

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

PAULA REGINA DA SILVA FERREIRA

**UMA ESTÉTICA DA TECNOLOGIA:
Matrix e Seus Efeitos Visuais**

**SÃO PAULO
2015**

PAULA REGINA DA SILVA FERREIRA

**UMA ESTÉTICA DA TECNOLOGIA:
Matrix e Seus Efeitos Visuais**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antônio Vadico.

**SÃO PAULO
2015**

PAULA REGINA DA SILVA FERREIRA

**UMA ESTÉTICA DA TECNOLOGIA:
Matrix e Seus Efeitos Visuais**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antônio Vadico.

Aprovado em 06/04/2015

Prof. Dr. Luiz Antônio Vadico

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa

Prof. Dr. Wilton Garcia Sobrinho

Dedico este trabalho à minha mãe Eneida.

AGRADECIMENTOS

A CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela concessão da bolsa de estudos.

Ao meu orientador Prof. Dr. Luiz Antônio Vadico pelas importantes considerações que fez sobre este trabalho e pela gentileza com que sempre me recebeu para as orientações.

A Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa pelas importantes observações que fez sobre este trabalho no Seminário de Mestrados do PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi e no Exame de Qualificação.

A Tony Volpon por todo o incentivo e apoio que sempre deu aos meus estudos.

"Call it magic
Cut me into two
And with all your magic
I disappear from view
And I can't get over
Can't get over you
Still I call it magic
It's such a precious truth".

(Cold Play - 2014)

RESUMO

Esta pesquisa objetiva interpretar os efeitos visuais da trilogia Matrix com o intuito de discutir os principais conceitos que são relacionados ao tema do uso dos efeitos visuais. Há uma ideia difundida e, geralmente aceita sem ressalvas, que o cinema que utiliza uma quantidade expressiva de efeitos visuais está passando por um constante e crescente processo de "desnarrativização" e "espetacularização" cinematográficos. Além disso, compara-se o chamado *cinema de efeitos* com o *cinema de atrações*, pois acredita-se que os efeitos visuais são utilizados com o mesmo intuito que eram utilizadas as trucagens, ou seja, para apenas atrair e entreter o espectador. Partimos do pressuposto de que os efeitos visuais, principalmente os digitais, são ferramentas importantes para ajudarem na construção narrativa do filme. Também argumentamos que os efeitos visuais são fundamentais na formação de uma composição estética para a obra. A partir da interpretação de algumas sequências da trilogia Matrix, mostraremos como esse processo se desenvolve, no qual os efeitos visuais participam ativamente como ferramentas de apoio da construção de uma representação narrativa e da formação de uma estética cinematográfica. Assim, desvincular o cinema realizado por Matrix das ideias preconcebidas que o cercam. Matrix tem um forte poder imagético, oriundo do uso dos efeitos visuais, principalmente do CGI, que será comprovado ao longo desta interpretação.

Palavras-chave: Efeitos visuais. Narrativa. Estética fílmica. CGI. Matrix.

ABSTRACT

This research aims to interpret the visual effects of the Matrix trilogy in order to discuss the main concepts that are related to the topic of the use of visual effects. There is a widespread idea and generally accepted without qualification that the cinema who uses a significant amount of visual effects is undergoing a steady and growing process of cinematic "no-narrativization" and "spectacularization". In addition, It is compared the so-called *cinema of effects* with *the cinema of attractions*. Therefore, it is believed that visual effects are used with the same purpose were used gimmicks as penalizing to attract and entertain the viewer. We assume that the visual effects, mainly digital, are important tools to the narrative construction of the film. We also argue that the visual effects are critical in the formation of an aesthetic composition for the masterpiece. From the interpretation of some sequences of the Matrix trilogy, will show how this process develops, in which the visual effects actively participate as tools to support the construction of a narrative representation and the formation of a film aesthetics. So, unlink the cinema made by Matrix of preconceived ideas that surround it. Matrix has a strong imagery power, arising from the use of visual effects, especially the CGI, which will be supported throughout this interpretation.

Key-words: Visual effects. Narrative. Filmic aesthetics. CGI. Matrix.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - As poltronas e o copo de água.....	63
Figura 2 - O reflexo de Neo nos óculos de Morpheus.....	64
Figura 3 - Neo observa o espelho quebrado.....	65
Figura 4 - Neo toca no espelho que se liquefaz.....	65
Figura 5 - Neo é coberto pelo Líquido prateado.....	66
Figura 6 - Neo no casulo que parece um útero.....	66
Figura 7 - Neo com outra aparência.....	67
Figura 8 - O falso corpo (Animatronics).....	68
Figura 9 - A sentinela.....	69
Figura 10 - As torres de casulos com raios.....	69
Figura 11 - Efeito visual dos cubos flutuando.....	71
Figura 12 - Efeito visual de entortar a colher.....	72
Figura 13 - Efeito visual de pedras e poeira.....	75
Figura 14 - Trinity sobe de lado na parede.....	76
Figura 15 - Neo se apoiando com uma mão.....	77
Figura 16 - Efeito visual de tiros e estilhaços.....	78
Figura 17 - Trinity e Neo no elevador.....	79
Figura 18 - Efeito visual de explosão.....	79
Figura 19 - O agente invade o corpo do piloto.....	80
Figura 20 - Efeito visual Bullet-time.....	81
Figura 21 - Storyboard da cena do Bullet-time.....	83
Figura 22 - Gravação da ação para cena com E.V. Bullet-time.....	84
Figura 23 - As câmeras usadas para filmar o Bullet-time.....	85
Figura 24 - O gêmeo: misto de holograma e fantasma.....	113
Figura 25 - O gêmeo se "volatiza".....	113
Figura 26 - Gêmeo se move como um fantasma.....	116
Figura 27 - Efeito visual invisível de paisagem.....	117
Figura 28 - Tank monitora seus companheiros.....	118
Figura 29 - Agentes tomam os corpos de policiais.....	119
Figura 30 - Agente arranca o capô do carro.....	123
Figura 31 - Linguagem do videogame.....	124

Figura 32 - O gêmeo salta do carro.....	125
Figura 33 - Efeito visual de grande explosão.....	126
Figura 34 - Trinity no caminhão.....	128
Figura 35 - O choque entre os caminhões.....	131
Figura 36 - A plasticidade do efeito visual que manipula as formas.....	131
Figura 37 - O efeito visual de luzes da explosão.....	132
Figura 38 - Linguagem do videogame no efeito visual.....	132
Figura 39 - Neo caminha na chuva torrencial.....	152
Figura 40 - Os clones do agente Smith.....	152
Figura 41 - Efeito visual do agente se esfolando no asfalto.....	156
Figura 42 - A bolha de água gigante.....	157
Figura 43 - A luta nos "ares".....	157
Figura 44 - A janela quadriculada.....	158
Figura 45 - Composição com amarelo, vermelho e azul. Mondrian,1921.....	158
Figura 46 - A imagem inspirada em Mondrian como fundo.....	159
Figura 47 - Smith é arremessado do prédio.....	160
Figura 48 - Efeito visual de "estilhaços" de chuva.....	160
Figura 49 - Efeitos visuais de raios e luzes.....	161
Figura 50 - A cidade "CGI".....	162
Figura 51 - U-Cap de rosto desfigurado.....	165
Figura 52 - Efeito visual Smith perfurando o corpo de Neo.....	166
Figura 53 - Efeito visual corpo coberto por uma camada.....	166
Figura 54 - Neo plugado na cidade das máquinas.....	168
Figura 55 - Neo se "ilumina".....	168
Figura 56 - Agente Smith e clones se desintegram.....	168

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AMPAS - Academy of Motion Picture Arts and Sciences

MO-CAP - Motion Capture

SIGGRAPH - Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques

U-CAP - Universal Capture

E.V. - Efeito Visual

DVFX - Digital Visual Effects

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 A questão dos efeitos visuais.....	18
1.2 A estética da tecnologia e os efeitos visuais.....	23
1.3 A Arte do filme: o Design de Produção e a Direção de Arte.....	26
1.4 O corpus e os capítulos.....	29
2. EFEITO VISUAL: FERRAMENTA DO APORTE NARRATIVO E ESTÉTICO EM MATRIX	36
2.1 Matrix e as normas do cinema clássico hollywoodiano.....	44
2.2 As críticas ao uso dos efeitos visuais.....	50
2.3 Efeito visual como ferramenta narrativa.....	56
2.4 Os efeitos visuais como ingredientes de formação da estética fílmica.....	58
2.5 Uma ontologia de micro-efeitos.....	61
2.6 Os "efeitos" do Bullet-time.....	82
3. O MITO DO CGI COMO ELEMENTO DE ESPETACULARIZAÇÃO	89
3.1 Cinema: entre a arte e a mídia.....	91
3.2 A sociedade do espetáculo, o espetacular e o espetacularizado.....	94
3.3 Das trucagens ao CGI.....	98
3.4 Simulação digital versus realismo cinematográfico.....	101
3.5 A "meta estética": o CGI representa a si mesmo.....	107
3.6 As ações ditas espetaculares.....	111
4. EFEITOS VISUAIS: ANTÍTESES AOS TRUQUES DO EXIBICIONISMO	133
4.1 A questão da verossimilhança cinemática.....	140
4.2 Trucagens versus CGI: a atração revisitada.....	146
4.3 Neo versus Smith: a "atração" deixa de se exhibir.....	149
4.4 Sincronia de efeitos: a relação entre música e efeitos visuais em Matrix.....	169
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	181
REFERÊNCIAS	186

1. INTRODUÇÃO

Nesta dissertação abordaremos a questão do uso dos efeitos visuais na trilogia *Matrix*, partindo do pressuposto de que esses efeitos têm como função atuar como uma ferramenta que participa da construção narrativa e que também cria recursos plásticos para a apresentação de uma estética para a obra.

A trilogia *Matrix* (1999-2003), dos irmãos Andy e Larry Wachowski, narra a saga de Thomas Anderson (Keanu Reeves), um cidadão aparentemente comum que trabalha como programador de *softwares* em uma empresa chamada Metacortex. Mas Anderson tem uma vida dupla, pois é também o hacker de pseudônimo Neo, que é procurado por alguns agentes secretos, acusado de cometer crimes virtuais. Há algum tempo uma pergunta misteriosa e intrigante o atormenta: "o que é a matrix?". Em sua busca por essa resposta, acaba entrando virtualmente em contato com um grupo de rebelados, liderados por Morpheus¹ (Laurence Fishburn). O que Neo não sabe é que Morpheus também está atrás dele. Morpheus acredita que Neo é *The One* (O Escolhido), aquele que salvará a humanidade da escravidão imposta pelas máquinas. Ao se juntar ao grupo, Neo descobre que o que tinha vivenciado até aquele momento era uma realidade virtual criada e controlada pelas máquinas. O mundo que acreditava existir fora destruído na guerra entre os homens e as máquinas (a inteligência artificial), no qual o sol foi encoberto e transformou a terra no "deserto do real". Os seres humanos se transformaram em "baterias" para alimentarem as máquinas. Eles vivem conectados na matrix², mas desconhecem a situação real.

Após o lançamento do primeiro filme da trilogia *Matrix: The Matrix*³ (1999), inúmeras discussões sobre os temas que serviram de referências para a criação da narrativa apresentada na obra foram levantadas. A especulação focava, principalmente, em apontar citações que poderiam ter sido retiradas da filosofia, da religião, da mitologia, da literatura, entre outras fontes.

¹ Usaremos nesta dissertação os nomes dos personagens como no original em inglês.

² matrix (começando em minúsculo) refere-se ao ambiente virtual mostrado nos filmes da trilogia *Matrix*.

³ Usaremos nesta dissertação os títulos dos filmes como na versão original: *The Matrix* (1999); *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003).

No Brasil, a publicação dos livros: *Matrix: bem-vindo ao deserto do real*, de William Irwin (2003) e *A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*, organizado por Glenn Yeffeth (2003), abriram o caminho para os questionamentos acerca do que a trilogia intentava expressar. Nos Estados Unidos, as obras sobre *Matrix*⁴ despontaram em uma quantidade impressionante e, dentre elas, destacamos: *Philosophers explore the Matrix*, de Christopher Grau (2005), *Like a splinter in your mind: the philosophy behind the Matrix trilogy*, de Matt Lawrence (2004) Além dos inúmeros artigos publicados e da criação de diversos sites na internet sobre o tema.

Esses livros reúnem ensaios de autores de diferentes áreas do conhecimento. Os questionamentos sobre o que poderia estar "por trás" da narrativa de *Matrix*, ou seja, quais ideias, mensagens e simbologias estariam ali contidas. Eram as perguntas que os diferentes pensadores tentavam responder. Mas, sem dúvida, os que mais se ocuparam em desvendar "os segredos" de *Matrix* foram os filósofos, que apontaram, dentre as possíveis citações utilizadas na trilogia, por exemplo: a suspeita da presença dos conceitos do filósofo americano Robert Nozick (1991) que, em seu livro: *Anarquia, estado e utopia*, publicado originalmente em 1974, apresenta uma experiência imaginária que ilustra a possibilidade do ser humano ser plugado a uma máquina que poderia simular a realização de qualquer desejo pretendido.

Foi discutida também pelos filósofos, a possível presença de algumas ideias metafísicas, que teriam sido inspiradas nas *Meditações* (1641), do filósofo francês René Descartes, nas quais o filósofo apresenta a figura do gênio maligno (em oposição a Deus), que é capaz de fazer confundir a percepção sobre as coisas externas e gerar angustiantes dúvidas (assim, o autor se coloca numa posição de confronto consigo mesmo e com isso tenta enfrentar seus próprios auto julgamentos). Por um lado, afirma que mesmo em um momento como esse, ainda continua cheio de incertezas, pois, não sabe, ao certo, se está sonhando ou realmente desperto. Se faz, a partir desse diálogo com as *Meditações*, uma alusão com o fato que o personagem Neo precisar "acordar" da ilusão para poder conhecer sua condição real.

⁴ Matrix (começando em maiúsculo) refere-se à trilogia Matrix.

E conforme a sinopse sobre a primeira meditação apresentada na obra pelo próprio Descartes:

Expõem se na Primeira Meditação as causas por que podemos duvidar de todas as coisas, principalmente das materiais, ao menos enquanto os fundamentos das ciências não forem diversos dos que temos até agora. E, mesmo que a utilidade de uma dúvida tamanha não pareça, é ela no entanto muito grande por deixar-nos livres de todos os preconceitos, por aplinar um caminho em que a mente facilmente se desprenda dos sentidos e por fazer, enfim, que já não possamos duvidar das coisas que em seguida, se descubram verdadeiras (DESCARTES, 2004, p. 17).

Uma das semelhanças mais apontadas por diversos pensadores é a suspeita da presença das ideias da hipótese do "cérebro em uma tina"⁵, do filósofo americano Hilary Putnam, que aparece como assunto do primeiro capítulo de seu livro: *Reason, truth, and history* (1981), que ilustra uma estória na qual seres humanos têm seus cérebros separados do corpo e submersos em uma tina. Os cérebros estão conectados a um computador, através de seu sistema nervoso e recebem informações por estímulos elétricos, dando a ilusão a estes seres humanos que eles estariam vivendo uma vida normal. Alude-se, assim, ao fato que os habitantes da matrix vivem apenas mentalmente no ambiente criado pela máquina, enquanto seus corpos permanecem em "incubadoras".

Uma outra suposta referência sugerida é a semelhança de ideias com o livro *Admirável Mundo Novo* (2014), de Aldous Huxley, lançado originalmente em 1931, no qual o autor mostra a inércia dos seres humanos que sobrevivem praticamente anestesiados pela droga sintética "soma" e reclusos numa auto-ilusão extrema fruto de uma sociedade futurística super organizada, na qual biológica e psicologicamente os comportamentos de seus habitantes são pré-condicionados. Esses habitantes não têm nenhum livre-arbítrio e ocupam seus lugares conforme suas sujeições às normas e às leis de uma sociedade cientificamente dividida nos moldes das castas. Os seres humanos são gerados em laboratório. Aprendem desde pequenos que a leitura não deve ser exercida. A instituição família não existe. A promiscuidade sexual é incentivada e, é visto como anormal manter relacionamentos afetivos estáveis. A espiritualidade não é praticada. Todos acreditam ser felizes.

⁵ Tradução do termo: "brain in a vat".

