

## **Novas tecnologias e hibridismo: uma análise do filme “2 Coelhos”**

Evandro Klos FABRICIO<sup>1</sup>

### **Resumo**

O presente trabalho é uma análise do uso de novas tecnologias visuais presentes no filme “2 Coelhos” (2012), de Afonso Poyart, que incorporara essas inovações e estabelece um diálogo criativo com interseção de linguagens distintas na sua concepção, que envolvem grafismo, videoclipes e games. Sob a luz dos conceitos teóricos de Arlindo Machado, Ismael Xavier, Denise Guimarães, Erick Felinto e Lev Manovich, é proposto uma trajetória da evolução da imagem no suporte fílmico analógico até sua forma digital, o hibridismo no uso de linguagens de suportes diferentes e a análise de dois recortes que representam essas evoluções.

**Palavras-chave:** Cinema. Imagem. Novas tecnologias. Hibridismo.

### **Abstract**

The present work is an analysis of the use of new visual technologies present in the film "2 Rabbits" (2012), Afonso Poyart, which has incorporated these innovations and establishes a creative dialogue with the intersection of different languages in design, involving graphics, video clips and games. In light of the theoretical concepts of Arlindo Machado, Ismael Xavier, Denise Guimarães, Lev Manovich and Erick Felinto is proposed a trajectory of evolution in analog filmic image to support its digital form, hybridity in the use of languages of different media and the analysis of two cutouts that represent these evolutions.

**Keywords:** Cinema. Image. New technologies. Hybridity.

### **Introdução**

O cinema já completou mais de um século desde suas primeiras aparições, proporcionada pelos irmãos Lumière, em Paris de 1895. Para à época

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda e Design Gráfico do UNICURITIBA (Centro Universitário Curitiba). E-mail: evanklos@hotmail.com

representava um marco significativo em termos de avanço tecnológico, mas para a maioria das pessoas que assistiam as primeiras projeções tratava-se de um novo, e de certa forma, assombroso espetáculo de ilusionismo.

Desde então ocorreram várias transformações na evolução das técnicas de produção e construção cinematográficas, dentre as quais a montagem clássica, a introdução do som e o surgimento do cinema faladado, a cor que traz uma nova gama de possibilidades estéticas e realistas, somente para citar alguns exemplos mais relevantes. Mas a maior transformação técnica ocorre ainda no final do século XX, que é a “mudança do suporte material, a película, pelos novos e complexos suportes *imateriais*” (FELINTO, 2006, p.413).

É exatamente nessa fronteira, com os novos recursos tecnológicos das novas mídias, que se encontra a presente proposta de análise do uso desses meios na construção cinematográfica atual. Como objeto representativo para esse estudo foi escolhido o longa-metragem nacional de Afonso Poyart, “2 coelhos” (2012), por incorporar essas inovações e estabelecer um diálogo criativo pelo uso de linguagens distintas na sua concepção, que envolvem grafismo, videoclipes e games. Esses elementos híbridos incorporados pelo cinema contemporâneo são o ponto de interesse e investigação a serem abordados no texto.

Mas antes de partirmos para uma análise mais detalhada dessa construção híbrida no filme, à luz dos conceitos teóricos do cinema, é importante traçar uma cronologia das mudanças técnicas que levaram a essa transformação na forma de produção no cinema. Primeiramente pela evolução da película fílmica para imagem eletrônica. Em seguida pela utilização dessas linguagens audiovisuais derivadas dos meios eletrônicos da televisão para o cinema. E para finalizar uma análise de dois momentos do filme de Afonso Poyart, onde se observa a construção híbrida dessas linguagens audiovisuais agindo ao mesmo tempo.

Ao final do trabalho, a partir das reflexões e dos resultados das análises, são tecidas as considerações finais sobre as relações desses meios tecnológicos nas produções fílmicas.

