novas formas de relação com o espaço fora de cena seriam requeridas.

Caso um tipo de cinema “holográfico” venha um dia a ser levado a um grau de refinamento técnico capaz de possibilitar uma projeção que apresente imagens bem definidas e coloridas (no modo IVM descrito), quando apresentado em uma sala de espetáculo seria percebido pelos espectadores conforme a posição de cada um, preservando suas características volumétricas num alcance de 360°. Isso certamente nos levaria bem distante das formas atuais da estética do cinema e dos procedimentos narrativos a ela associados, pelo abandono simultâneo tanto das restrições quanto de algumas das qualidades narrativas associadas à existência do plano do filme e da direção de tela a ele correlata. Lembremos aqui que a vantagem intrínseca do enquadramento bidimensional (preservado ainda pela frontalidade associada à projeção 3D contemporânea, como vimos) consiste em ter permitido à narrativa fílmica importar para seu discurso um imenso elenco de princípios retóricos similares aos presentes no uso literário da língua, junto com procedimentos previamente desenvolvidos na literatura, tais como o uso do ponto de vista narrativo. Tal gênero de aproximação literária à linguagem cinematográfica foi facilitado pelo vasto escopo de aplicações das formas de continuidade na montagem que a natureza linear do plano do filme e suas propriedades espaciais tornaram possível.

Entre as especificidades da montagem e da narrativa cinematográfica que teriam de ser abandonadas numa hipotética projeção holográfica opaca cobrindo 360° (IVM) estarão o uso da oposição campo/contracampo

---

<sup>12</sup> O filme *GI Joe* (2009, direção de Stephen Sommers) oferece bons exemplos, enquanto concepção artística, de um dispositivo desse tipo, utilizado no contexto da história para comunicação, via projeções de imagens interativas a bordo de naves militares, assim como em operações militares de campo.

(provavelmente a mais empregada forma de montagem nas produções formatadas para TV), a qual perderia por completo o sentido; o re-enquadramento no mesmo eixo (*cut-in*), utilizado habitualmente para enfatizar reações dos personagens (considere-se, por exemplo, quão frustrante para o espectador seria verificar o impacto emocional de uma cena apenas olhando para as costas do personagem em questão – já que, numa projeção autenticamente holográfica tipo IVM a audiência, dispersa pelo auditório, teria o personagem que reage a alguma coisa na história ocupando qualquer posição aleatória relativamente ao público); também as imagens de natureza “subjetiva” perderiam eficácia, tornando a narrativa que assumisse um ponto de vista menos convincente, não apenas em referência a certos planos individuais no filme, mas para largas porções da diegese como um todo. Com isso, procedimentos narrativos diferenciados deveriam ser aplicados às produções ficcionais, já que um cinema de tipo “holográfico” tenderia a parecer mais com uma espécie de teatro filmado do que com o cinema convencional. É digno de destaque que o conceito do cinema como “teatro filmado” causava horror para diversos teóricos nos primórdios da sétima arte. Tomemos um exemplo ao acaso para ilustrar os limites à encenação causados pelo possível emprego da representação tridimensional (tipo IVM) no cinema: como um diretor poderia, tal como fez Hitchcock, decupar em cerca de setenta planos a cena do chuveiro em *Psicose*?

O princípio mesmo da ficção cinematográfica de trazer a percepção do espectador para dentro da cena através de uma constante mudança de enquadramento, fazendo com que a audiência adquira uma consciência da natureza emocional da história quase como uma percepção física – tal como o descreve Nick Browne em seu clássico artigo “The Spectator-in-the-Text: the Rhetoric of *Stagecoach*” – cairia em desuso quanto às suas formas habituais.

Minha conclusão para a questão levantada neste artigo, acerca do que poderia constituir a próxima fronteira a ser atingida na representação cinematográfica, é portanto de uma dupla natureza. Dado que as possibilidades tecnológicas e os modos de produção econômica tendem a apontar para uma multiplicidade convergente de possibilidades na produção e difusão da imagem

em movimento, um modo de articular conceptualmente as implicações de uma nova configuração na arte da narrativa audiovisual (a qual por mais de um século vem se chamando cinema) consistiria em levá-la até o ponto em que ela pudesse ultrapassar a noção de filme, já que o filme se relaciona com a projeção geométrica de um espaço tridimensional sobre um suporte plano e a posterior reconstituição de tal espaço sobre uma superfície enquadrada. A suposição de um provável desenvolvimento técnico na forma de uma IVM (conforme aqui proposto), embora isso constitua por hora apenas um modelo teórico, auxilia-nos a pensar sob quais circunstâncias o cinema se separaria do filme, ainda que ambos pudessem continuar a existir em trajetórias paralelas, de modo similar àquele sob o qual fotografia e pintura desafiam-se mutuamente de forma contínua enquanto meios de expressão.

Por outro lado, tais desenvolvimentos hipotéticos quanto aos usos artísticos e comerciais de uma imagem de tipo holográfico viriam a contribuir bastante em termos de convergência midiática na transmissão de eventos ao vivo. Imagine-se por exemplo o impacto produzido pela transmissão tipo IVM de eventos esportivos, de shows de música, ou mesmo montagens operísticas quando projetados em arenas, em tamanho real. Com a vantagem adicional de que se poderia ter opcionalmente a mesma transmissão em tempo real, em tamanho reduzido, na sala de casa, pagando pelo acesso um preço menor...

Quanto ao que possa vir a ocorrer com a terminologia empregada na linguagem ordinária acerca de uma tal mudança, parece-me que por razões tanto culturais quanto comerciais haveria a forte possibilidade de que:

1) Até quando continuarem a existir produções audiovisuais que utilizem frontalidade, composição dentro do quadro e montagem em continuidade como meios de expressão, o nome cinema continuará a ser empregado para definir tal arte e suas características, mesmo se projetadas com equipamento 3D, e isso independentemente do meio empregado para difundir novas e antigas produções, incluindo-se aqui também meios que possam ainda vir a serem inventados;

2) O nome filme tenderá a continuar associado seja com a imagem plana, seja com a imagem 3D em sua forma convencional, já que uma nova denominação será provavelmente buscada para se referir à tecnologia de matriz “holográfica” (no estilo IVM), de forma a auxiliar mercadologicamente o advento desse novo tipo de imagem em movimento. Com isso, talvez o nome cinema sobreviva a transições tecnológicas mais radicais; o nome filme dificilmente o fará, exceto para se referir a uma forma historicamente datada de registro audiovisual.

## REFERÊNCIAS

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **Film Art**. New York: Knopf, 1986.

BROWN, N. The Spectator-in-the-Text: the Rhetoric of *Stagecoach*. **Film Quarterly**, p. 102-119, inverno 1975-1976.

HOLOCINEMA. **Holographic Movies**. Disponível em:  
<<http://www.holocinema.com/>>. Acesso em: 27 out. 2009.

HOLOGRAPHY. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Holography>>.  
Acesso em: 31 out. 2009.

METZ, C. **Essais sur la signification au cinéma**. Paris: Klincksieck, 1968 e 1972.

M.I.T. SPATIAL IMAGING DOCTORAL THESES, Cambridge. Disponível em:  
<<http://www.media.mit.edu/spi/spiPubs.htm>>. Acesso em: 30 out. 2009.  
XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

Dossiê:

Recebido em: 30/04/2010

Aceito em: 08/05/2010