A alegoria da caverna, de Platão (427-347 a.C.), que é parte do livro VII de *A República*, é outra analogia textual que foi feita em relação à *Matrix* e, geralmente, é justificada, primeiramente, pela condição de obscurecimento em que vivem os seres humanos na matrix, pois o que visualizam são apenas ilusões que para eles foram projetadas. Em segundo lugar, em uma provável analogia com a cidade de Zion (Sião) em *Matrix*, que parece uma caverna e é o local onde vivem os poucos seres humanos que sobreviveram à guerra dos homens contra as máquinas. O trecho a seguir pode exemplificar o porquê dessa comparação:

Sócrates: Agora imagine a nossa natureza, segundo o grau de educação que ela recebeu ou não, de acordo com o quadro que vou fazer. Imagine, pois, homens que vivem em uma morada subterrânea em forma de caverna. A entrada se abre para a luz em toda a largura da fachada. Os homens estão no interior desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, de modo que não podem mudar de lugar nem voltar a cabeça para ver algo que não esteja diante deles. A luz lhes vem de um fogo que queima por trás deles, ao longe, no alto. Entre os prisioneiros e o fogo, há um caminho que sobe. Imagine que esse caminho é cortado por um pequeno muro, semelhante ao tapume que os exibidores de marionetes dispõem entre eles e o público, acima do qual manobram as marionetes e apresentam o espetáculo (PLATÃO, 2001, § 514).⁶

A existência de alguns possíveis interdiscursos⁷ religiosos também foi amplamente discutida, principalmente em relação ao cristianismo, sendo o personagem Neo, comparado à figura de Jesus Cristo; o personagem Morpheus, à figura de João Batista; a personagem Trinity, como a representante da Trindade e Cypher é citado como a personificação de Judas Iscariotes.

Alguns ainda acreditam haver um interdiscurso budista ou gnóstico na trilogia, pois os personagens estariam encobertos por uma ilusão (o estado de "maya" como acreditam os gnósticos), sem ter consciência de seu próprio estado e, conseqüentemente, de sua própria ignorância. Assim, não teriam como sair de um círculo ininterrupto de acontecimentos repetitivos e interdependentes (o "samsara" como descrito no budismo).

⁶ Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Gulbenkian, 2001, § 514.

⁷ Do termo "interdiscursividade" que foi cunhado por Hutcheon para definir o uso de fragmentos discursivos na pós-modernidade. Em HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

O pesquisador brasileiro de cibercultura Erick Felinto (2005), por um lado, observou uma influência da filosofia de Friedrich Nietzsche (1844) em *Matrix* e, afirmou que o primeiro filme da saga engatilha “uma matriz que é ao mesmo tempo religiosa, tecnológica e nietzscheana, uma trindade altamente improvável”. Pode, assim, ser entendido como “uma síntese conflitiva de certos elementos estruturais da cultura pós-moderna, ou seja, uma releitura de aspectos como "práticas religiosas não tradicionais, o culto às novas tecnologias e o interesse nas filosofias e conceitos não relativistas" (FELINTO, 2005, p. 13).

O filósofo e psicanalista esloveno Slavoj Žižek, por sua vez, no ensaio: *The Matrix, or Two Sides of Perversion* (1999),⁸ além de apontar o que classifica como "as inconsistências do filme", qualifica o primeiro filme da série como "fantasia perversa", na qual o conceito lacaniano do "grande Outro" (*big Other*) está presente, representando a noção de que somos o instrumento do prazer deste outro. Para Žižek, *Matrix* é: "simplesmente o 'grande outro' lacaniano, a ordem virtual simbólica, a *network* que estrutura a realidade para nós".⁹

Há ainda a polêmica que se formou em torno da hipótese de ter havido a influência das ideias do filósofo francês Jean Baudrillard, através de seu livro *Simulacros e Simulação* (1991), pois o filme trata de uma possível simulação de algo que nunca existiu de fato, ou seja, de um *hiper-real* e, muito provavelmente, também, em função de ter aparecido, em uma das cenas do filme, um falso exemplar de *Simulacros e simulação*, onde o personagem Neo guardava alguns disquetes. E ainda, também, por analogia à cena na qual o personagem Morpheus diz à Neo: "bem-vindo ao deserto do real". Frase esta, citada anteriormente no livro de Baudrillard. Apesar que o próprio Baudrillard afirma que esta suspeita de semelhanças entre *Matrix* e seu livro não é válida em ser aceita, pois para o autor, se os irmãos Wachowski realmente leram seu livro, eles não o entenderam.¹⁰

A lista de discussões sobre as prováveis referências que serviram de "inspiração" para a criação da narrativa apresentada em *Matrix* é extensa e não caberia aqui esmiuçá-la completamente. O que intentamos mostrar foi, apenas, a relevância e a proporção que o tema alcançou. O que nos interessa até aqui é,

⁸ ŽIŽEK, Slavoj. *The Matrix, or Two sides of the Perversion*. Philosophy Today, Celina, 1999, vol 43, § 7.

⁹ Tradução de: "Simply the lacanian 'big other', the virtual symbolic order, the network that structures reality for us".

¹⁰ Conforme entrevista à Aude Laucelin para o *Le Nouvel Observateur* em 19 - 25 de junho de 2003.

perceber que, apesar de tantas tentativas de se "desmembrar" a narrativa e compreendê-la em seus possíveis significados, uma lacuna foi deixada aberta. Poucos consideraram interpretar a trilogia *Matrix* a partir de um ponto de vista que focasse em interpretar seus significados levando em conta muito mais as ferramentas de construção filmicas estritamente audiovisuais, ou seja, as dimensões que compõem imagens ou sons do que os textos que poderiam lhe ter gerado origem.

1.1 A questão dos efeitos visuais

Um aspecto que foi muito observado e também rendeu vários comentários era o fato de a trilogia *Matrix* fazer um uso considerável de novos e impactantes efeitos visuais digitais. Fato, aliás, muito mais criticado que elogiado, pois, geralmente, se associa o uso de efeitos visuais digitais à uma pretensão apenas voltada à obtenção de lucros significativos pela indústria cinematográfica.

Essa associação se deve, provavelmente, devido ao fato que muitos filmes que utilizam efeitos visuais digitais (CGI¹¹) são campeões de bilheterias no cinema. A maior bilheteria do cinema até este momento é a animação digital *Avatar*, realizada por James Cameron em 2009, que segundo o pesquisador Finch (2013), quando foi lançada significou um grande fenômeno no cinema, tanto que afirma:

Algo fenomenal estourou no cenário, um filme que provaria ter o tipo de impacto que só acontece raramente e isso iria ressonar tanto na indústria, quanto na audiência no mesmo nível que os primeiros filmes de *Star Wars*, *Jurassic Park*, *The Matrix* ou *Toy Story*. Alastrando-se pelos cinemas com a subaneidade e força de um tsunami, este foi *Avatar* de Cameron (FINCH, 2013, p. 221).¹²

¹¹ CGI (*computer generated imagery* ou *computer graphic imagery*), também conhecida como CG (*computer generated animation*) são imagens geradas por computador, mais precisamente: computação gráfica em três dimensões.

¹² Tradução de: "Something phenomenal burst onto the scene, a film that would resonate both within the industry and with audiences at the level of the first *Star Wars* movies, *Jurassic Park*, *The Matrix*, or *Toy Story*. Sweeping through theaters with the suddenness and force of a tsunami, this was James Camerons's *Avatar*".

As duas maiores bilheterias do cinema ultrapassaram a cifra de dois bilhões de dólares arrecadados: *Avatar*, de James Cameron (2009), por exemplo, lucrou 2.780 bilhões. *Titanic*, também dirigido por James Cameron, lançado em 1997, ocupa a segunda posição do ranking e arrematou 2.180 bilhões. Foram filmes que utilizaram largamente a tecnologia do CGI e, também, foram premiados como os melhores em efeitos visuais nos anos de seus lançamentos.

Outras grandes bilheterias do cinema, em sua maioria, além de utilizarem o CGI, também foram indicadas à premiações do Oscar e, em alguns casos, premiadas em categorias como direção de arte, efeitos visuais, maquiagem e figurinos. Dentre as vinte maiores bilheterias do cinema¹³, encontramos filmes que fizeram sucesso na época de seus lançamentos, principalmente, por apresentarem novos recursos de manipulações de imagens. Filmes como: *Harry Potter e as relíquias da morte parte 2*, de David Yates (2011) (indicado para os prêmios de melhores efeitos visuais, maquiagem e direção de arte); a animação produzida pelos estúdios Disney, *Frozen uma aventura congelante*, de Chris Buck e Jenifer Lee (2013) (ganhador do Oscar de melhor filme de animação); *Homem de Ferro 3*, de Shane Black (2013) (indicado para a categoria de melhores efeitos visuais); *O senhor dos anéis o retorno do rei*, de Peter Jackson (2003) (vencedor de 11 categorias do Oscar, entre elas de: direção de arte, figurino, maquiagem e efeitos visuais); *Batman o cavaleiro das trevas ressurgente*, de Christopher Nolan (2012); *Jurassic Park parque dos dinossauros*, de Steven Spielberg (1993) (ganhador do Oscar de melhor efeitos visuais); *Toy Story 3*, de Lee Unkrich (2010) (ganhador do Oscar de melhor filme de animação); *Alice no país das maravilhas*, de Tim Burton (2010) (vencedor do Oscar de figurino e direção de arte); *Batman o cavaleiro das trevas*, de Christopher Nolan (2014) (indicado para os prêmios de melhor direção de arte, figurino e efeitos visuais). Esses filmes citados arrecadaram cifras acima de 1 bilhão de dólares, o que, talvez, seja um dos motivos de se relacionar o efeito visual digital como recurso mais mercadológico do que artístico utilizado pelo cinema, principalmente, nos dias atuais.

Essas críticas ao uso dos efeitos visuais digitais, geralmente, se apoiam na ideia de que os *efeitos* apenas servem para tornar os filmes mais atraentes e, conseqüentemente, mais rentáveis. Portanto, que o uso desses recursos pode

¹³ Segundo dados retirados do site: Adoro cinema. Acesso em 15 dez. de 2014. Em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticias-108698/>>

significar até a decadência narrativa dos filmes hollywoodianos. Assim, os chamados *filmes de efeitos* ou filmes relegados à categoria de *blockbusters* seriam produções pobres em sua estrutura narrativa, sustentando-se, apenas, no impacto visual que os recursos de *efeitos* poderiam causar nos espectadores.

Segundo Fernando Mascarello (2006, p. 334-357), há uma "polêmica sobre a desnarrativização e o pós-clássico" permeando as discussões sobre o cinema hollywoodiano contemporâneo, que geram debates acerca de como podemos entender "o formato estético-industrial" que pode ser observado em filmes surgidos, principalmente, a partir de 1975, como: *Tubarão*, de Steven Spielberg (1975) ou *Guerra nas estrelas*, de George Lucas (1977).

Para Mascarello (2006, p. 335), é após uma profunda crise do cinema americano dos anos de 1960 que temos a entrada definitiva no mercado cinematográfico dos filmes do tipo *blockbusters*, que foram reformulados esteticamente e mercadologicamente para entrarem no contexto geral da nova indústria midiática voltada ao entretenimento. Para esse tipo de cinema são empregados alguns conceitos como: cinema da Nova Hollywood, cinema hollywoodiano pós-clássico e filme high *concept* (há também alguns autores que utilizam o termo: *filme de efeitos*, como faz Tom Gunning, 1986, por exemplo).

Apesar de apresentarem algumas diferenças em suas definições, esses termos se referem, geralmente, aos filmes que utilizam, entre outras formas específicas, os efeitos visuais digitais. Segundo Mascarello (2006, p. 336), mesmo que, em um primeiro momento, o que hoje em dia se denomina cinema da *Nova Hollywood*, ainda estivesse associado ao *American Art Film* do final dos anos de 1960, o termo sofreu uma mutação e pode ser definido como:

O termo Nova Hollywood passa a designar a seguir, exatamente a produção *mainstream* que, começando em 1975, decreta o esvaziamento do ciclo do "cinema de arte americano": o *blockbuster* à Lucas e Spielberg. Essa produção pós-1975 se define pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados de 1960, e também por assumir a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos, etc.) (MASCARELLLO, 2006, p. 336).

Já o termo *high concept*, apresentado na obra do teórico Justin Wyatt¹⁴ (1994), relaciona-se com a ideia de que há um uso de certas formas fílmicas que privilegiam "a movimentação de ícones, de imagens e citações telegráficas" que funcionariam como pontes para um possível marketing com outras mídias e para a criação de produtos correlatos, como explicado por Mascarello (2006, p. 338), que ao citá-lo em seu trabalho, sintetiza a maneira como a narrativa do filme *high concept* é definida:

A narrativa do *high concept*, para tanto, é simples e fragmentada em módulos, caracterizados por um trabalho de *espetacularização* ou estilização que "excede" os requisitos da narrativa, promovendo a sua autonomia no interior da estrutura da obra. Além deste caráter superficial, modular e espetacularizado - prejudicial à costura narrativa -, o filme *high concept* tem sua própria unidade diegética "sabotada" pela reconfiguração da história e dos personagens nos materiais promocionais e nos negócios conexos (MASCARELLO, 2006, p.338).

Wyatt é mais um dos autores que defendem a ideia que há um enfraquecimento da narrativa. Em seu ponto de vista, por haver uma estilização excessiva nesses filmes que conceitua como *high concept*, acabaria ocorrendo um tipo de desequilíbrio entre estilo e narrativa, no qual o estilo é privilegiado em detrimento da narrativa (MASCARELLO, 2006, p.350).

Já o conceito de *pós-clássico* parte da ideia que as normas clássicas do cinema hollywoodiano teriam se alterado com a entrada desses novos tipos de filmes que utilizam recursos de efeitos visuais digitais e passaram a ser realizados a partir dos anos de 1975 e que, também, se vinculam a uma cadeia de outros produtos como videogames, animações e histórias em quadrinhos, por exemplo.

Matrix pode ser enquadrado nesse conceito de *high concept*, pois, em conjunto com os filmes da série, foram lançados a animação *Animatrix* (2003); o videogame *Enter the Matrix* (2003); histórias em quadrinhos; documentários sobre os bastidores da realização do filme, como *The Matrix: os segredos da produção* (2001); além de objetos como bonecos dos personagens da saga e acessórios utilizados na caracterização dos personagens, como os famosos óculos escuros de Neo e Morpheus.

¹⁴ WYATT, J. *High concept: movies and marketing in hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994.

A discussão sobre essas possíveis alterações da narrativa do cinema, principalmente aquele que é apontado como o *cinema de efeitos* partem da comparação com as teorias sobre o cinema clássico americano apresentadas por autores como Bordwell e Gaudreault.

No caso de Bordwell, geralmente, essa questão é analisada a partir das teorias que o autor apresentou (entre os anos de 1985 e 2006) em trabalhos como: *Narration in the fiction film* (1985); *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos* (1986); *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies* (2006) e *The classical Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960* (1985) (este escrito em parceria com Staiger e Thompson).¹⁵

Há também o argumento de que os filmes que contém um número razoável de efeitos visuais, principalmente efeitos visuais digitais (CGI), estariam chamando a atenção mais para a técnica do cinema propriamente dita, do que para o cinema em si (em termos narrativos). Ao levar em consideração o fato de que, na época da introdução do som no cinema e, mais tarde, da introdução da cor. Períodos, nos quais, as duas inovações também foram objetos de críticas de poderem vir a tornar-se motivos futuros para o declínio da arte cinematográfica, podemos entender como, a partir dos anos 1990, de maneira bem mais acentuada, esse mesmo tipo de pré-conceito em relação às novas tecnologias voltou a tona.

Neste trabalho, partimos da ideia de que a utilização dos efeitos visuais digitais dizem respeito também ao desenvolvimento e implemento de novas tecnologias no cinema. Portanto, focaremos em compreender como essas tecnologias podem interferir e contribuir não só na produção fílmica, mas, mais precisamente, na representação cinematográfica. Assim, não dizem respeito apenas a serem utilizados para chamar a atenção para as técnicas cinematográficas em si, ou seja, não existem apenas para que apareçam nos encartes dos bastidores dos filmes para que o espectador saiba como foram realizados. Mas, no entanto, referem-se a entender o porquê de seus usos no filme.

Sendo assim, entenderemos os efeitos visuais como um tipo de "arte do fazer", partindo das ideias propostas pelo teórico Dubois (2004), que ao se referir à questão do desenvolvimento das técnicas em relação ao dispositivo assinala que: as

¹⁵ No primeiro capítulo deste trabalho discutiremos esta questão e faremos algumas interpretações em *Matrix* para argumentar se há ou não mudanças na forma da estrutura narrativa do *cinema de efeitos* em relação as normas do cinema clássico hollywoodiano.

"máquinas de imagens" pressupõem um dispositivo que apresenta uma faceta tecnológica que serve como ferramenta à formação da imagem, sendo, portanto, uma "arte do fazer", que requer, concomitantemente, de instrumentos e de um funcionamento específicos. Para ele, há entre as novas tecnologias, uma "dimensão maquinaica" crescente em seus dispositivos, que pedem uma energia mais transformadora. Dentre essas "máquinas de imagens", podemos enumerar: "a fotografia, o cinematógrafo, a TV, o vídeo e a imagem informática" (DUBOIS, 2004, p. 33).