## Do suporte material ao imaterial

O presente tópico tem a pretensão de fazer um breve resumo sobre a trajetória da imagem do início do cinema, registrado sobre a película fílmica, passando pela imagem eletrônica, que advém da TV, chegando às imagens digitais utilizadas na contemporaneidade. A importância deste pequeno recorte se faz necessário para situar, de forma mais técnica, as análises posteriores dos trechos do filme “2 coelhos”(2012), de Afonso Poyart, por ser um produto oriundo das novas tecnologias mediáticas.

Mas como forma introdutória não poderia deixar de mencionar o surgimento da fotografia, que tem em seus últimos avanços técnicos, muito a dividir com as novas formas de produção cinematográfica. Ambas as linguagens encontram-se em um suporte de registro imagético, que se pode chamar de imaterial, onde as informações da captura são decodificadas, representadas pelo mapeamento como um mosaico nas telas atuais, que denominamos *pixels*.

Então, inicialmente, pode-se afirmar que os primeiros passos para o nascimento do cinema advêm da invenção da fotografia. E que o surgimento dessa só foi possível através de descobertas aleatórias durante diversos momentos na história. Da câmera escura<sup>2</sup>, ao desenvolvimento de lentes biconvexas, posteriormente da introdução do diafragma, a os experimentos com reagentes químicos sensíveis a luz, o nascimento da fotografia só é concretizado por Joseph Nicéphore Niepce, em 1826, com o primeiro registro fotográfico. Essa “imagem técnica”, na definição de Arlindo Machado, que advém dessas descobertas desde antes do *Renascimento*, seria “toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico” (MACHADO, 1997, p.222) e que segundo o autor:

[...] retirou da cena pictórica o último gesto artesanal, representado pela mão do homem, abrindo a possibilidade de uma produção totalmente automática e tecnológica da imagem, dando nascimento, portanto, a uma imagem da qual a intervenção do homem pode ser excluída (MACHADO, 1997, p.227).

Mas essa representação, naturalista da imagem, de certa forma esta presa ao registro figurativo, que a luz grava na base de celuloide, segundo Machado:

---

<sup>2</sup> No século IV a. C., Aristóteles havia descoberto o princípio da câmera escura: a passagem da luz de uma fonte externa para um espaço escuro, através de um furo ou outra pequena abertura, forma uma imagem invertida da cena externa em superfícies como uma parede ou tela (HACKING, 2012, p. 18).

Pode-se dizer que a imagem fotográfica encontra-se marcada por uma fatalidade figurativa que a conecta irremediavelmente com a iconografia renascentista e que só mesmo um gesto extremo de radicalidade, com repercussões na própria engenharia da câmera, pode subverter de forma consequente (MACHADO, 1997, p.227).

Já a imagem digital, que é também capturada através luz que é refletida sobre os objetos, agora não é mais registrada fisicamente sobre o suporte com cristais de prata, mas sim sobre um dispositivo que transforma essa informação em dados binários, bytes, que posteriormente processadas em um computador, mostram uma ambiguidade com o processo anterior, segundo Machado, “as atuais imagens fotográficas são a tal ponto manipuladas por processadores computadorizados que a própria credibilidade (ingênua, é verdade) no poder de revelação da fotografia entra hoje num processo de degradingolamento irreversível” (idem, 1997, p.233).

Nesse panorama atual observa-se que as imagens digitais adentram outro universo de classificação, perdem seu valor de registro como documento, evidência, atestado. As possibilidades de edição desconstruíram esse laço com o “real”. Segundo Machado:

A fotografia não vive, portanto, uma situação especial nem particular: ela apenas corrobora em movimento maior, que da em todas as esferas da cultura, e que poderíamos caracterizar resumidamente como um processo implacável de “pixelização” (conversão em informação eletrônica) e de informatização de todos os meios de comunicação do homem contemporâneo (idem, 1997, p.244).

