

## "Cinema e Tecnologia"

### Arnaldo Prado Jr.

Engenheiro Civil. Mestre em Ciências em Informática - PUC/RJ. Membro da APCC, colaborando para diversas colunas de cinema dos jornais de Belém.



**Blade Runner - O Caçador de Andróides**

**D**ifícilmente algum dos espectadores da sessão pública realizada no dia 28 de dezembro de 1895, no subsolo do Grand Café, no Boulevard des Capucines, 14, em Paris, poderia imaginar o futuro que estava reservado para o Cinema. Naquele local e data, os irmãos Lumière apresentaram os primeiros produtos Cinematógrafo, máquina que projetava, em uma tela, imagens anteriormente filmadas e que reproduziam o movimento através de uma seqüência de fotogramas. Nem os inventores se dispuseram a explorar comercialmente o que viria a ser um dos grandes produtos da indústria no século XX. A definição desse novo meio de expressão foi se fazendo progressivamente em diversas faixas.

O Cinema é produto da ciência e da tecnologia; não só delas, é claro. Como estamos praticamente na era da informação, uma comparação com o **computador**, no nível de analogia geral, pode ser feita, guardadas as diferenças tanto de base como em relação ao resultado final. Genericamente, o "hardware" é composto dos objetos tangíveis, os equipamentos propriamente ditos, e o "software" é a parte que envolve os procedimentos que fazem a máquina funcionar. Há o "humanware", as pessoas que projetam e constroem os componentes materiais e fazem a montagem em estruturas diversas e as pessoas que elaboram procedimentos, linguagens, elaboram sistemas para se chegar a um resultado, um

produto final. Os termos foram usados em inglês por causa de uma certa internacionalidade dos mesmos nesta língua, mas pode-se resumí-los a equipamentos, procedimentos e pessoas. De uma maneira ampla o que foi dito se aplica tanto ao Cinema como ao computador. É evidente que os produtos finais têm características diferentes, mas em algumas áreas pode até haver uma certa identificação.

O processo criativo para se chegar a um produto final da informática envolve várias etapas como análise, projeto, codificação, testes, depuração. O resultado pode ser um sistema de recursos humanos, o controle da contabilidade de uma empresa, um sistema de ensino/aprendizagem, um produto para suporte a orientação psicológica, um sistema na faixa da inteligência artificial e há quem esteja trabalhando em produções artísticas (veja-se o exemplo das histórias em quadrinhos, para citar um único caso, há outros).

Mas o que interessa mais aqui é o Cinema. Há uma história, um roteiro, pessoas que trabalham à frente e atrás das câmeras, que operam máquinas, que dirigem e o produto final que é o filme, uma obra que atinge as pessoas de várias maneiras e cujo valor passa por diversos enfoques, já que o Cinema é um meio de expressão, uma arte, uma indústria, um meio de entretenimento, um comércio. Os temas tratados são os mais variados e, em função deles, praticamente se define um determinado público alvo. A variabilidade na conceituação do valor do produto final pode ser tão diferente que há uma convenção definida nos quadros de cotações de filmes que vai da bola preta (péssimo), segue com uma estrelinha ("★" - fraco chegando até cinco ("★★★★★" - excelente).

O desenvolvimento da máquina, ao longo do tempo, da tecnologia de recursos permitiu que a linguagem cinematográfica evoluísse. Primeiro a máquina de filmar parada, ganhando depois a movimentação que se foi aperfeiçoando; primeiro o cinema mudo, depois falado; fitas em preto e branco e realizações coloridas; tela pequena, tela grande; até mesmo a dublagem o que eu não gosto; os efeitos especiais ganharam "status" de elemento artístico (veja-se "2001, Uma Odisseia no Espaço" e "Blade Runner, o Caçador de Andróides", lista que pode ser bem maior); e a colorização, execrada por muitos! (Quanto aceitam a colorização de "Casablanca"?). Acontece que a tecnologia está aí, goste-se ou não deste ou daquele elemento novo introduzido no Cinema. Quantas vezes esses recursos são usados

apenas para chocar, para desesperar ódio, para apresentar a violência pela violência, para exacerbar sentimentos destrutivos, para ser instrumento da imposição de ideologias de dominação! É sabido que outros meios de expressão também podem fazer isso só que as características do Cinema podem dar uma força que outros não têm.

Um componente a mais que vem sendo trazido para o Cinema é a influência do "video game". Já que se teve aqui em Belém a exibição de "Street Fighter, a Última Batalha", baseado em um "game" da Capcom e que lotou casas de exibição. Agora está aí "Mortal Kombat", apresentado ao mesmo tempo em quatro cinemas e com casas cheias. É possível que muita gente nem queira saber de fitas com essas características, mas eu acho que há questões bem relevantes a serem consideradas. Os "video games" são uma espécie de mania mundial e atingem sobretudo as crianças e jovens e agora levados às telas grandes ampliam ainda mais sua ação. Há que considerar como essa tendência pode ser conduzida numa visão analítico-crítica que possa ser construtiva no processo educativo. Computador, jogos e Cinema, uma tríade a ser trabalhada, quem sabe, integradamente por educadores.

É evidente que para que o Cinema se firmasse como a Sétima Arte não foi o espírito tecnológico e nem o progresso os condicionantes principais. Foi a sensibilidade dos realizadores, artistas capazes de captar e transmitir em imagens em movimento toda a complexidade e simplicidade (parece até um paradoxo) do ser humano, na luta pela vida, nas buscas psicológicas, sociológicas, políticas e na necessidade de entretenimento, considerados aqui em todas as suas amplitudes. Estão aí alguns exemplos do que essas pessoas produziram: "Tempos Modernos", "A Doce Vida", "Cidadão Kane", "O Encouraçado Potemkin", "O Salário do Medo", "Deserto Vermelho", "Os Sete Samurais", "Rocco e seus Irmãos", "O Anjo Exterminador", "Blade Runner, o Caçador de andróides", "Noites de Cabria", "E la Nave Va...", "O Sacrifício", "Ladrões de Bicicletas"... A lista ainda crescerá bastante e, certamente, cada um tem a sua.

Os pontos apresentados são para reflexão integrada. Não são definições e nem raciocínios acabados. Podem até causar refutações por se julgar que se está misturando coisas heterogêneas. As interações e interconexões estão apontadas, mas não estão discutidas exaustivamente. Haverá oportunidade para fazê-lo.