Independente dessa noção que costuma estigmatizar a produção fílmica que se utiliza de determinados recursos tecnológicos para apresentar sua estória, partiremos do pressuposto que os efeitos visuais, sejam eles de que tipo forem (mecânicos, digitais e outros) servem como ferramenta importante de suporte à estrutura narrativa do filme como teorizado por McClean (2007, p.14). Concomitantemente, agem como recursos importantes na criação da plasticidade estética da obra. Além disso, são claramente recursos formadores de um conceito e de uma identidade visual para a obra.

A intenção desta pesquisa, ao considerar os efeitos visuais como recursos que fornecem ferramentas narrativas e de composição estética é, partindo da interpretação da trilogia Matrix, questionar também até que ponto os efeitos visuais, principalmente o CGI, apenas servem para fins de espetáculo ou são, à maneira das trucagens do *cinema de atrações*, apenas recursos para entreter e distrair o espectador.

1.2 A Estética da tecnologia e os efeitos visuais

Primeiramente, convém entender o título deste estudo: *Uma estética da tecnologia: Matrix e seus efeitos visuais*, no qual *estética da tecnologia* se refere ao fato que, sem a tecnologia proporcionada pelo advento das técnicas de efeitos visuais digitais, que teve seu apogeu na década de 1990 (pois começaram a ser usadas em grande escala e, muitas vezes, de modo invisível), essa estética não seria possível de ser realizada integralmente. Os efeitos visuais digitais não são o

único elemento que tornam essa estética viável, mas representam um dos seus elementos mais importantes.

Partiremos do trabalho da pesquisadora americana Shilo McClean, que na obra: *Digital Storytelling: the Narrative Power of Visual Effects in Film* (2007), aponta os efeitos visuais e, mais especificamente, os efeitos visuais digitais como importante ferramenta para fornecer suporte à narrativa do filme. Segundo a autora, principalmente após o advento do CGI, observa-se uma convivência de propósitos narrativos entre enredo e efeitos visuais no cinema. Como consequência desse fenômeno, esses *efeitos visuais* oferecem novas técnicas que funcionam como suporte à narrativa fílmica. Surgindo assim, na visão de McClean, uma nova categoria de cinema, na qual os *efeitos* se tornam parte integrante da narrativa apresentada. Partindo dessas constatações, acredita que a adição dos efeitos visuais digitais contribui, portanto, para expandir o repertório dos efeitos visuais como um todo e, ao mesmo tempo, para ampliar as ferramentas representacionais disponíveis para a totalidade da produção fílmica. (MCCLEAN, 2007, p. 14-44)

Geralmente se utiliza, profissionalmente, o termo *efeitos especiais* para os efeitos mecânicos de um filme e *efeitos visuais* para os efeitos realizados digitalmente. Hoje em dia, com a profusão do uso do digital é mais comum ouvir o termo efeitos visuais, até porque, em muitos casos, mesmo que tenha sido realizado um efeito mecânico para determinada cena de um filme, este, provavelmente foi realçado pelo efeito visual digital na pós-produção do filme. De qualquer maneira, o termo efeitos visuais é o termo adotado pela Academia Americana de Cinema/ Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS) e, conseqüentemente, é o termo que se refere à premiação do Oscar nesta categoria (*Best Visual Effects*).

Apesar das confusões que geram as composições entre a palavra *efeito* com as palavras *especial*, *visual* e *digital*. Neste trabalho, escolhemos o termo *efeitos visuais* para o título do mesmo, não só por sua amplitude de significado. Para evidenciar que não nos referimos apenas, ao que, no consenso geral, é entendido como efeitos especiais, ou seja, explosões, chuvas, neve, etc., realizadas mecanicamente no *set* de filmagens.

Como explica Mitchell (2004), esse é um termo novo, mas que devido às mudanças ocorridas com a queda da utilização de câmeras fotográficas, precisa ser incorporado definitivamente:

Efeitos visuais é um termo relativamente novo e descreve o que, anteriormente, era chamado de "efeitos fotográficos especiais". Quando as "impressoras ópticas" começaram a ser usadas com maior frequência na produção audiovisual, o termo "efeitos ópticos" foi adotado por um pequeno período de tempo; nos primeiros tempos da televisão quando o sinal ainda era enviado ao vivo, começou-se a usar a palavra "eletrônico"; com o uso do vídeo na pós-produção, o termo adotado passou a ser vídeo; mais tarde, com a invasão dos computadores, "efeitos digitais". Durante este período de grandes mudanças o termo "efeitos visuais especiais" e depois, simplesmente, "efeitos visuais" (VFX) passou a ser cada vez mais comum para descrever o que, uma vez, foi chamado de "efeitos fotográficos". No entanto, este termo não é mais apropriado, já que, se tornou frequente a não utilização de câmeras fotográficas durante as produções (MITCHELL, 2004, p. 8).¹⁶

Neste estudo optamos, portanto, por usar o termo *efeitos visuais* (no título do mesmo), não só por ser o termo mais abrangente para enquadrar o CGI, mas também, porque partiremos de um conceito mais amplo ainda do que seriam os efeitos "visuais" de um filme. Sendo esses, não necessariamente, apenas os efeitos visuais digitais ou efeitos especiais mecânicos.

Segundo o professor da Universidade de Grenoble, Dufour (2012, p.125), podemos entender os "efeitos especiais" como o aporte que engloba a "totalidade do aspecto visual do filme", ou seja, nesse conjunto de elementos, podemos incluir: locações, cenários, figurinos, objetos de cena, maquiagem e caracterização de personagens. Portanto, não apenas os efeitos conhecidos, no consenso geral, como "visuais" de um filme. Sejam esses recursos mecânicos ou digitais, mas outros elementos que fazem parte dos departamentos que compõem a direção de arte do filme.

É um conjunto de recursos que já são destacados desde o Design de Produção¹⁷ do filme, ou seja, já tem importância fundamental desde a pré-produção e se estende em sua relevância até a pós-produção: momento em que serão adicionados os efeitos visuais digitais. Também, já sendo destacados e delimitados desde a criação do *storyboard* do filme.

¹⁶ Tradução de: "'Visual effects' is a relatively new term and describes what used to be more appropriately called 'special photographic effects'. When 'optical printers' started to be used extensively in the field, the term 'optical effects' was adopted for a short time; then, in the early days of television when the signal went out live, it was called 'eletronic'; with the use of video post-production it became 'video'; and then, finally, with the invasion of computers, it was termed 'digital effects'. during this ever-changing background the term 'special visual effects' and them simply 'visual effects' (VFX) was increasingly adopted to describe what had once been called photographic effects. However, this term was no longer appropriate, since frequently in their preparation a camera was no longer used".

¹⁷ Usaremos o termo Design de Produção como correlato ao termo em inglês *Production Design*.

O conjunto de efeitos visuais, como aqui definido, a partir do conceito proposto por Dufour (2012)¹⁸, será influenciado pela adição dos efeitos visuais digitais que serão acrescentados na realização final do filme. Além disso, destacamos que até outras ferramentas que não dizem respeito aos efeitos visuais acabam sendo condicionadas pela adição dos efeitos visuais digitais, como, por exemplo: os movimentos de câmera e a posição dos atores e objetos em cena. O que mostra, mais uma vez, a importância do efeito visual digital como elemento que participa ativamente da construção da representação fílmica.

1.3 A Arte do filme: o Design de Produção e a Direção de Arte

Efeitos visuais, neste estudo, vão também dizer respeito aos elementos que ajudam a definir o "conceito visual"¹⁹ e, portanto, participam da criação da identidade visual do filme. Estão, assim, associados àqueles elementos que geralmente são propostos pelo Design de Produção e coordenados pela Direção de Arte.

No Brasil ainda não é muito precisa a diferenciação de funções entre o Designer de Produção e o Diretor de Arte (o que já ocorre nos Estados Unidos e na Europa). Apesar que, como informa o Designer de Efeitos Visuais, Suetu (2010, p.27), no final da década de 1930, surge, oficialmente, nos Estados Unidos, o título de Designer de Produção (*Production Designer*), quando o produtor do filme *E o vento levou* (1939), David Selznick, resolveu nomear nos créditos, o Diretor de Arte Cameron Manzies, com este título. Por observar que havia exercido tarefas as quais ultrapassavam o campo formal de atuação do diretor de arte. Afinal, neste filme, Manzies acabou também, por exemplo, co-dirigindo algumas cenas.

Segundo o pesquisador, LoBrutto (2002):

Design de produção é a arte visual e o ofício da narrativa cinematográfica. O visual e o estilo do filme é criado pela imaginação, visão artística e

¹⁸ O autor usa o termo "efeitos especiais", mas usaremos para o mesmo conjunto de recursos de efeitos, o termo efeitos visuais, pois este reflete a maneira atual de se referir ao tema dos efeitos "especiais".

¹⁹ Segundo Rudolf Arnheim Em: *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira, 2005, p. 146: podemos considerar o conceito visual como: "uma imagem mental de um objeto que se adquire por uma multiplicidade de percepções visuais dele mesmo e pela sua captação através de diversos contextos e pontos de vista".

colaboração entre o diretor, o diretor de fotografia e o designer de produção. O designer de produção é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzir isso em um ambiente físico onde os atores possam desenvolver suas personagens e apresentar a estória (LOBRUTTO, 2002, p.1).²⁰

É o Designer de Produção, portanto, que ao construir o conceito visual do filme e determinar sua identidade visual acaba executando uma composição estética para a obra. Ao supervisionar a direção de arte e dar o direcionamento visual para a reunião dos elementos que determinarão a *mise-en-scène*²¹ do filme e criarão, obviamente, o universo diegético do filme, o Designer de Produção não somente dá o "colorido" artístico requerido para a obra, mas fornece elementos que participam da construção narrativa da mesma.

Já para o Diretor de Arte o trabalho está direcionado em coordenar a execução dos trabalhos realizados pelas equipes que compõem o departamento de arte do filme, ou seja, as equipes que realizam os cenários; os figurinos; a maquiagem e a caracterização dos personagens; que escolhem as locações; que escolhem os objetos de cena e também das equipes que executam os efeitos visuais. Na falta do Designer de Produção, que ainda é um fato comum no Brasil, quem acaba executando a função de criar o conceito visual e fornecer a identidade do filme é o Diretor de Arte.

Por estar nas atribuições do Designer de Produção criar o conceito visual do filme, conforme informa Suetu (2010, p. 28), dentre suas tarefas pode ser requerida também a criação da abertura e dos créditos finais do filme, já que é, geralmente, o responsável pela tipografia. A tipografia no filme é um elemento importante para compor plasticidade, como observamos em *Matrix*, que mostra na abertura, por exemplo, alguns ideogramas japoneses que se tornaram uma "assinatura" para a obra.

Trabalhando em parceria com a Direção, a Direção de Arte e o Design de Produção, teremos a Equipe de Efeitos Visuais, que geralmente é terceirizada e,

²⁰ Tradução de: "Production design is the visual art and craft of cinematic storytelling. The look and style of a motion picture is created by the imagination, artistry, and collaboration of the director, director of photography, and production designer. A production designer is responsible for interpreting the script and the director's vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story".

²¹ Para esta pesquisa, escolhemos nos pautarmos pela definição de *mise-en-scène* proposta por Bordwell e Thompson (2010, p. 118-140), no qual os autores, sustentam que a *mise-en-scène* abarca elementos que têm uma ligação com o teatro tradicional, como o cenário, o figurino, a maquiagem, a iluminação e a encenação.

muitas vezes, são contratadas várias empresas diferentes de efeitos visuais para realizarem cada uma, separadamente, tipos específicos de *efeitos*. Essas equipes: Design de Produção, Direção de Arte e Equipe de Efeitos Visuais serão, portanto, os agentes que tornarão possíveis a aplicação do conceito visual do filme e deixarão claro qual é a identidade visual do mesmo.

Nossa proposta aqui é, partindo desse entendimento de que há um "conceito visual" fruto do trabalho dos departamentos da produção do filme que lidam com a Arte do mesmo e que, assim, através desses recursos visuais ajudam a construir a narrativa do filme é, portanto, interpretar qual é o resultado desse processo em termos de construção da representatividade narrativa e estética do filme.

Além disso, pretendemos entender como se portam o uso das referências estéticas que inspiram as propostas estéticas desenvolvidas na obra, ou seja, como essas referências se cruzam e dialogam entre si. Proporcionando, conseqüentemente, um resultado estético que pode qualificá-las e delimitá-las, "ao trabalharem em conformidade com a narrativa"²². Assim, poderemos compreender qual é o papel desse conjunto de efeitos visuais em relação à narrativa da trilogia *Matrix*. Concomitantemente, como estes *efeitos* atuam como difusores da identidade visual da obra.

A trilogia *Matrix* utilizou no total cerca de dois mil e quatrocentos efeitos visuais, na maioria deles, digitais. Sendo quatrocentos deles apresentados no primeiro filme da saga. Se utilizarmos o conceito de que os efeitos visuais de um filme englobam a totalidade do aspecto visual ali apresentado, este número sobe e seria complicado até recalculá-lo. Mas podemos através deste "cruzamento" entre efeitos mecânicos, efeitos digitais, locações, cenários, figurinos, objetos de cena, maquiagem e caracterização de personagens, traçar um mapa desta construção visual, percebendo quais os trajetos que trilharam ao dialogarem entre si. Quais referências apresentaram de maneira mais visíveis e quando essas referências apareceram em mais de um elemento de *efeito*. Com esse apanhado de observações poder entender qual é o papel dos efeitos visuais como uma

²² Deixamos claro neste ponto que: entendemos que a narrativa não é pré-existente aos elementos que a formam, mas que, no entanto, pode ser "trabalhada" ao utilizar algumas ferramentas como os efeitos visuais, pois os efeitos visuais se aglutinariam na "massa" da construção das formas narrativas da estória contada.

ferramenta de suporte à narrativa. Portanto, como estabelecem o universo diegético²³ da obra.

A trilogia *Matrix* é, geralmente, qualificada quanto ao gênero como híbrido entre ficção científica e ação. Para este trabalho partiremos de uma classificação, ao nosso ver, mais ampla e que coloca a trilogia dentro de um subgênero do filme de ficção científica: o "filme de jogo de vídeo"²⁴. Mais uma vez, nos basearemos no trabalho de Dufour (2012), no qual o autor explicita detalhadamente as características do cinema de ficção científica e traz à luz essas particularidades sobre os tipos de ficções científicas realizadas pelo cinema. Essa é uma escolha de gênero também guiada pela noção de que a trilogia *Matrix* se apropria de uma dimensão próxima ao videogame. A partir dessa delimitação de gênero poderemos nos localizar, de maneira mais apropriada, quanto às referências presentes na obra.

Ao se tratar de um subgênero de ficção científica se torna mais fácil entender o papel dos efeitos visuais (principalmente o CGI) nesse tipo de narrativa, pois como sublinha Dufour (ao transcrever comentários do diretor George Lucas do áudio do DVD de *A guerra nas estrelas*): na ficção científica sempre há um momento em que a narrativa se encontra com a tecnologia. Será nesse momento, que os efeitos visuais se tornarão imprescindíveis para o contar da história. A ficção científica, segundo este autor, é um gênero que mostra outras anatomias, outras noções espaço-temporais e tem uma dimensão metafísica própria (DUFOUR, 2012, p. 126).

1.4 O corpus e os capítulos

Para delimitar o corpus desta pesquisa, selecionamos algumas cenas ou sequências específicas e relevantes em termos de suporte à estrutura narrativa e em sua complexidade imagética, a fim de traçar o perfil visual de forma que essas sequências possam representar o conjunto dos efeitos visuais da trilogia *Matrix*. Para tal, escolhemos, primeiramente, o efeito visual digital conhecido como *Bullet-*

²³ Conforme o *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*, 2003, p.77: "é diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que esta ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira". Definição do termo retirada do trabalho do teórico Souriau.

²⁴ O subgênero de ficção científica "o filme de jogo de vídeo" é descrito no capítulo I da obra citada, p. 119.

*time*²⁵ (ou tempo de bala), que aparece no primeiro filme da saga e representa tecnicamente uma inovação, tendo sido usado como exemplo para inúmeros projetos audiovisuais posteriores.

Além das especificações técnicas inovadoras do efeito em si, temos de pontuá-lo pela sua contribuição estética e, por se tratar de um recurso que, evidentemente, contribuiu de maneira essencial para a narrativa. Sem o *Bullet-time*, seria complicado transmitir a ideia de "paralização do tempo", ou seja, da necessidade de o personagem Neo entrar em contato consigo mesmo, com seu próprio silêncio interior e perceber que na qualidade de "O Escolhido", sempre esteve pronto para enfrentar seus medos. Nesse caso, a força do agente Smith que se supõe invencível e representa o poderio da matrix.

Posteriormente, separamos algumas cenas e sequências de cada um dos filmes e delimitamos a análise em "quadros" visuais a serem interpretados e compreendidos. Para *The Matrix* (1999), entre outras cenas e sequências, interpretaremos a sequência em que o personagem Neo escolhe ingerir a pílula vermelha e, é conseqüentemente, ejetado da matrix.