Mas e o cinema? Apesar de um tempo mais curto para sua criação, a sua invenção “não abrange apenas pesquisa científicas ou investimentos na área industrial” (idem, 1997, p.14), mas deve também a contribuição de pessoas que “eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio.” (idem, 1997, p.15). E através desses dois caminhos foi que essa arte começou a se popularizar.

Atualmente o cinema absorveu o uso de imagens digitais e também seus novos recursos de tecnológicos. Isso não aconteceu de forma natural, afinal por varias razões no decorrer de sua história “ele sempre esteve entevado por certo pudor, um receio de intervir sobre a imagem, como se a manipulação do quadro cinematográfico representasse alguma espécie de sacrilégio” (idem, 1997, p.246). A sétima arte era vista como uma representação da realidade, do naturalismo, principalmente para alguns

movimentos como o neorrealismo<sup>3</sup> “respeitar, sem interferências, a revelação obtida pela câmera” (BAZIN, 1981 apud MACHADO, 1997, p.246).

Então como foi visto, essa passagem do cinema película, para o digital, não aconteceu da noite para o dia, e nem teve aceitação generalizada. Mesmo porque se levando em consideração esses fatos, ainda existe um período nessa evolução, onde a imagem digital ainda não estava concretizada tecnicamente para ser absorvida como novo meio tecnológico pelo cinema. Mas surge outra forma de registro nesse intervalo, que era feito com a captura das imagens em um suporte magnético e posteriormente apresentadas em vídeos, que podem ser denominadas de imagens eletrônicas. Oriundas da TV e vistas pelos puristas do cinema como uma forma inferior de produção, foi nela que as possibilidades técnicas de pós-produção criaram seguidores e adeptos dessa nova linguagem audiovisual. Como afirma Machado:

Diferente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando portanto mais suscetível às transformações...Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras (ibid, 1997, p.230).

Hoje o diálogo entre os meios gerou mais progressos, do que desafetos, apesar de existir um tom apocalíptico por parte de alguns teóricos sobre as imagens digitais, no outro extremo existem entusiastas da utilização desses meios. E frente a esse turbilhão de transformações é onde o filme de Afonso Poyart aparece como exemplo. Usando esses artifícios digitais na sua concepção podemos ver em sua narrativa o encontro desses novos meios na sua pós-produção, onde as cenas podem ser manipuladas, transformadas, promovendo a inserção de elementos de linguagens diferentes em um mesmo produto.

## **Novas tecnologias e hibridismo**

As atuais produções cinematográficas, como visto anteriormente, fazem parte do universo da imagem digital. A pluralidade de linguagens que vemos hoje surgem da possibilidade que a informática colocou à disposição de seus idealizadores.

---

<sup>3</sup> O Neorrealismo foi uma resposta às limitações da indústria italiana de filmes durante e logo depois da segunda guerra mundial. Seus filmes recorriam a argumentos episódicos e a um estilo semidocumental, com o uso de locações e de atores amadores ao lado de profissionais, para retratar o duro cotidiano de uma Itália em reconstrução. (BERGAN, 2010, p. 86)

O hibridismo, que se refere esse capítulo, encontra-se justamente nessas possibilidades tecnológicas que são viáveis atualmente. As inserções de imagens de linguagens diferentes sobre um mesmo suporte, só é possível graças ao surgimento desses meios digitais. O filme de Afonso Poyart, “2 coelhos” (2012), utiliza-se dessas linguagens híbridas, na sua concepção, como um elemento construtivo dentro da narrativa proposta pelo diretor.

Atualmente, uma parte das produções, é capturada pelo suporte material fílmico, e depois transformada para digital, liberando esse material para processos de edição mais sofisticados em ilhas digitais, segundo Guimarães:

A maioria dos filmes de hoje é originalmente capturado em película, e, na etapa de pós-produção, transposto para tecnologia de alta definição, ou seja, para uma ilha de edição-não-linear. Essa passagem do fotoquímico ao digital, além de agilizar e facilitar o processo, possibilita inúmeras modificações de imagens captadas por câmeras cinematográficas, como a criação de imagens inexistentes, a manipulação e saturação das cores originais, assim como a alteração dos sons captados e a adição de outros, etc (GUIMARÃES, 2005, p.13).