Essa é umas das sequências mais relevantes da trilogia, pois, além de reunir vários tipos de efeitos visuais mecânicos e digitais (por exemplo: a parte do corpo de Neo conectado a matrix que foi realizado através da técnica do *animatronics*²⁶). Destaca-se, sobremaneira, o início dessa sequência, quando Neo vê sua própria imagem diluir-se e se metamorfosear no espelho, que representa a saída do personagem do mundo da ilusão para a entrada no conhecimento da verdade. Assim, já firma sua importância ao mostrar o papel que os efeitos visuais exercem como coadjuvantes da estrutura narrativa, pois, sem esse recurso, parte dessa intenção narrativa poderia não ter tido como ser realizada a contento. Essa sequência, particularmente, em seu desenvolvimento, apresenta muitos "cruzamentos" de referências estéticas em sua construção visual que realizam um papel importante para o "contar da estória"²⁷.

²⁵ O *Bullet-time* é uma "tecnologia de efeitos" que permite ao realizador uma ampla e complexa flexibilidade em controlar e mostrar a velocidade dos elementos na tela. É realizado através do uso de câmeras convencionais e de efeitos visuais digitais.

²⁶ *Animatronics*, segundo o site Wikipédia: "Animatrônica (do inglês *animatronics*) consiste no uso de eletrônica robótica em bonecos ou fantoches mecanizados para que pareçam ter vida. O pioneiro dessa técnica foi o Walt Disney Imagineering, que criou bonecos para a Disneyland de Anaheim, Califórnia, Estados Unidos". Em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Animatrônica>>.

²⁷ Tradução para o termo *storytelling*, que se refere ao modo narrativo de contar histórias.

Para o segundo filme, *The Matrix Reloaded* (2003), selecionamos, por exemplo, a sequência da perseguição na autoestrada que termina com a colisão de dois caminhões. Pautando-nos, nesse caso, em analisar as referências oriundas dos filmes de *kung fu* e, ao mesmo tempo, das influências da linguagem do videogame para a trilogia.

Com essa sequência, pretendemos focar na questão da espetacularização do cinema que utiliza recursos tecnológicos, supostamente, em demasia, em cenas de ação (realizadas por CGI em sua maioria, que mostram lutas, tiros, batidas de carros, etc.). Esse fato, muitas vezes, é apontado como sendo algum tipo de "pornografia da violência"²⁸, por conter ações consideradas violentas demais, tresloucadas e fora de propósitos.

Uma outra sequência selecionada está no terceiro filme, *The Matrix Revolutions* (2003), é a sequência final da saga e mostra a luta travada entre Neo e o agente Smith. O efeito visual digital que duplica o agente Smith em um incontável número de clones, transmite a necessidade da narrativa em expressar a magnitude da luta do personagem principal, que se sacrifica, altruísticamente, para trazer a liberdade aos prisioneiros da matrix. Nessa sequência há ainda uma questão a se observar que é a música, que por ser não-diegética²⁹, como em algumas outras situações da trilogia, pode funcionar como "efeito especial extra".

Para terminar nosso questionamento acerca dos efeitos visuais e seus papéis, tanto narrativos, como estéticos no filme, tocaremos na questão da comparação dos *filmes de efeitos* como o *cinema de atrações*. Quando será possível não só checar se esse conceito pode ser aplicado nesse caso, mas também, poderemos comparar algumas características dos *filmes de atração* com a trilogia *Matrix*.

Nesse apanhado de sequências iremos, não obstante, detectar as referências que foram utilizadas como fonte de "inspiração" para a criação do conceito visual que expressam. Como podemos observar no caso do efeito visual *Bullet-time*, que claramente, utiliza recursos estéticos originários dos filmes de *wire-fu*³⁰ asiáticos,

²⁸ Termo dirigido à *The Matrix* pela pesquisadora Shilo McClean (2007, p. 160), ao analisar a questão das cenas de ação deste filme, pois ela acredita que os efeitos visuais neste filme não se separam da violência.

²⁹ Não-diegético: que não faz parte do universo interno do filme.

³⁰ *Wire-fu*: é a junção das técnicas de kung fu com a técnica wire work (arte dos fios), típico dos filmes de artes marciais asiáticos.

das OAV (original anime video)³¹ e das HQ's (histórias em quadrinhos)³². Inclusive, isso pode ser constatado, pelas entrevistas realizadas com os irmãos Wachowski, que aparecem tanto no encarte do DVD do primeiro filme, denominado: *Behind the scenes* (1999),³³ quanto no documentário *Matrix revisited: the secrets of the production* (2001)³⁴.

Essas referências aparecem na obra em geral, mas podem ser mais percebidas na realização do efeito especial *Bullet-time*. A questão aqui, por conseguinte, se estende por procurar essas referências em seu conjunto (e faremos isso especificamente no primeiro capítulo), ou seja, se há traços das mesmas também em outros recursos de *efeitos*: como nos cenários ou nos figurinos, por exemplo. Além disso, entender seu papel como agente da estrutura narrativa.

Esta dissertação está dividida em três capítulos. No primeiro capítulo vamos partir da narratologia, que é a disciplina que se ocupa do discurso narrativo em relação aos seus aspectos formais, teóricos e estruturais. Para, primeiramente, conceituarmos o que é narrativa cinematográfica. Posteriormente, compreender a estrutura narrativa do cinema clássico hollywoodiano. A partir disso, verificar se *Matrix* segue esta estrutura narrativa.

Apesar de a narratologia estar dividida, basicamente, em três modelos principais de estudos, que estão em conformidade com o sistema linguístico da conceituação do que é narração. Para esta dissertação focaremos, primeiramente, nos conceitos propostos por Gaudreault e Jost (2009), que estudam a narrativa cinematográfica como "dupla narrativa". Que se caracteriza por "subnarrativas" que informam, a partir dos planos e suas minúcias aquilo que é necessário mostrar em determinada estória (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 68).

Também nos apoiaremos nos conceitos teóricos do autor de *Narration in the Fiction Film*: Bordwell (1985) e sua "teoria da narração", na qual o autor aborda a narratologia do filme e faz um estudo da narração, levando em consideração, três de

³¹ OAV (original anime video): tipo de animação que mostra a técnica do *fly around*, que dá a impressão de "congelamento" da cena.

³² Histórias em quadrinhos: forma de arte que mistura texto e imagens (desenhos) que podem contar histórias dos mais variados gêneros e, geralmente, são publicadas em revistas, livros ou em tiras de jornal.

³³ Parte do DVD do filme *The Matrix*, que mostra os bastidores da produção, como foram realizados alguns efeitos visuais, quais as referências utilizadas pelos diretores, entre outros, a partir de entrevistas feitas com a equipe que realizou a obra.

³⁴ Silver, Joel. Wachowski, Andy. Wachowski, Larry. *The Matrix Revisited: The Secrets of Production*. Warner Bros, 2001.

seus aspectos: como representação de significação de um universo ou conjunto de ideias; como estrutura, ou seja, o modo como seus elementos se combinam com o objetivo de criar um todo diferenciado e como ato, significando o processo de apresentar a estória para aquele que a recebe (BORDWELL, 1985, p.10-11).

Acrescentamos ainda o fato de que, para Bordwell, mesmo que o narrativo possa ser um agente estruturador do visual. Esse visual depende do narrativo, ou seja, há uma correlação entre o que a narrativa, em primeira mão, já tem como "estória à contar" com aquelas imagens que serão criadas e "trabalhadas" como suporte para essa narração. Isso ocorre, em função das narrativas se estruturarem em *schematas*, ou seja, se respaldam nos recursos mentais pré-existentes que derivam do hábito humano de contar estórias.

Além disso, o espectador é levado a elaborar mentalmente a trama apresentada, partindo dos recursos internos que possui e essa trama sempre é apresentada nos moldes da fábula, portanto, segundo este autor:

No conjunto, a narração clássica administra o ritmo de fruição do filme solicitando ao espectador que elabore o *syuzhet* e o sistema estilístico de uma única forma: construindo uma fábula denotativa, unívoca e integral (BORDWELL, 1986, p. 298).

Assim, a questão do uso dos efeitos visuais pode funcionar como umas das "pontes" de organização dos diversos materiais que podem participar da construção da estória contada, pode até, ser entendido como um dos elementos do sistema de uso desses prováveis "artifícios cinematográficos" (BORDWELL, 1985).³⁵

Para contextualizarmos esse tipo de narração cinematográfica mais precisamente, iremos também nos apoiar nos conceitos sobre o cinema narrativo clássico hollywoodiano, inseridos dentro da concepção de produção da indústria cinematográfica, portanto, referindo-se à institucionalização do meio. Para tal, nos apoiaremos nos estudos de Nacache (2012), sobre o cinema clássico de Hollywood, no qual a autora afirma que o modo de produção cinematográfico hollywoodiano:

Engendrou um tipo de representação do real específico do cinema de Hollywood, um mundo de representação cuja elaboração e coerência estão geralmente ligadas a aspectos particulares do sistema de produção (NACACHE, 2012, p.8).

³⁵ "Artifícios cinematográficos", termo utilizado por Bordwell em: *Narration in the fiction film*, 1985.

Esse tipo de narrativa clássica do cinema, portanto, segue um esquema de regras que o qualificam e o tornam, facilmente, identificável. Além disso, nesse primeiro capítulo da dissertação focaremos, também, em determinar as referências estéticas que participaram da construção desses efeitos visuais, atentando-nos em perceber se há características que se "cruzam" entre si, ou seja, se um mesmo tipo de referência pode ser observado em mais de um elemento de *efeito*. Quer seja, em um cenário; quer seja em um figurino ou em outro aporte. Contrapondo-nos em perceber o papel que esses efeitos visuais exercem como um importante e, bem mais que, um simples artifício. Vislumbrando-os como recursos hábeis para prestar suporte à narrativa fílmica e como coadjuvantes na formação do conceito visual da obra.

Para o segundo capítulo vamos discorrer sobre a questão da espetacularização do cinema, que muitas vezes, é apontada como a causadora da profusão do uso de efeitos visuais, principalmente dos efeitos visuais digitais (o CGI). Que estariam, supostamente, sendo usados com o propósito de aumentar o poder do cinema como uma mera forma de espetáculo.

Em contraponto à essa discussão, no terceiro capítulo, pontuaremos sobre o conceito de que, nos ditos *filmes de efeitos*, há uma suposta semelhança com o cinema feito entre 1896 e 1906, que foi tratado por Gunning (1986), como o *cinema de atrações*. Conforme este autor, esse seria um cinema ainda pouco narrativo, pois estaria mais interessado em exibir do que em narrar. Esse *cinema de atrações*, segundo Gunning, deixou como lembrança uma coexistência entre o modo espetacular e o modo narrativo que hoje podemos observar no *cinema de efeitos* praticado por cineastas a lá Spielberg-Lucas-Coppola (GUNNING, 1986, p. 70).

No decorrer do trabalho mostraremos algumas nuances sucintas sobre o histórico das técnicas de efeitos visuais digitais (CGI), citando inovações que a revolução tecnológica trouxe na década de 1990 com os chamados efeitos visuais ditos "espetaculares" e, mais no final desse período, com os chamados efeitos visuais invisíveis. Na primeira parte da dissertação, por exemplo, mostraremos alguns pormenores acerca de como a técnica do *Bullet-time* é realizada. Na terceira parte, explicaremos, resumidamente, como é realizado o efeito visual digital *U-Cap* (*Universal Capture*).

Para os dois últimos capítulos focaremos mais precisamente no CGI como recurso visual importante. Enquanto na primeira parte do trabalho estaremos mais voltados aos efeitos visuais enquanto um conjunto, configurado em parceria com os cenários, figurinos, objetos de cena, etc.

Portanto, ao levar em consideração as questões que envolvem as discussões acerca do uso dos efeitos visuais no *cinema de efeitos*, no que tange: a narratividade, a estética, a espetacularização e a um provável retorno aos modos representacionais da época do *cinema de atrações*, esta dissertação pretende, ao interpretar as sequências selecionadas de *Matrix*, fazer um "mapeamento", no qual checaremos até que ponto o efeito visual pode ser vislumbrado nesses termos.

2. EFEITO VISUAL: FERRAMENTA DO APORTE NARRATIVO E ESTÉTICO EM MATRIX

A narrativa cinematográfica é estudada sob diferentes prismas³⁶, geralmente, levando-se em consideração o que já foi observado sobre a narrativa literária³⁷. Alguns autores mais contemporâneos como o Professor Titular de Estudos Cinematográficos da Universidade de Montreal, no Canada, Gaudreault (2009) e o Professor de Mediação Cultural da Sorbonne Nouvelle, na França, Jost (2009), no entanto, estudam a narratologia do cinema levando em consideração a sua característica principal que é a "audiovisualização"³⁸. Assim, baseando-se, no que denominam como as "matérias de expressão"³⁹ específicas do cinema (imagens, diálogos, menções textuais, música e ruídos), para descrever o modo como funciona o processo narrativo cinematográfico, pois o cinema possui maior complexidade que o romance, por exemplo. Além, obviamente, de ter uma representatividade narrativa diferente do teatro e de outras formas artísticas (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 14-44).

A narrativa, segundo Jorge Alves para o *E-dicionário de termos literários*, do Professor de Estudos Ingleses, Carlos Ceia, da Universidade Nova de Lisboa é um termo que se originou do sânscrito "gnarus" (denota sapiência) e "narro" (denota o ato de relatar). Mas que chegou ao nosso conhecimento através da sua versão terminológica em latim. A grosso modo, a narrativa é definida, na maioria dos dicionários, como: "relato, exposição de um fato, de um acontecimento; narração.

³⁶ Estuda-se a narrativa cinematográfica, normalmente, pautando-se nos modelos linguísticos e observando-a conforme os seguintes modos: como enunciado, como enunciação ou como significação.

³⁷ Como exemplos mais citados e usados como referências em vários estudos sobre a narrativa temos o trabalho de Propp em *Morphologie du conte* (1970), no qual o autor criou uma morfologia da narrativa a partir dos contos de fada russos. Um dos precursores de Propp, Todorov, o autor do termo narratologia, na obra *Grammaire du Décameron* (1969), idealiza também uma teoria da narrativa. Todos eles tiveram seus estudos baseados em modelos linguísticos.

³⁸ Termo que aparece na introdução de *A narrativa cinematográfica* (2009) de Gaudreault e Jost e significa um tipo de modo de perceber o cinema, pois por conter imagens e sons, nós não apenas o vemos, mas o "audiovemos".

³⁹ Conceito que aparece, anteriormente, nos trabalhos de Metz (1971) e ele o usa para definir a linguagem cinematográfica. Também aparece uma conceito semelhante na obra de Hjelmsuv (1955).

Conto, novela"⁴⁰. Nota-se que o termo remete á literatura quase que exclusivamente (conto, novela).

Assim como a maioria dos estudos sobre a narrativa, nos dicionários, como nos aponta Gaudreault e Jost, também esquece-se, notadamente, dos meios audiovisuais e não se relaciona a imagem e o som como agentes narrativos (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 30).

Não só a definição do termo narrativa ainda se encontra muito vinculada à ideia das narrativas literárias, como o próprio estudo da narrativa cinematográfica, também ainda se encontra, ao estar ligado aos modelos dos estudos linguísticos: de enunciado nos trabalhos⁴¹ de Saussure, Todorov e Barthes, por exemplo; de enunciação, na obras, principalmente de Genette e Metz ou de significação, nos estudos de Ricoeur. Sendo, portanto, uma área do conhecimento ainda em vias de exploração e que, por enquanto, não oferece um vasto número de novas teorias.

Na mesma orientação, encontra-se os estudos sobre os efeitos visuais, que também ainda não são um tema muito abordado pelos estudiosos. Tanto que, o pesquisador Prince (2012, p. 51), afirma que em razão do cinema ainda ter sua característica de identidade atrelada à uma aptidão inerente de reproduzir o que seria a realidade é, normalmente, excluído pelos teóricos do cinema o aprofundamento nas questões que envolvem os efeitos visuais, pois os "efeitos visuais são composições artificiais de colagens e não registros de realidade feitos pela câmera"⁴².

Neste trabalho, portanto, ao lidarmos com as questões que se referem aos efeitos visuais em relação ao papel que exercem, enquanto um aporte que se relaciona com a narrativa e com ela não só contribui, mas também, é parte da formação da estética do filme. Teremos, assim, um tema ainda pouco explorado e que parte de estudos ainda em vias de desenvolvimento.

Desde Platão (428-348 a.C.) e Aristóteles (384-322 a.C.), o conceito de narrativa é discutido e, no caso específico desses filósofos, baseando-se na chamada "Teoria da Mimética" (mimeses). Em *A República*, Platão ao criticar o

⁴⁰ Definição de narrativa retirada do *dicionário online* de português. No *dicionário web* aparece uma definição assemelhada para este termo: "O mesmo que narração. Conto, história. Exposição de pormenores de um fato ou série de fatos".

⁴¹ Ver: BARTHES, R, GREIMAS, A.J., BREMOND, C., ECO, U., GITTI, J. MORIN, V., METZ, C., TODOROV, T. e GENETTE, G. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1976.

⁴² Tradução de: "Visual effects are composites, artificial collages, not camera records of reality".

discurso poético e colocar em crise o uso da mimética, apresenta o conceito de narrativa, analisando-o em relação aos textos dos prosadores e poetas. Para esse filósofo, a tragédia e a comédia são os gêneros miméticos por excelência. Mas Platão também discute sobre outros dois gêneros: um que ele acredita ser puro (um tipo de texto nos moldes do ditirambo ⁴³) e outro, no qual o filósofo observa um misto dos anteriores: a epopeia.

Aristóteles, por sua vez, na *Arte Poética*, apesar de também considerar a mimese, a observa de um modo bem diferente de Platão, pois acredita que ela deva primar pela verossimilhança. O filósofo cita dois modos narrativos: um literário (vinculado à epopeia) e um dramático (vinculado à tragédia) e, através desses gêneros narrativos, fornece alguns parâmetros específicos das construções tanto literárias, quanto dramáticas da época, ao levar em consideração as unidades de lugar, ação e tempo. Platão e Aristóteles, portanto, abriram o caminho para a discussão do que seria a narrativa e como ela se estruturaria.

Ao partirem dos conceitos expostos na "Sintagmática"⁴⁴ de Metz, Gaudreault e Jost (2009, p. 35), acreditam que a narrativa é "um discurso fechado que desrealiza uma sequência temporal de acontecimentos)". Que pode ser, claramente, identificado através de algumas características que são pertinentes à todas as narrativas: 1- como ter um começo e um fim (ou seja, toda narrativa se qualifica por ser fechada e pressupor um início e um desfecho); 2- por ser uma sequência com duas temporalidades (ou seja, apresenta a temporalidade da coisa que é narrada e também a temporalidade da ação em si); 3- por ser um discurso (isto quer dizer que, apresenta uma sequência de enunciados que se remetem exclusivamente à um sujeito da enunciação); 4- por ter uma natureza conscienciosa que "desmente" o que ela mesma conta (pois o narratário sabe que a narrativa não é a "realidade") e, finalmente, 5- por ser um agrupamento de acontecimentos (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 35).

O certo é que para Metz, como podemos observar em seus estudos sobre a linguagem cinematográfica⁴⁵, não se pode apenas equiparar o plano com a palavra, apesar de haver em todas as imagens, pelo menos algum tipo de enunciado. Será

⁴³ Ditirambo: do termo dithyrambois - considerado um tipo de estágio inicial da poesia antiga, de traços narrativos puros.

⁴⁴ A semiologia metziana propõe cinco critérios para se definir a narrativa, levando em consideração nessas definições que o plano é equivalente à um enunciado. Mas, no entanto, que a imagem cinematográfica não corresponde à uma palavra.

⁴⁵ METZ, Cristian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ao corroborar com essa observação, que Gaudreault e Jost (2009) vão criar sua teoria da narrativa cinematográfica.

Quando nos reportamos à narrativa cinematográfica, portanto, fica evidente que é, primeiramente, preciso se desvincular dessa noção da significação narrativa que remete à palavra. Para entendermos e podermos analisar a narrativa própria do cinema, sem confusões com outros meios narrativos e suas especificidades. Até porque, como sublinham Gaudreault e Jost (2009): na imagem cinematográfica encontram-se mais de um tipo de enunciado (ou discurso). Que estão aglutinados "além" dos enunciados que remeteriam à palavra, ou seja, à um caráter mais textual. Mas, estariam de fato, mais visíveis nos planos como pequenos "encaixes" narrativos de ordens variadas. Seguindo essa linha de raciocínio, os autores afirmam que:

A narrativa cinematográfica é bem particularmente apta a empilhar, uns sobre os outros, uma variedade de discursos, uma variedade de planos de enunciação e, finalmente, uma variedade de pontos de vistas que podem, eventualmente, se entrecocar (GAUDREULT e JOST, 2009, p.73).

Portanto, apesar de remeter ao teatro (ao exhibir ações encenadas) e à literatura (ao fazer o uso do verbo) (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 73), por exemplo e, também à outras artes como a fotografia, a pintura, etc., o cinema coloca em jogo um número maior de "matérias expressivas". Em razão dessa sua especificidade, tem uma maneira particular de narrar.

Essa maneira particular de narrar do cinema sonoro seria, portanto, segundo a visão desses autores: uma "dupla narrativa"⁴⁶, que se caracteriza por "subnarrativas"⁴⁷, distribuídas como enunciados múltiplos, pois na imagem cinematográfica é quase impossível dar significado à um único enunciado por turno. Isso fica bem claro, segundo os autores, quando tentamos aglutinar mentalmente as informações visuais que são veiculadas em um determinado plano (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 44).

Essas "subnarrativas" que aparecem acopladas nas "micronarrativas" (ou planos) no espaço fílmico, podem ser entendidas, ao nosso ver, como micro-estórias. Pequenas porções de narrativas que, por contarem, alguma particularidade

⁴⁶ Refere-se ao fato que as imagens e os sons produzem duas narrativas que se acoplam (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 44).

⁴⁷ Tipos de "microdiscursos" acoplados nos planos.

proposta somente naquele trecho narrativo, pedem recursos expressivos específicos. Assim, pediriam também determinados efeitos visuais para comunicarem o que precisam. Esses efeitos seriam, portanto, *micro-efeitos* visuais de caráter narrativo.

Esses *micro-efeitos* visuais terão, assim, uma característica principal que é a de representar algum discurso exigido para aquele trecho da narrativa. Sendo, portanto, pequenas estruturas em si e, muito mais que, simples efeitos visuais.

Ao levar em consideração a afirmação de Jost (1978), que "a imagem mostra, mas não diz"⁴⁸, fica evidente que é necessário também entender não só como o plano cinematográfico age enquanto "significante" e como é caracterizado seu sistema de funcionamento ao narrar. Mas também, apontar quais elementos narrativos podem ser de utilidade nessa composição de planos para efetivar uma narrativa. Aqui nesse ponto, podemos colocar a questão do papel do uso dos efeitos visuais e seus *micro-efeitos* como um aporte apto á funcionar nesse sentido e fornecer um suporte consistente a alguma necessidade (diegética) da narrativa.

Quem narra e para quem narra, no nosso caso, portanto, não é a questão principal, mas como se narra e como se utilizam as ferramentas narrativas para contar a estória. Para esses autores: "o cinema tem uma inclinação 'quase' natural pela delegação narrativa, pelo encaixe do discurso" (GAUDREULT e JOST, 2009, p.67). A explicação para esse fato é bem simples, como sublinham os autores: o cinema mostra personagens em atos que copiam os seres humanos no realizar de suas atividades cotidianas e, uma dessas atividades primordiais, é a fala.

Com a fala, obviamente, os seres humanos vão utilizar a função narrativa da linguagem: "narrar, a se narrar" (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 68). Portanto, esse fenômeno do "narrar, a se narrar" vai ser fortemente reforçado no cinema, na qualidade de dupla narrativa que o caracteriza, pois o cinema se utiliza de um conjunto de cinco matérias de expressão. Que interagem entre si e, podem requerer aportes, que complementem sua representação de maneira mais precisa.

Assim, por exemplo: uma imagem de um corpo que tem uma anatomia ainda não possível na atualidade, um caso extremo de homem-máquina, como o mostrado pelo protagonista de *Robocop* (José Padilha, 2014) ou um corpo que pode ser conectado a um computador e receber dados, como o de Neo em *Matrix*, na cena

⁴⁸ Em GAUDREULT e JOST, 2009, p. 37. Citação retirada do ensaio "*Le film; récit ou récits?*" Em GARDIES, A. (Org). Cahiers du XX siècle, Cinéma et littérature, Paris, n. 9, 1978.

em que recebe um *download* de programas de lutas marciais, diretamente em seu cérebro, através de um cabo conectado em sua medula. Seriam imagens complicadas de se produzir de maneira que parecessem "reais" sem a ajuda de recursos de efeitos visuais (mesmo que fossem apenas maquiagem).

Se pensarmos em relação à necessidade da narrativa de mostrar essas imagens, podemos perceber como os efeitos visuais, na qualidade de *micro-efeitos*, servem perfeitamente aos propósitos das "subnarrativas", enquanto agentes comunicadores de "minidiscursos".

Podemos ainda nos pontuarmos no fato de que existem diversas "informações narrativas"⁴⁹ expressas nessas "subnarrativas", encaixadas nas micronarrativas. Que são carregadas de valores enunciativos e, também, dotadas de significância simbólica em um filme. Essas informações podem ser oriundas de diferentes aportes que compõem o fazer fílmico. O que nos faria entender um pouco mais o papel dos efeitos visuais de um filme em relação à sua característica de poder ser mais uma das ferramentas que ampliam o aporte narrativo .

A trilogia *Matrix*, como já sublinhamos na introdução deste trabalho, é conhecida por ter utilizado um número bem expressivo de efeitos visuais, principalmente os digitais e, é dito que parte de seu sucesso junto ao público, vem desse fato.

Sendo considerado um dos grandes sucessos de bilheteria da Warner Bros, pois o primeiro filme da saga arrecadou, aproximadamente, 456 milhões de dólares. O segundo, aproximadamente, 735 milhões de dólares e o terceiro, aproximadamente, 424 milhões de dólares. Muitas vezes, é colocado como suspeita que o uso dos efeitos visuais (notadamente, os digitais) serviram apenas para tornar os filmes da saga mais rentáveis. Portanto, assim como é dito sobre os filmes chamados de *efeitos* ou *blockbusters*⁵⁰, esse uso expressivo de efeitos visuais digitais não teria função alguma, além disso. É negligenciado a possibilidade de os efeitos visuais digitais dessa trilogia poderem servirem a alguma outra função, desvinculada da ideia de cinema apenas como indústria. Assim, olvida-se a

⁴⁹ Termo apresentado por GAUDREAU e JOST (2009, p. 74), na seguinte afirmação: "O narrador fundamental, responsável pela comunicação de uma narrativa fílmica, poderia ser assimilado a uma instância que, manipulando as diversas matérias de expressão fílmica, as agenciaria, organizaria suas elocuições e regeria seu jogo para entregar ao espectador as diversas informações narrativas". O narrador fundamental é denominado por eles como meganarrador fílmico e, necessariamente, não se refere apenas ao realizador do filme, podendo vir de outros agentes atrelados à realização fílmica.

⁵⁰ O termo, geralmente, é entendido como sinônimo de produções de filmes de alto custo, voltadas ao grande público e com a finalidade de obter altos retornos financeiros.

possibilidade que haja uma natureza artística (quer seja vinculada à narração, quer seja vinculada à estética) no realizar desse tipo de cinema.

Para esta dissertação, mostraremos que há uma razão atrelada à necessidade narrativa para o uso desses efeitos visuais (digitais e outros) em *Matrix*. Além de um caráter estético que esses recursos trazem para enriquecer a obra e darem forma a mesma. Ao nos apropriarmos dos conceitos de Gaudreault, Jost e outros teóricos, traçaremos um mapa desses usos de efeitos visuais como encaixados nas "subnarrativas" ou minidiscursos narrativos que têm como função expressar elementos essenciais do universo diegético da obra e se caracterizam como *micro-efeitos*.

Apoiaremos também nos conceitos apresentados pelo Professor Emérito de Estudos de Cinema, na Universidade de Wisconsin, nos Estados Unidos, Bordwell, para ampliar as ideias acerca da narrativa cinematográfica. Assim, configurar a questão dos efeitos visuais em relação ao cinema clássico hollywoodiano, mais precisamente.

Aliás, Bordwell, é um autor que acredita que o *blockbuster* é um fenômeno que expressa importância relevante conforme suas próprias características, nas quais temos de nos atentar ao fato que esse tipo de filme não apresenta mudanças significativas na forma e nem no estilo em relação à estrutura clássica do cinema hollywoodiano, como alguns observam erroneamente. Até porque, também seguem os princípios mais tradicionais da confecção do contar da história e da estilística, mesmo quando, utilizam alguma nova tecnologia como o CGI (BORDWELL, 2006, p.4).

O autor até compara o fenômeno dos *blockbusters* com os filmes *independentes* e os de baixo orçamento, pois acabam também por sustentar de alguma maneira a estética de construção clássica da narrativa, assim como muitos outros cinemas. Apenas os *filmes de arte*, algumas vezes, fogem desse padrão. O cinema mundial, dentro de seus próprios "classicismos" de maneira geral também repete o modelo de cinema clássico narrativo criado pelos estúdios americanos (BORDWELL, 2006, p. 4).⁵¹

Com uma outra abordagem que coloca em foco a questão da narrativa clássica hollywoodiana enquanto "uma configuração particular das opções

⁵¹ Conforme dito no ensaio: "The way hollywood tells it: story and style in modern movies". Em: David Bordwell's website on cinema. Acesso em: 01 jun. de 2014.

normalizadas para representar a história e manipular a composição e o estilo" (BORDWELL, 1986, p.277), Bordwell, na contramão as usuais analogias do cinema em relação à linguagem, no ensaio *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*, parte da observação da narração da época considerada de ouro do cinema americano (1917-1960), para propor (como já foi citado na introdução deste trabalho), a divisão do estudo da narrativa a partir de três aspectos: 1- a narrativa vista como modo de representação; 2- a narrativa vista como estrutura e 3- a narrativa vista como ato. Leva em consideração a figura do espectador como o sujeito que, pautado pela coerência e ao utilizar inferências⁵², procura, por conseguinte, através de pistas compreender a estória apresentada (BORDWELL, 1986, p. 277).

Segundo Mascarello (2006), em oposição ao modelo proposto por Bordwell, Staiger e Thompson em *The classical Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960* (1985), no qual os autores apontam que há uma conjunção entre um tipo de "modo de prática cinematográfica" (que se caracteriza por apresentar certas normas de técnicas, de estilos, etc.) e, por um "modo de produção cinematográfica" (ditado pelos grandes estúdios), há autores, como Jenkins (1995), Tasker (1996), Kramer (2000), Wyatt (1994) e Smith (1998)⁵³, que acreditam que no cinema realizado a partir de 1975, já podemos avistar um declínio do modo clássico de cinema. Teríamos, portanto, o que esses autores denominam como o cinema da *Nova Hollywood* ou o *pós-clássico*.

Esse "modo de narração" cinematográfico clássico proposto por Bordwell, no entanto, é corroborado por Mascarello que afirma que o classicismo continua presente em Hollywood, ao manter seus princípios e normas narrativas (MASCARELLO, 2006, p. 340-341).

Neste trabalho usaremos o modelo de normas do cinema clássico americano proposto por Bordwell. Principalmente, os conceitos que foram expostos em O

⁵² Inferência é o ato mental do espectador de raciocinar sobre as pistas, apresentadas no filme e com estas inferências chegar à alguma conclusão.

⁵³ Ver: JENKINS, H. *Historical poetics*. In: HOLLOWES, J. e JANCOVICH, M. (orgs). *Approaches to popular film*. Manchester: Manchester University Press, 1995. KRAMER, P. *Post-classical Hollywood*. Em: HILL, J. e GIBSON, P.C. (orgs.). *American cinema and Hollywood*. Oxford: Oxford University Press, 2000. SMITH, M. *These on the philosophy of Hollywood*. Em: NEALE, S. e SMITH, M (orgs.). *Contemporary Hollywood cinema*. Londres: Routledge, 1998. TASKER, Y. *Approaches to the new Hollywood*. Em: CURRAN, J.; MORLEY, D. e WALKERDINE, V. (orgs). *Culture studies and communications*. Londres: Arnold, 1996. WYATT, J. *High concept: Movies and marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994.

cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos (1986), para averiguarmos se *Matrix* pode ser enquadrado em uma outra categoria que não segue as normas do cinema clássico americano.

Como citamos na introdução deste trabalho, há algumas maneiras de se denominar o cinema que é realizado a partir de 1975, que incluem os conceitos de: *filme blockbuster*, *filme de efeitos*, *filme high concept*, *cinema pós-clássico* e *cinema da Nova Hollywood*. Se parte da discussão acerca do uso dos efeitos visuais e, principalmente, do CGI, gira em torno da questão de uma possível perda da qualidade narrativa das obras que utilizam esses recursos, ficou evidente, portanto, partirmos do modelo clássico do cinema americano para argumentarmos se há ou não essas deficiências narrativas em *Matrix*. Não obstante, checamos com precisão de que tipo de cinema se trata.