Essas inovações, que fazem parte da maioria das produções cinematográficas atuais, têm suas raízes nas experimentações de vídeo arte na década de 60. Para os artistas da época, ter a perspectiva de trabalhar sobre as imagens capturadas através de câmeras de vídeo, representava um horizonte enorme de possibilidades estéticas. Com o passar do tempo, e o advento da imagem digital, os grandes estúdios usam dessas novas tecnologias na produção de filmes, como comenta Felinto “empregadas eminentemente para a produção de efeitos especiais, as tecnologias digitais operam em Hollywood como coadjuvantes essenciais na *presentificação* das "realidades" apresentadas nos *blockbusters*” (FELINTO, 2006, p.416). Com essa afirmação fica evidente que as novas tecnologias estão a serviço das produções atuais em vários campos e que grande parte dos filmes comerciais não seriam possíveis sem o uso desses meios, que pode ser para recriar cidades ou paisagens que não existem mais, como em *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), com o coliseu em Roma recriado digitalmente ou gerar personagens que pertencem ao universo da literatura fantástica ou mitológica, como em *Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001), onde *orcs* e *trolls* criados digitalmente em 3D, atuam com atores reais.

Mas já são comuns filmes que são inteiramente capturados com equipamentos digitais desde o início da 1ª década desse milênio, como exemplo *Star wars, a ameaça*

*fantasma* (George Lucas, 1999) e mais recentemente dispor de recursos similares mais avançados, *Avatar* (James Cameron, 2009), onde o espectador está frente a uma “artificialidade realista” como coloca Felinto, pois grande parte do cenário, atores, são produzidos digitalmente. Ainda segundo Felinto:

Esse fenômeno representa uma aparente tendência da produção cultural contemporânea, a hibridação de formas, gêneros e conteúdos narrativos - algo que Omar Calabrese (1988) procura descrever com categorias como *excesso*, *instabilidade* e *complexidade* (FELINTO, 2006, p.417).

Através dessas abordagens é possível vislumbrar do ponto de vista otimista, não apocalíptico, em relação à produção contemporânea de cinema, uma nova forma de criar e ver filmes, segundo Guimarães:

Sem dúvida, *softwares* cada vez mais sofisticados, além de criarem imagens virtuais, podem também manipular qualquer imagem real, o que pode perturbar a distinção entre o real e o virtual. Temos um exemplo no filme *Forrest Gump*, em que a multiplicação das interfaces entre diferentes tipos de imagem possibilita alguns procedimentos como a introdução de imagens de síntese em cenários reais e vice-versa (GUIMARÃES, 2005, p.22).

Nesse aspecto de produção e utilização de efeitos especiais, o filme de Poyart, apesar de um orçamento modesto em relação a padrões americanos, concentra a utilização dessas tecnologias digitais em vários momentos no decorrer da história. Pode-se observar além da inserção de elementos do universo dos desenhos em quadrinho, ainda temos cenas híbridas com a mistura de atores reais mais cenários digitais e personagens reais atuando com personagens digitais. Segundo Guimarães:

Pode-se afirmar, portanto, que diálogo da linguagem cinematográfica com as novas mídias apresenta-se como deflagrador de experiências de decomposição e recomposição das imagens, na tentativa de descobrir novas formas expressivas que exploram um tempo dos deslocamentos em todas as direções (ide, 2005, p.23).

Seguramente nessa produção nacional o diretor encontra o equilíbrio e a sintonia, no uso de linguagens técnicas distintas usadas no filme.

## Análise

As mudanças tecnológicas e as interseções de linguagens mediáticas diferentes, sobre um mesmo produto, marcam um representativo e inovador caminho que as produções cinematográficas atuais percorrem.