2.1 Matrix e as normas do cinema clássico hollywoodiano

Na forma tradicional do cinema clássico americano, a figura do personagem, segundo Bordwell (1986), é, geralmente, de um indivíduo definido de modo claro na estória contada. Ele está em busca de resolver alguma pendência anunciada ou, por outro lado, necessita atingir algum tipo de objetivo pré-definido. O personagem, provavelmente, vai travar algum tipo de conflito ou com outros personagens ou com alguma situação. O final do conflito, na maioria das vezes, vai corroborar ou com a derrota ou com a vitória e, provavelmente, com a resolução da problemática inicial. Além disso, com a obtenção ou não dos objetivos propostos pelo personagem (BORDWELL, 1986, p. 278).

A esse fenômeno, Bordwell (1986), chama a atenção para o papel que o personagem acarreta: o de ser o "principal agente causal". Que é, geralmente, o protagonista e, conforme manda o *star system*⁵⁴: "se torna o principal agente causal, alvo de qualquer restrição narrativa e principal objeto de identificação do público (BORDWELL, 1986, p.279)".

⁵⁴ Refere-se à política de contratação de grandes estrelas para atuarem nos filmes.

No caso de *Matrix*, obviamente que esse agente "causal" é o personagem Neo, que na qualidade de o herói da trama, participa das cenas mais significativas da estória, nas quais os efeitos visuais têm papel de destaque. Seguindo, assim, um modelo pré-estabelecido já pelas normas do cinema clássico hollywoodiano. Concomitantemente, apresenta uma performance em cena, que mesmo que use muitos efeitos visuais nas cenas de ação, ainda assim segue o modelo e se porta como qualquer outro filme, independente de ser classificado ou não, como *filme de efeitos* ou *blockbuster*.

Ao perceber a narrativa do cinema clássico hollywoodiano a partir de seu funcionamento como nos moldes da fábula (termo que pressupõe que os atos narrativos ocorrem de modo sequencial, cronológico e causal), da trama ou *syuzhet* (termo que designa o modo sistêmico que os atos da fábula se apresentam) e da imbricação desses dois modos de funcionamento: o estilo (onde aparecem as técnicas cinematográficas em si). Bordwell (1986), analisa: "a cognoscibilidade, a autoconsciência, a comunicabilidade, a motivação composicional, a motivação realista, a motivação artística e a motivação transtextual" da narrativa cinematográfica. Pautado pela ideia que a narrativa (ou narração que é o termo que ele usa) é um esquema de caráter cognitivo que direciona o material visual do filme (BORDWELL, 1986, p. 278).

Matrix é estruturado, ao nosso ver, em cima da fábula tradicional (do tipo canônica)⁵⁵. Que, segundo Bordwell (1986, p. 279), é uma das características da maneira como a narrativa do cinema clássico hollywoodiano é estruturada. Sendo, assim, um retrato da luta do bem contra o mal e, também, das estórias de amor que anseiam por um final feliz, após se desvincular das interferências que impedem o casal de ficar juntos. Mas, no caso aqui, com a morte de Trinity, a personagem que faz par romântico com Neo, o filme acaba escolhendo um final não necessariamente feliz para o casal.

Apesar de ser um final não usual para as estórias de amor típicas do cinema clássico hollywoodiano, *Matrix* mantém-se o tempo todo em uma estrutura padronizada, conforme definida pelas normas expostas por Bordwell (1986). Esse tipo de alteração de modos de finalizar um filme, que envolve uma dupla romântica,

⁵⁵ A "história canônica" segundo Bordwell, faz parte da nossa cultura, do nosso jeito de contar as estórias e, como ele afirma: "em termos de fábula, a aposta no personagem como agente de causa e efeito e a definição da ação como a perseguição de um objetivo são aspectos salientes do formato canônico (BORDWELL, 1986, p.279)".

pode sofrer algumas alterações, pois as normas não são fixas, ou seja, há a possibilidade do roteirista "andar" por outros caminhos, se assim, desejar. As regras dizem mais respeito ao modo de estruturar a estória enquanto uma fábula, que ao modo de determinar os destinos de seus personagens de maneira estrita.

Segundo Nacache (2012), o final feliz (*happy end*), que é um tipo de "repercussão do código de produção" (NACACHE, 2012, p.116) do cinema clássico hollywoodiano, surge, geralmente, como um tipo de direito "inalienável" do espectador. Mas, refere-se, geralmente, ao final da estória de modo estrito, como podemos observar em *Matrix*, por exemplo. Necessariamente, não tem de ser o mesmo tipo de desfecho dado para os destinos dos personagens e pares românticos. Segunda essa autora, o *happy end* propriamente dito, aquele que é fruto do modelo de produção dos estúdios americanos e, determina o modo de finalizar os filmes tem como significado:

O *happy end* como "direito legal" do espectador americano explica o caráter de desafio que, na verdade, confere todo o interesse ao processo. O sentimento geral, quando se pensa no *happy end* hollywoodesco, é de que se trata de um fim fácil para o qual a história se encaminha, por assim dizer, sozinha; mas não é exatamente assim. Na maioria dos casos, o *happy end*, longe de deixar o filme terminar de forma suave, é uma figura agressiva e provocadora; em primeiro lugar, porque, ao impor autoritariamente um termo à história, sobrepõe-se-lhe como uma incrustação visível; depois, porque acaba com qualquer veleidade de realismo e de verossimilhança (NACACHE, 2012, p.118).

Bordwell cita que a trama clássica (ou *syuzhet*) tem uma "estrutura causal dupla" (BORDWELL, 1986, p. 280), na qual aparecem duas fontes principais de enredo: um romance e uma outra forma de relação pessoal (de trabalho, de guerra, etc). *Matrix*, visivelmente segue essa estrutura, pois retrata, além do conflito entre os seres humanos e as máquinas, a relação romântica entre Neo e Trinity.

Um dos argumentos aqui é perceber que ao seguir o esquema clássico hollywoodiano, os *filmes de efeito (ou blockbusters)* não teriam como bloquear a narrativa, pois seguem uma estrutura rígida que não permite que uma estória seja encoberta por efeitos "espetaculares". Isso significaria o não realizar correto de uma fórmula que não pode ser burlada.

O alicerce principal da dramaturgia clássica hollywoodiana é, como destaca Bordwell: as cenas de ação dos personagens. Divididas em etapas, as ações dos

personagens, marcam claramente o tempo e o lugar; os personagens de maior destaque, além dos seus sentimentos e percepções do momento e da posição espacial que ocupam na trama (BORDWELL, 1986, p. 282). Conforme observa este autor:

No meio da cena, os personagens agem no sentido de alcançar seus objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros. No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui, os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro (BORDWELL, 1986, p.282).

A trilogia *Matrix* é, frequentemente, acusada de ter utilizado um suposto número excessivo de efeitos visuais, notadamente os digitais e, em função disso, ser apontada por haver voltado à atenção do espectador às cenas de ação recheadas de efeitos, a fim de mascarar algumas "brechas" da narrativa. Assim, distrairia o público, e os remeteria à espetacularização gratuita e sem propósitos.

Ao levarmos em consideração o fato que houve uma grande discussão sobre os possíveis significados "ocultos" do filmes e das supostas referências que deram origem à narrativa apresentada, fica a impressão que há uma contradição, pois com tantos supostos temas e conceitos filosóficos, religiosos, mitológicos, etc., não haveria a necessidade de encobrir "brechas" da narrativa com efeitos visuais.

Por se tratar de um recurso usual do cinema clássico hollywoodiano, o desencadear de ações causais que delimitam o desenvolver da trama e traçam o rumo dos personagens. É, portanto, possível também argumentar que essas cenas de ações e os relativos efeitos visuais que as acompanham não só têm razão por seguirem uma lógica pré-estabelecida de cinema clássico. Mas, também, por se configurar como necessidade da narrativa, já que se trata de filmes do subgênero de ficção científica: "o filme de jogo", no qual uma linguagem mais próxima do videogame requer o uso de certos recursos para impor mais dinamismo às cenas de ação. Função que os efeitos visuais (principalmente os digitais) podem cumprir com excelência, por poderem mostrar ações que não seriam possíveis no universo afílmico⁵⁶.

⁵⁶ Segundo o *Dicionário teórico e crítico de cinema* (2003), afílmico é o "que existe no mundo usual, independente de qualquer relação com a arte fílmica, ou sem qualquer destinação especial e original

Algumas outras características, como explicadas por Bordwell (1986),⁵⁷ que são perceptíveis nos filmes clássicos hollywoodianos, somente para apresentar mais alguns exemplos: ter um final que apresente a solução para os conflitos apresentados no filme, mas que, muitas vezes, deixa de lado as questões que se referem aos personagens secundários; mostrar uma narrativa mais aberta ou mais fechada em determinados pontos do filme; ter variações temporais nos tratamentos que fornece às cenas; produzir mudanças de perspectivas ao direcionar o tempo e o espaço e ao colocar o mundo da fábula como uma construção interna (BORDWELL, 1986, p. 277-301). Assim, fornecer a impressão que a narrativa pode interceder a partir do seu exterior. Sobre essa qualidade de poder ser vista como se viesse de fora, Bordwell, comenta:

A manipulação da mise-en-scène (comportamentos das pessoas, iluminação, cenários, figurinos) cria um evento pró-fílmico, aparentemente independente, que se torna o mundo tangível da história, enquadrado e registrado a partir do exterior. Esse registro de enquadramento tende a ser tomado como narração em si, que pode, por sua vez, ser mais ou menos aberta, mais ou menos "intrusiva" com relação à homogeneidade proposta do mundo da história (BORDWELL, 1986, p.288).

Esse evento pró-fílmico "independente", ou seja, aquele de levar em consideração aquilo que se encontra na frente da câmera, no momento da captação, coloca alguns efeitos visuais, como os cenários e os figurinos, por exemplo, enquanto capazes de serem usados como pequenas peças narrativas. Que vão agir de maneira mais expansiva ou não, ao depender do universo diegético da história. Mais uma vez, é possível perceber o quanto os recursos de efeitos visuais precisam ser mais considerados e, observados quanto ao seu poder narrativo.

O efeito visual, portanto, pode muito bem funcionar como um dos suportes para a narrativa, podendo até ser inserido no campo dos materiais de expressão fílmica (como um tipo específico de imagem), pois contribuem para a criação do universo diegético do filme. Como ferramenta do aporte narrativo mostrarão aquilo que outros meios expressivos do filme não poderiam. Podem ser considerados uma

em relação com essa arte", assim como definido pelo teórico Souriau. (AUMONT e MARIE, 2003, p.12)

⁵⁷ Outras características do cinema clássico hollywoodiano serão citadas ao longo deste primeiro capítulo.

das "linguagens de manifestação"⁵⁸ do cinema. Tornam-se signo importante, capaz de informar elementos essenciais para determinada estória poder ser crível, independente de levarmos em consideração se o que ele mostra é "real" ou não. Até porque, o efeito visual só precisa ser "real" naquele determinado universo diegético do filme.

Além disso, é preciso entender que são vários os elementos que funcionam como aportes narrativos (além daqueles contidos nas imagens filmadas, mas, por exemplo: ruídos, músicas⁵⁹, iluminação, entre outros). Transformam-se em tipos de manifestações da linguagem e da expressividade fílmica, que junto dos materiais específicos de expressão básicos do cinema, originarão maneiras de contar a estória, participando até de um tipo fundamental de gramática do cinema (pois trabalham em parceria com as "figuras" típicas do cinema, tais como: os tipos de planos, o campo/contraponto, as elipses, o *flash-back*, o enquadramentos, etc.). Assim, os efeitos visuais não podem ser desconsiderados dessa "matemática", pois funcionam também, como já observamos em algumas considerações anteriores, como importantes ferramentas da construção narrativa.

Como observado por Gaudreault e Jost (2009), também não podemos esquecer de "significar" os eventos que de maneira sucessiva expressam os fragmentos narrativos, tanto que afirmam:

O cinema articula [...] muitas "linguagens de manifestação". Tal multiplicidade (assim como, pensando somente na imagem, cores, gestos, expressões, vestimentas, objetos, etc., ad infinitum), que é além disso multiplicada pela pluralidade de materiais de expressão (além das imagens em movimento, as menções escritas, os barulhos, as falas e a música), põe o espectador na presença de uma quantidade importante de signos (e, portanto, de eventos) simultâneos, de maneira que a simultaneidade das ações diegéticas está intimamente ligada à sucessividade (das ações) (GAUDREULT e JOST, 2009, p.145).

É, por conseguinte, evidente que nessas múltiplas "linguagens de manifestação" do cinema, se encontrem signos ainda não observados mais atentamente. Nesse caso, podemos incluir os efeitos visuais, que geralmente não são analisados de maneira pormenorizada e, são vistos apenas como recursos

⁵⁸ Termo utilizado por Gaudreault e Jost, 2009, p. 145. [Ver citação referente a este termo na página 49 desta dissertação.]

⁵⁹ No capítulo III iremos levar em consideração a música, em relação à sua diegese e configurá-la em relação à sua capacidade de funcionar como um "efeito especial extra".

"estéticos". Evidentemente que os efeitos visuais têm uma função estética importante e que deve ser analisada e entendida, mas ainda falta levar em consideração, concomitantemente, uma outra possibilidade importante que esses recursos visuais podem prover, que é a sua capacidade de fornecer informações narrativas.

Como propósito narrativo, o efeito visual e, principalmente, o efeito visual digital oferece um "novo meio de expressão", como assinala a pesquisadora e Consultora em Efeitos Visuais Digitais, McClean (2007). Sendo que através do "domínio do uso das técnicas" de efeitos visuais (principalmente as digitais), como ferramentas e da "qualidade no uso narrativo do CGI", pode-se, segundo essa autora, se fomentar um novo modo de fazer cinematográfico. Capaz de fornecer um suporte consistente à narrativa, através do uso dos efeitos visuais, pois são capazes de mostrar nuances importantes que pertencem ao universo diegético e a *mise-en-scène* do filme (MCCLEAN, 2007, p. 64).

Os efeitos visuais e, principalmente, os recursos digitais, portanto, diferente das muitas críticas que alegam que eles bloqueiam ou substituem a narrativa, tornando os filmes "pobres", ao mascarar histórias ruins e encobrir personagens sem presença de caráter expressiva. Podem, ao contrário, ser usados como agentes para expressar elementos da narrativa importantes para o contar da história.

2.2 As críticas ao uso dos efeitos visuais

A crítica mais contundente com relação ao uso dessas novas ferramentas digitais baseia-se, principalmente, na alegação que com o uso desses recursos, desvia-se a atenção do filme em si e joga-se a mesma para a técnica que foi empregada. Desconfia-se também que eles possam ser a causa da queda da qualidade narrativa de muitas histórias, hoje em dia, apresentadas no cinema. Mas, o certo é que, "o sucesso de um filme vai depender é da maneira que o filme é estruturado narrativamente, da clara apresentação de sua premissa e do desenvolvimento coerente dos personagens que apresentar (MCCLEAN, 2007, p. 147-148)".

A priori deveria começar com um roteiro competente, uma escolha adequada do *casting* de atores e da reunião de uma equipe eficiente de direção geral, direção de fotografia, direção de arte, edição, entre outros detalhes fundamentais. Portanto, os efeitos visuais, sejam eles de que tipo forem, mecânicos ou digitais, ou até outros recursos visuais, como a cenográfica, o figurino, a maquiagem, entre outros. Não podem sozinhos, serem o motivo nem do sucesso e, nem do fracasso de uma obra cinematográfica.

Conforme sublinha Prince (2012):

As discussões críticas e a cultura popular geralmente identificam o efeito visual com gêneros como a ficção científica, a fantasia e a ação-aventura, ao invés de, considerar os efeitos como uma categoria de imagens a parte que coexistem com muitas formas do cinema narrativo (PRINCE, 2012, p.37).

O autor cita alguns acadêmicos que criticam os *filmes de efeitos*, como Michelle Pierson (2002), que acredita que na época da revolução tecnológica dos efeitos visuais no começo dos anos de 1990, os efeitos digitais funcionavam como "bloqueadores" da ação narrativa e, que eram mostrados em cenas mais em nome do espetáculo visual do que qualquer outra intenção (PRINCE, 2012, p.36).

Annette Kuhn (1999) é outra autora citada por Prince, que critica os efeitos visuais alegando que "brecam a narrativa, o enredo e os personagens", quando se colocam no lugar da atração principal por eles mesmos (PRINCE, 2012, p.37).

Para Maciel (1993), no ensaio *A última imagem*, os filmes que utilizam muitos efeitos visuais são derivativos de "imagens de síntese", ou seja, mostram apenas imagens que foram criadas a partir de outras imagens e se qualificam por serem "esvaziadas de referentes", de caráter real ou imaginativo. Tanto que afirma:

A nova geração de filmes softwares mostra a tentativa de um determinado cinema de avançar a reboque da nova tecnologia. Esses filmes não fazem cinema, apenas efeitos especiais (MACIEL,1993, p. 256).

A professora de Estudos de Tela (*Screen Studies*) da Universidade de Melbourne, Ndalians (2004), por sua vez, considera os efeitos visuais um tipo de arte visual neo-barroca que remeteria á tradição dos espetáculos de magia e ilusionismo realizados no pré-cinema, entre os séculos XVIII e XIX . Sendo os efeitos

visuais utilizados para "seduzir os sentidos", como um tipo de "tecnologia mágica", capaz de mostrar o impossível de maneira cinematicamente realística. É outro exemplo de uma crítica que prima pelo lado negativo. Para essa autora, há ainda o fato que, todo o tipo de arte com características pós-barrocas, "ultra excita os sentidos e não leva em conta os desígnios narrativos". Assim, "subjugando a razão em nome das sensações" (NDALIANIS, 2004, p.10-12). Ao partir dessa visão, comenta em sua análise o que percebeu ao ver *The Matrix*:

Durante a minha primeira vez que assisti *The Matrix*, por exemplo, eu tive meus sentidos bombardeados por imagens, movimentos e sons que me plugaram em um estado de desorientação e super estimulação. Não somente era um rastro de efeitos de quadros e movimentos de câmera empregados (de tomadas de alto velocidade, tracks e edições super rápidas de sobressaltos de uma câmera de 360 graus), mas havia movimento e muito movimento! Corpos, câmeras, sons e efeitos visuais - tudo movia rápido e muito rápido. Como ações extravagantes da contemporaneidade. *The Matrix* reflete uma preocupação com a kinestesia que antes pertencia, mais exclusivamente, aos temas dos parques de atração. Além da visão que se concentra em específicas sessões da tela, a velocidade das imagens e os sons que acompanham e animam estas imagens, convidaram meus olhos a escanear sem descanso a tela em sua totalidade, a velocidade procurando por detalhes significantes que podiam aparecer e desapareciam antes dos meus olhos o terem capturados (NDALIANIS, 2004, p.155).⁶⁰

As críticas mais severas feitas com relação aos filmes do tipo *de efeitos* ou *blockbusters* são produzidas pelos críticos de cinema. O crítico português João Lopes (2013), do site *Cinemax*, ao criticar o filme *Homem de aço* (2013), de Zack Snyder, por exemplo, já inicia seu texto de forma explícita quanto a ser uma crítica que se volta negativamente em relação aos efeitos visuais digitais utilizados no filme. A começar pelo título: "Super espetáculo ou super confusão?". Nessa crítica, o autor observa, ao se referir ao uso dos efeitos visuais digitais que, além deles

⁶⁰ Tradução de: "During my first viewing of *The Matrix* (Andy and Larry Wachowski 1999), for example, I found my senses bombarded by imagery, movements, and sounds that plunged me into a state of dis-orientation and overstimulation. Not only was an array of framing effects and camera movements employed (from high-velocity pans, tracks, and fast-paced edits to 360-degree camera somersaults), but there was motion, and there was lots of it! Bodies, cameras, sound, and visual effects - everything moved and moved fast. Like so many contemporary action extravaganzas, *The Matrix* reflects a concern with the kinesthetic that once primarily belonged more exclusively to the realm of the theme park attraction. Rather than vision's remaining focused on specific sections of the screen, the speed of the images, and the accompanying sounds that animated these images, invited my eyes to scan the screen restlessly in its entirety, speedily searching for significant details that might appear and vanish before my eyes had captured them".

parecerem fora de contexto, a narrativa parece fraca e confusa, tanto que afirma, referindo-se, claramente, aos *filmes de efeitos*:

Porque em um mercado que confunde a proliferação de "fogo de artifício" tecnológico com a consolidação dos hábitos de consumo de filmes é um mercado que não acredita na dimensão popular de mais de um século de história do cinema.

Um outro exemplo ilustrativo dessa assimilação da ideia de que os filmes que usam efeitos visuais digitais acabam por apresentar uma narrativa empobrecida é a do crítico brasileiro Luiz Cláudio Gonçalves, do site *Universo Simulado*, para o filme *Truque de mestre* (Louis Leterrier, 2013), no qual o autor já começa seu texto de forma explícita quanto a criticar duramente o uso dos efeitos visuais digitais nesse filme, tanto que afirma:

Vivemos um período notável na indústria cinematográfica, quando a tecnologia 3D torna-se uma tentação para diretores e produtores construírem filmes transbordando efeitos especiais e desprovidos de conteúdo.

O crítico não condena o filme em si e nem a sua direção, mas deixa claro a sua desaprovação para o uso desse recurso tecnológico pelo cinema da atualidade, tanto que, ao se referir ao diretor de *Truque de mestre*, afirma: "o diretor Leterrier, parece bem confortável neste gênero de cinema, apresentando efeitos especiais na medida correta, sem aquela extravagância típica do gênero da era pós-Matrix". Por essa afirmação, é possível perceber claramente a maneira negativa que, muitas vezes, esses filmes são vistos. No caso de *Matrix*, até se referem à trilogia como exemplo dessa era que, supostamente, utiliza muitos recursos tecnológicos, mas peca na narrativa fílmica.

Diretamente referindo-se à *Matrix*, encontramos críticos que veem o uso dos efeitos visuais na obra, como recurso utilizado em excesso, que pode até desviar o foco, ao invés de manter o espectador imerso no filme. O blogueiro e crítico de cinema, Vladimir Lazo Corrêa, do blog *O olhar implícito*⁶¹, ao apontar o que ele classifica como "filme superestimado", faz uma dura crítica à *Matrix*, na qual afirma que:

⁶¹ Blog: *O olhar implícito*. <<http://www.lazocorrea.blogspot.com.br/2007/05/filmes-superestimados-parte-2.html>>. Acesso em 15 dez. de 2014.

Durante cerca de uma hora o filme é chatíssimo, inócuo demais, nada acontece, aborrece muito e dá mesmo vontade de dormir. O que vemos ali é um verniz “cerebral” cheio de pretensões para fazer com que o espectador acredite que esteja vendo um filme por demais inteligente, cheio de conteúdo filosófico, meditações sobre o destino da humanidade etc. Depois dessa hora estafante vem um grande número de cenas de ação espetaculares, assumindo de vez a estética de videogame que o filme carrega. Se os efeitos especiais são espetaculares, isso confirma que os efeitos gerados por computadores estão evoluindo cada vez mais por causa dos bilhões de dinheiro aplicados na indústria. Porém um filme não pode ser apenas isso, e eu só aceito efeitos visuais que ajudem a contar uma história, não de um arremedo de tramas que sirvam para mostrar os tais famigerados efeitos. Configura-se diante dos olhos do público um espetáculo sensorial de muito mau gosto estético, em ritmo de videoclipe, imagens de videogame, reflexo de uma era dominada por tudo que é tipo de mercados publicitários. Até mesmo a trilha sonora não é mais que uma seqüência de sons para acompanhar os movimentos vertiginosos dessa montanha-russa cheia de adrenalina, fazendo com que se perca uma época em que clássico do cinema prezava em incorporar belas melodias à trilha que emoldurava cada uma de suas imagens. Como se isso não fosse o bastante, no final somos brindados com a célebre cena com Keanu Reeves se desviando de balas. Não gostei e muitos me explicaram (como se eu não soubesse) que aquilo acontecia porque o protagonista interage num mundo virtual. Isso quer dizer que os criadores do filme inventaram o conceito de universo paralelo como argumento para justificar os absurdos mais insanos do roteiro e entorpecer a platéia-escrava com os exagerados efeitos. Tudo porque é virtual. Por mais que uma ou que outra qualidade que *Matrix* possa carregar em suas entrelinhas, nada justificaria os vícios estéticos que, se com certeza já existiam muitos antes do lançamento de *Matrix*, fizeram com que se sobressaia cada vez mais nos filmes lançados após o primeiro volume da trilogia dos Irmãos Wachowsky (sic).

O crítico de cinema Inácio Araújo, por outro lado, do caderno *Folha Ilustrada* do jornal *Folha de São Paulo*⁶², em 19 de outubro de 2011, crítica mais o filme do ponto de vista da narrativa apresentada. Assim, define *The Matrix* como sendo um tipo de “obscura cascata tecnológica” que “convive com uma história, que embora complicada, reencontra velhos conhecidos: a humanidade ameaçada, a ameaça da informática, etc.”. Para ele, *The Matrix* “diverte, mas está longe de ser a obra-prima que nos venderam”.

⁶² Jornal *Folha de São Paulo* - Caderno folha ilustrada. Acesso em: 15 dez. de 2014. Em: <<http://www.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/fq1910201106.html>>.

Já para Flávio Augusto, crítico do site *Cine Players*⁶³, *The Matrix* é definido como uma "história contada com o auxílio de muitos efeitos especiais. Aliás são os tais dos efeitos que, às vezes, cansam e aborrecem".

Destacamos acima críticas diversas que se originam de não estudiosos da questão cinematográfica, mas que acabam por ilustrar como o senso comum pode se formar e acabar migrando até para o campo acadêmico, ou vice e versa, acabar por contaminar a opinião dos leigos.

McClean (2007), apesar de ser uma árdua defensora da concepção de que os efeitos visuais têm de ser mais apreciados e, portanto, vislumbrados de uma outra maneira, excluindo-se os preconceitos e as ideias pré-concebidas sobre as razões de seus usos no cinema. Essa autora, também, é quem defende a teoria que mais veio de encontro com aquilo que pretendíamos argumentar neste trabalho: que os efeitos visuais são uma importante ferramenta para fornecer apoio á narrativa. Mas, mesmo assim, ela também tem uma visão a respeito dos efeitos visuais utilizados em *Matrix*, negativa. Tanto que afirma:

O primeiro filme da série *Matrix* é nada menos que as populares estórias de messias de ficção científica. Este filme, no entanto, apresenta um Messias que festeja enquanto ele mata com poder de fogo impressionante e aparente falta de consideração que - pelas próprias razões do filme - ele está matando inocentes, desatentos, humanos virtualmente mantidos como embriões. Enquanto o messias evita a morte com saltos acrobáticos, os cartuchos de balas perdidas chovem, os efeitos de som providenciam uma metálica alusão. Por toda a sua exposição filosófica, *The Matrix*, é uma celebração da violência - quase uma pornografia da violência- e seus efeitos trabalham para dar suporte á ideia de como é um homem quando atira ou leva um tiro, remetendo à um tipo de fantasia de dança fantasma / rebelião de boxeadores de como as balas talvez tenham perdido alguém que baixou um download no nível correto do treinamento (MCCLEAN, 2007, p. 160).⁶⁴

Além disso, Mc Clean (2007) acrescenta que:

⁶³ Site *Cine Players*. Acesso em: 15 dez. de 2014. Em: <<http://www.cineplayers.com/critica/matrix-revolutions/309>>.

⁶⁴ Tradução de: "The first film in The Matrix series is but one of many popular science-fiction messiah stories. This film, however, presents a messiah who cartwheels while he kills with awesome firepower and little apparent concern that - by the film`s own reasoning - he is killing innocent, unaware, virtually embryonic humans. While the messiah dispenses death with acrobatic flair, the spent cartridges rain down, the sound effects providing a metallic Ave. For all its philosophical exposition, the Matrix is a celebrating of violence - almost a pornography of violence - and its effects work to support the ideia of how a man looks when he shoots or is shot, indulging in a kind of Ghost Dance/ Boxer Rebellion fantasy of how bullets might miss someone who has downloaded the right level of training".

Porquanto os efeitos em *The Matrix* não são apenas só direcionados em dar suporte à uma visão de violência, eles providenciam uma ampla demonstração da dificuldade em separar os efeitos da violência e do gráfico imperativo que dirige o fazer fílmico contemporâneo (MCCLEAN, 2007, p. 160).⁶⁵

2.3 Efeito visual como ferramenta narrativa

A pesquisadora McClean (2007), que defendeu uma tese de doutorado na Universidade de Tecnologia, em Sydney, Austrália (que se transformou no livro: *Digital storytelling: the narrative power of visual effects in film*), sob a hipótese que é através do domínio dessas novas ferramentas tecnológicas (como o CGI), que se torna possível contribuir para a construção narrativa do filme, ao gerar filmes que não são apenas espetáculos. Mas que utilizam das novas tecnologias para ampliar seu poder narrativo, ao contar uma história de maneira que as imagens sejam críveis e, pareçam até mais "reais" (MCCLEAN, 2007, p. 36).

Mesmo assim, segundo essa autora, muitos ainda se focam em questionar as supostas falhas em construir uma narrativa nesses filmes e, assim, supõem que o efeito visual cria um mundo "irreal" e espetacular, apenas. De fato, os efeitos visuais, podem, ao nosso ver, contribuir para criar mais "realidades", do que abafá-las, ou seja, personificam o universo diegético da obra.

Tanto que, observamos, a título de ilustração, que se for necessário, por exemplo, em um filme, que se mostre para criar um determinado universo diegético, uma imagem que retrate uma Natureza que não existe em nenhum lugar do planeta. Esta pode ser construída pelo computador e, assim, ser um dos elementos que expressa com perfeição uma necessidade da narrativa. Também podem, reproduzir com fidelidade aquela imagem criada, primeiramente, na imaginação, mas que não existe no universo afílmico.

⁶⁵ Tradução de: "While the effects in *The Matrix* are not solely directed at supporting visions of violence, they do provide ample demonstration of the difficulty in separating effects from violence and of the graphic imperative that drives contemporary filmmaking".

Essa autora cita, assim como também já destacamos, a questão de como o uso dos efeitos visuais digitais são criticados, erroneamente, pois poucos percebem sua função no filme, de fato. Tanto que afirma:

A maioria da crítica ao uso dos efeitos digitais se sustenta na alegada falha deles em contribuir para a estrutura narrativa e que eles não seguem o padrão clássico e existem somente para os propósitos do espetáculo (MCCLEAN, 2007, p. 11).⁶⁶

Muito mais importante que julgar por esse viés, é perceber a importância dos efeitos visuais digitais na conjuntura do filme, pois aparecem já no *storyboard*, onde já delimitam seu espaço e marcam sua presença no filme. Estarão, portanto, presentes desde a pré-produção do filme, sendo "arquitetados" pelo Design de Produção e, provavelmente, sendo considerados como um dos "ingredientes" fundamentais para promover o conceito visual do filme. Podem, além disso, determinar desde a posição dos atores nas cenas ao vivo e, por conseguinte, influenciar na dramaturgia, na posição dos cenários e dos objetos de cena, como podem até determinar como algumas cenas deverão ser captadas.

Em todo o processo do fazer filmico eles se tornam, portanto, peças importantes e que ocupam uma posição privilegiada. Principalmente, na pós-produção, quando serão, finalmente acrescentados e deixarão claro sua posição de destaque, como um elemento de expressividade, narratividade e dotado de qualidades que imprimem sua marca e sua influência na estética da obra fílmica. Além do mais, farão parceria com outros recursos de efeitos visuais.

Nesta dissertação (como já pontuamos), não nos limitaremos apenas em considerar os efeitos visuais digitais como ferramentas importantes do aporte narrativo fílmico, mas ampliaremos essa noção e agruparemos também outros recursos de efeitos visuais (quando for possível), como efeitos especiais (mecânicos), locações, cenários, figurinos, objetos de cena, maquiagem e caracterização de personagens, ou seja, um grupo de agentes de efeitos que são "desenhados" pelo Design de Produção do filme e "executados" pela Direção de Arte. É um grupo de ferramentas que, ao nosso ver, será decisiva também na construção estética do filme e, que aqui, classificamos como *efeitos visuais*.

⁶⁶ Tradução de: "Most criticism of the use of digital effects pertain to the alleged failure to contribute to this narrative structure and are used to support assertions that films that do not meet the classical standard exists solely for the purposes of spectacle".

O trabalho aqui apresentado, desse modo, não apenas tenta argumentar sobre o papel dos efeitos visuais como agentes importantes de uma participação narrativa, questão ainda negligenciada pelos estudiosos do cinema. Mas também, conceituar esses mesmos recursos quanto ao seu caráter de elemento participante e originador de uma estética para o filme.

2.4 Os efeitos visuais como ingredientes de formação da estética fílmica

A estética conforme enunciada pelo criador de sua terminologia e da Disciplina filosófica Estética, o filósofo alemão Baumgarten (1714-1762), não se resume ao que, convencionalmente, denominados apenas arte, ou seja, as ditas belas artes. Mas, no entanto, à uma ciência que visa a obtenção do conhecimento do que é sensível, daquilo que nos proporcionaria o hábito de "pensar" com beleza.

A estética, assim, pode ser entendida, conforme conceitua Baumgarten na *Metafísica* (originalmente de 1739), como: "a ciência do modo de conhecimento e de exposição sensível" (BAUMGARTEN, 1988, §533). Sendo assim, é o entendimento do que é estético em relação a uma dimensão do sensório e da percepção, independente de qualquer saber lógico. Não sendo, portanto, uma questão do que é considerado belo estritamente, mas do que é perceptível à nossa sensibilidade, independente de racionalizações.