Percebe-se, tratando teoricamente, e sem pretensão de colocar essas considerações como verdade, mas sim como ponderações, que o cinema digital transita sobre antigas formas de produção, só que feitas com novas ferramentas. Como visto por Ismael Xavier, em seu livro “O discurso cinematográfico”, encontramos um modelo de Andre Bazin, “o realismo capaz de exprimir “a significação concreta e essencial do mundo” (XAVIER, 2012, p. 89), com o efeito transparência, em confronto com o ideal antirrealista de opacidade das vanguardas, segundo Xavier:

Em suma, falar das propostas da vanguarda significa falar de uma estética que, a rigor somente é antirrealista porque visa por olhos enquadrados na perspectiva constituída na Renascença ou porque, no plano narrativo, julga com critérios de uma narração linear cronológica, dominada pela lógica do senso comum. (XAVIER, 2012, p. 100)

Vemos nos filmes digitais um diálogo entre esse realismo e esse antirrealismo, as vezes não temos certeza se o que estamos vendo é real, por mais seguro que estejamos disso. Em oposição em outras circunstâncias, por mais real que pareça, temos a certeza de não se tratar de algo verdadeiro. Segundo Manovich:

But what happens to cinema's indexical identity if it is now possible to generate photorealistic scenes entirely in a computer using 3-D computer animation; to modify individual frames or whole scenes with the help a digital paint program; to cut, bend, stretch and stitch digitized film images into something which has perfect photographic credibility, although it was never actually filmed? (MANOVICH, 2014)<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Mas o que acontece com a identidade indicial do cinema se agora é possível gerar cenas realistas inteiramente em um computador usando software de animação 3-D, ou modificando quadros individuais ou cenas inteiras com a ajuda de um programa de pintura digital; onde as manipulações criam imagens fílmicas digitais com credibilidade fotográfica perfeita, embora estas imagens nunca tenham sido filmadas? Tradução própria.



E é sobre a luz desses pensamentos, que o longa de Poyart, traz uma série de momentos onde esses mundos se confrontam, misturando realidade e não realidade em diversas passagens da história.

O filme vem de uma onda de produções nacionais com nível técnico avançado, levando-se em conta os orçamentos modestos em comparação as produções americanas, como exemplo. Ela navega em um gênero comum ao mercado americano, um triller de ação, com uma *diegése* não linear, marcada por uma montagem não cronológica, que leva o espectador por um passeio hora no presente, hora no passado e hora no futuro. O diretor ainda trabalha muito com referências de outros colegas de profissão, a respeito de montagem e continuidade, como em *Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes* (Guy Richie, 1998), e na inserção de elementos híbridos no meio da história como em *Corra, Lola, Corra* (Tom Tykwez, 1998), onde a personagem transforma-se em desenho animado em uma das sequências. Poyart, com esse vasto repertório, coloca em seu filme desenho (grafismo), intertextualidade com o cinema P/B e games.

Para ilustrar o uso de tecnologias digitais na produção do filme de Afonso Poyart, serão usados dois momento no filme onde o uso dessas linguagens digitais de hibridização ficam evidentes.

A primeira faz parte de uma sequencia do filme onde o protagonista Edgard é abordado, dentro do seu automóvel, por um assaltante de motocicleta. Ele no momento não reage ao assalto e entrega tudo o que lhe é pedido. Logo após, já com o carro em movimento depois do término da ação do bandido, ele imagina o que poderia ter acontecido se tivesse reagido à abordagem. A forma como o diretor resolve essa cena é apresentado na sequência das figuras 1, 2, 3 e 4, onde através de técnicas de produção e pós-produção, é possível fazer a cabeça do protagonista “explodir”, se fragmentando como cacos de vidro, logo após ser atingido pelo disparo da arma de fogo.

Figura 1



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

Figura 2



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

Figura 3



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

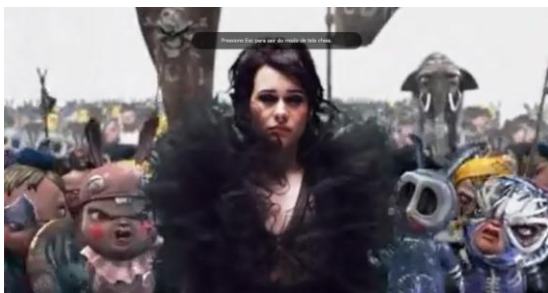
Figura 4



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

A outra cena onde aparece a fusão de linguagens e o uso de tecnologias digitais é quando a protagonista Júlia, tem uma crise de pânico e é transportada da cena de dentro de um automóvel e lançada em um campo de batalha. Nesse novo universo de “sonhos” ela confronta um exército de seres extraídos de algum jogo de vídeo game do gênero de ação, onde esses personagens a atacam e são repelidos e mortos a golpe de espada. Ela retorna a realidade após ingerir um comprimido, provavelmente um calmante. Nessa cena, figura 5 e 6, temos a heroína, de “carne e osso”, em meio aos demais figurantes criados digitalmente por computador. Ocorre ai mais uma inserção de elementos híbridos na convergência de duas linguagens distintas, agora fazendo parte de um mesmo momento dentro do filme. Isso é praticável somente nos meios das imagens digitais, onde são gravadas as cenas com a atriz em um fundo azul, conhecido como croma key, e posteriormente inseridos os demais elementos gerados em computador por softwares de criação 3D.

Figura 5



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

Figura 6



Fonte: 2 Coelhos, Afonso Poyart

Não teria como abranger nesse estudo todos os recursos e efeitos visuais usados pelo diretor nessa produção devido a sua complexidade, mais esses dois recortes são suficientes para ilustrar as técnicas que boa parte das produções brasileiras está fazendo uso nos últimos anos. Nela também fica evidente a proposta desse trabalho que é mostrar o uso de novas tecnologias nas produções cinematográficas e o uso de hibridismo de linguagens dentro dessa produção.

## Conclusão

Nesse presente trabalho, procurou-se fazer primeiramente um pequeno resumo histórico dos avanços tecnológicos que acompanham o cinema desde sua criação, e sua influência nas produções cinematográficas. É visível essa importância pela evolução na linguagem fílmica do decorrer do século passado, principalmente por volta da década de 1990, onde as experimentações estão cada vez mais presentes. Segundo, observou-se que com essas tecnologias das imagens digitais se tornou possível à hibridização de linguagens dentro de um mesmo produto, que as possibilidades de criação parecem não ter fronteiras.

No filme de Poyart é perceptível à convergência desses elementos, novas tecnologias e hibridismo, como opção em sua construção narrativa, aonde a história ganha em valores estéticos que reforçam o diálogo entre as linguagens do cinema tradicional com as novas possibilidades dos novos meios digitais.

Por fim, vale ressaltar novamente que abranger toda a complexidade dessa produção não seria possível devido à limitação de espaço e que as possibilidades analíticas dessa obra não se esgotam nesse trabalho, mas que sim, apresentam um potencial para futuras e mais elaboradas análises.

## Referências

FELINTO, Erick. **Cinema e tecnologias digitais**. In: Fernando Mascarello. (Org.). História do Cinema Mundial. 1 ed. Campinas: Papyrus, 2006. p. 413-428.

GUIMARÃES, Denise. **O hibridismo no cinema contemporâneo**. Revista Contracampo. n. 13. Niterói: UFF. 2005. Pp. 13-24. Em 05/06/2014. Disponível em: <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/449>

HACKING, Juliet. **Tudo sobre fotografia**. Rio de Janeiro. Sextante, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campina: Ed. Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?** Em 05/06/2014. Disponível em: <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo. Ed. Paz e Terra, 2012.

## Filme

2 Coelhos. Direção de Afonso Poyart. São Paulo. Black Maria Filmes. 2012. 1 filme (108 min): som, cor.