Muitos outros filósofos, posteriormente, discutiram o conceito de estética e, entre eles, Kant (originalmente em 1781), que em sua obra intitulada *Crítica da razão pura* (2012), ao conceituar a "estética transcendental", o filósofo imprime à estética dois significados: primeiramente, ao se referir à uma ciência de uma sensibilidade inerente e, posteriormente, como um tipo de crítica do bom gosto ou do conhecimento superior das belas artes.

Hegel (originalmente em 1820), por sua vez, na obra *Curso de estética: o belo na arte* (2001), primeiramente, colocou em crise o próprio termo estética (*aesthetik*), fazendo-nos repensar este conceito, pois o termo, originalmente, estava vinculado às ideias sobre características que se relacionavam aos afetos. Portanto, referindo-se ao "irracional".

Postulou, não obstante, a estética como uma "ciência do sublime", dos sentidos, das sensações e que só poderia ter como figura principal: a arte, deveras. Mesmo que retratasse a Natureza, pois deveria transformar a Natureza e, não apenas, copiá-la. Assim, exclui a Natureza desse conceito do que seria o retrato do belo e foca na arte realizada pelos homens, aquela que pode ocasionar sensações que atingem o ânimo do homem.

Assim, para Hegel:

A obra de arte decerto se oferece para a apreensão sensível. Ela é apresentada para a apreensão (*Empfindung*) sensível, exterior ou interior que nos rodeia ou como nossa própria natureza sensível interior (HEGEL, 2001, p. 56).

Não é possível nem de longe e, não é a intenção aqui, levantar o que já foi postulado sobre a estética pela Filosofia. Mas a título de introdução, para nos situarmos na questão do que é a estética e, conforme assinalado por Santaella (1994), ao tentar fazer um levantamento generalizado do que a filosofia já produziu como conceitos acerca deste tema. A autora, pontua, primeiramente, esta quase impossibilidade de delimitar o que se disse, em pelo menos vinte séculos de filosofia. Mas, mesmo assim, propõe a divisão em três momentos principais, a produção de discussões sobre a estética: 1- a começar por Platão e Aristóteles, que introduziram os primeiros conceitos sobre as "teorias do belo e do fazer criador". 2- após este período transmuta-se a "ênfase no objeto da beleza para o sujeito que a recebe", através das ideias de Cooper e Shaftesbury, por exemplo. Na sequência, desenvolve-se outros conceitos, com Kant (originalmente em 1790) em *A crítica da faculdade do juízo* (1993) e, com Hegel (originalmente em 1820) com a obra, *Cursos de estética* (2001). 3- a última fase abarca o pensamento de filósofos como Schopenhauer e Heidegger, entre outros, até estabilizar-se com a chegada das "Teorias da Arte" hodiernas (SANTAELLA, 1994, p. 22).

O certo é que inúmeras discussões sobre a estética, ou seja, sobre uma percepção sensível do que seria o belo, o bom gosto, o artístico, o sublime, etc. e, quais sensações estariam envolvidas nesses fenômenos, já foram realizadas pelos pensadores em geral. Sendo uma questão polêmica, pois definir aquilo que ultrapassa o uso somente do pensamento e, se vincula às emoções, às sensações, ao sutil é, e sempre será, um desafio para o pensamento humano. Quando nos

voltamos à questão do que é estética no cinema, também surgem diversos pontos de vistas e pareceres sobre o assunto.

As questões sobre a estética cinematográfica fazem parte de vários estudos teóricos do cinema, algumas vezes, vinculados à questão da linguagem cinematográfica e, também à questão da narratividade fílmica. Mas, como observa Marie (1995), na Introdução de *A estética do filme*, quando a abordagem é focalizada para a questão da estética do cinema, devemos observar o que significa de fato essa interpelação específica. Assim, afirma que:

A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. Ela subentende uma concepção do "belo" e, portanto, do gosto e do prazer do espectador, assim como do teórico. Ela depende da estética geral, disciplina filosófica que diz respeito ao conjunto das artes (MARIE, 1995, Em: AUMONT, Jacques et al., 1995, p. 15).

Ao ficar claro qual é o significado de estética quando nos referimos ao cinema, temos que pontuar também, que de qualquer maneira não é mais possível, hoje em dia, reduzirmos a noção de estética, arte, bom gosto ou prazer estético, sem levarmos em conta que, o momento atual, suplantado pelas novas tecnologias, realiza novas maneiras de fazeres estéticos.

As chamadas *artes tecnológicas* ou "estéticas tecnológicas", como conceitua Santaella (2007, §3), podem ser percebidas como um novo "ingrediente". Com certeza, o uso dos efeitos visuais digitais no cinema, é uma das vertentes, a ser compreendida, à luz de um olhar que não vislumbra apenas entender quais são as técnicas que esses efeitos visuais digitais utilizam ou seu caráter supostamente mercadológico, mas, no entanto, qual papel eles têm na estrutura do filme, em termos narrativos e estéticos.

Além das influências estéticas que as novas tecnologias podem implicar na realização dos filmes, também temos que levar em consideração que há uma tendência atual, na pós-modernidade, de apropriação de estéticas diversas, para por meio de misturas de referências, realizar novas dimensões criativas. O que, no caso da trilogia *Matrix*, é um dado inclusive apontado pelos próprios realizadores da obra. Em *Behind the scenes* (complemento do DVD de *The Matrix*), onde contam alguns pormenores sobre os bastidores acerca da realização do filme. Os irmãos

Wachowski, afirmam terem utilizado referências retiradas das manifestações artísticas pelas quais são mais apaixonados, como: os *comics* (histórias em quadrinhos), as cenas de lutas (*wire-fu*) dos filmes de *kung fu* asiáticos, as *OAV* (*original anime video*) e da literatura e dos filmes de ficção científica. Para construírem as ideias que envolveram a trilogia *Matrix*.

Portanto, interpretaremos, neste primeiro capítulo, as cenas que foram selecionadas dentre os filmes da trilogia *Matrix*, atentando-nos, primeiramente, em observar os *minidiscursos* narrativos, retratados pelos efeitos visuais apresentados: os *mini-efeitos*.

Serão vistos como conjunto visual, obviamente, pois englobam os diversos elementos de *efeitos* (efeitos visuais digitais e mecânicos, cenários, figurinos, objetos de cena, caracterização de personagens e maquiagem). Em seguida, observar quando esses efeitos se encontram e criam seus próprios discursos naquele universo diegético que retratam. Posteriormente, perceber se foram utilizadas alguns tipos de referências estéticas naquelas cenas. Se sim, citá-las. Poderemos, dessa maneira, retratar uma síntese sobre o papel que os efeitos visuais da obra imprimiram em termos tanto narrativos, quanto estéticos.

2.5 Uma ontologia de micro-efeitos

Para começar nossa interpretação a respeito do uso dos efeitos visuais em relação à narrativa e à estética em *Matrix*, iniciaremos com uma sequência com três cenas do primeiro filme: *The Matrix*⁶⁷, na qual Neo entra em um prédio antigo, acompanhado de Trinity para encontrar Morpheus. Antes de entrar em uma sala, onde está Morpheus, Trinity alerta Neo para ser sincero, pois Morpheus sabe mais do que ele pode imaginar. Neo ao entrar e olhar para a imagem de Morpheus, uma trovoadas ecoa na janela. Morpheus saúda Neo que responde dizendo que é uma honra encontrá-lo. A sala tem um ar decadente, com uma decoração que remete a um tempo passado, parece um local abandonado, no qual há móveis quebrados e sujos, as cortinas estão rasgadas e os lustres mostram uma luz fraca. Morpheus

⁶⁷ As cenas chamadas: Room 1313 - Other room - Power Plant - Waste Line - Sewer Main.

continua o diálogo dizendo que Neo parece se sentir como "Alice na toca do coelho" e que isso se percebe em seu olhar. Acrescenta que Neo é um homem que aceita aquilo que vê, pois imagina estar sonhando. A conversa prossegue.

Morpheus veste um casaco preto de couro e porta um par de óculos que o deixa com um olhar enigmático, parece uma figura misteriosa, que traz alguma mensagem que não pode ser revelada à qualquer um. A caracterização do personagem Morpheus já fornece uma informação narrativa, ao apontar a ideia de que há um mistério a ser descoberto. Em contraste com o ambiente, decadente, com objetos quebrados, tecidos rasgados, percebe-se por essa informação que a mudança do mundo virtual para o mundo real, implica transitar por mundos bem diferentes: o real aquele destruído pela guerra dos homens com as máquinas, atrasado, desolado e que parou no tempo. E o mundo virtual, aquele construído para manter a imagem de um tempo que já não existe mais. Mas que é uma ilusão necessária para que o homem não perceba seu real estado: de escravo. Assim, não questione se há algo estranho naquele mundo: no qual a tecnologia, a vida, a sociedade parecem tão estáveis e tão normais.

Neo parece um pouco assustado, mas empenhado em seguir em frente em sua busca por saber o que é a matrix. Se veste casualmente, que é a aparência dele na matrix, desde o começo do filme. Mas será um figurino que sofrerá grande alteração quando ele for desconectado do mundo virtual.

Um primeiro efeito visual digital notado no início da cena é o do trovão que ecoa na janela, dando continuidade à cena anterior, na qual chovia e, principalmente, revelando o ar de mistério que essa passagem da estória precisa ter para criar o clima de formação de hipóteses, que serão fundamentais ao desenvolvimento narrativo do desenrolar da trilogia. Seguindo uma fórmula típica do cinema clássico hollywoodiano, portanto. Esses efeitos visuais podem funcionar, ao nosso ver, também como pequenas pistas para se compreender o enredo do filme. Como explicado por Bordwell (1985), sobre a formação de pistas pelo espectador:

No filme de ação, a narração é o processo onde o plot do filme e o estilo interagem no curso de dar pistas e desafiar a construção da fábula pelo espectador (BORDWELL, 1985, p.52).

Os dois personagens sentam-se em um par de poltronas vermelhas, desgastadas e sujas, que maiores que os outros móveis do ambiente, contrastam

com a mesa de centro que está ao meio deles (Fig. 1). Há um copo de água nesta mesa, que Neo usará para ingerir a pílula vermelha: a pílula da verdade, que levará Neo a descobrir o que é a matrix e eliminar aquela pergunta que o perturba como "um graveto em sua mente".

As poltronas são vermelhas como a pílula e de um tamanho que parecem até exageradas, mas que simbolizam, assim como as pílulas vermelhas: a dimensão da responsabilidade que Neo terá ao seguir esse novo caminho. Percebemos já, de início, ao observarmos essa cena que, por meio de alguns pequenos detalhes: como um determinado cenário, um determinado objeto de cena, algum tipo de figurino ou algum tipo de característica visual da construção da imagem do personagem, estes já irão fornecer extratos narrativos, que podem ser "encaixados", como quebra-cabeças de *micro-efeitos*, voltados a fornecerem mais informações acerca da narrativa apresentada.



Fig. 1 - As poltronas vermelhas e o copo de água.

Neo ao escolher a pílula vermelha e a pegar das mãos de Morpheus, o fita atentamente. Nesse momento, a imagem dele reflete nos óculos de Morpheus, aparecendo mais um efeito visual digital (Fig. 2). Durante o decorrer, principalmente, do primeiro filme da saga *Matrix*, essa simbologia da reflexão das imagens nos espelhos será uma constante e, uma marca estética da obra, imprimindo uma assinatura conceitual para o filme.

O conceito do avesso, do reverso, do que se oculta, da sombra e do medo do desconhecido, somado à curiosidade de desvendar os mistérios da vida, de sair do adormecimento, do sonho e da ilusão, é a tônica da simbologia dessa informação

narrativa. Mas que, também resulta uma plasticidade que deixa patente a capacidade do efeito visual digital de ser uma ferramenta da construção de uma plasticidade para o filme.

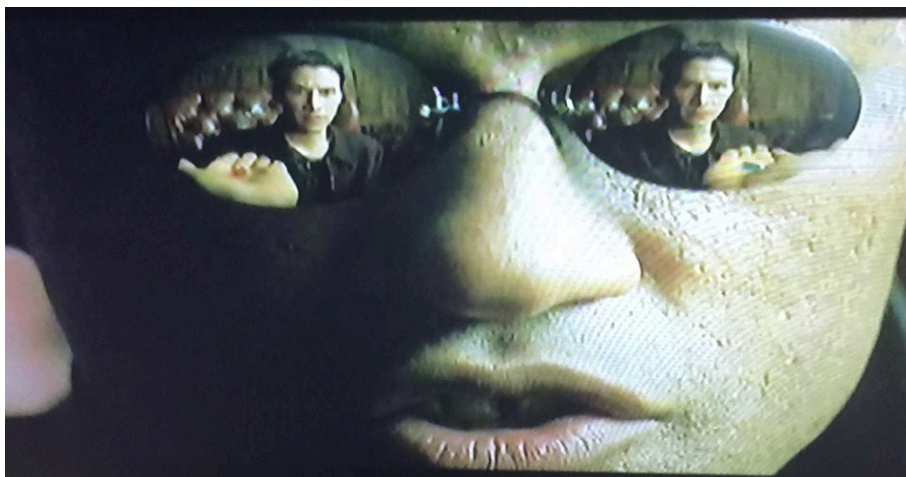


Fig. 2 - O reflexo de Neo nos óculos de Morpheus.

Após Neo tomar a pílula vermelha, Morpheus e Neo vão para um outro ambiente, onde estão outros membros do grupo de rebelados. Nesse ambiente há uma mesa com vários monitores e alguns aparelhos com aparência de quinquilharias apresentam um ar de laboratório improvisado ao local. Neo senta em uma cadeira. Um telefone antigo é usado como meio para fazer a comunicação entre os mundos. Neo olha para um espelho quebrado e este se mexe, o deixando perplexo (Fig. 3). Ele toca no espelho que começa a se liquefazer (Fig. 4), nesse momento Morpheus pergunta a ele: "Você já teve a impressão de não saber se está em um sonho ou no mundo real?". O líquido prateado que se dilui do espelho começa a cobrir o corpo de Neo.



Fig. 3 - Neo observa o espelho quebrado.

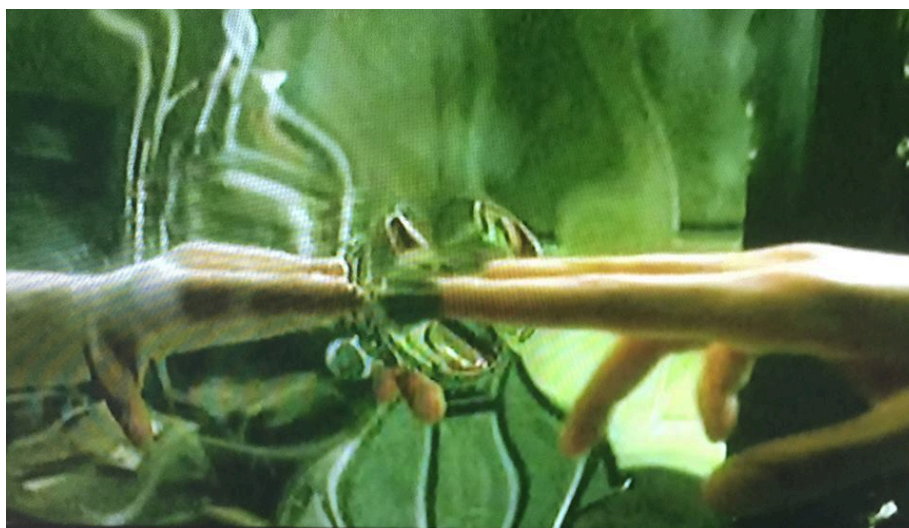


Fig. 4 - Neo toca no espelho que se liquefaz.

Temos aqui, primeiramente, um efeito visual digital que informa, sem precisar de nenhum diálogo, apenas com a imagem, que chegou a hora de Neo se desprender de um corpo e de uma vida que, na verdade, nunca foram reais, que ele está em um ritual de passagem para um outro mundo e que não é mais uma peça do sistema antigo. À medida que o corpo dele é coberto pelo líquido prateado (Fig. 5), a metamorfose acontece e sabemos que, a partir desse ponto, Neo terá uma outra vida e um outro destino.



Fig. 5 - Neo é coberto pelo líquido prateado.

O outro ambiente, onde ocorre o prosseguimento da primeira cena, também tem um ar decadente e mantém a mesma estética do ambiente anterior. Informa que os rebelados não fazem parte daquele mundo, tanto que, usaram um lugar abandonado qualquer. A presença dos monitores, das quinquilharias de ferro, montadas como para que funcionem como laboratório improvisado e, o telefone antigo, que faz a ponte de conexão entre os mundos, são elementos de cenário e de objetos de cena que fazem um contraste com o recurso de efeito visual digital, que foi empregado no espelho. Traz mais uma informação narrativa: mesmo com o atraso tecnológico e o improvisado dos rebelados, em contraste com os recursos tecnologicamente mais potentes da inteligência artificial, há um caminho a trilhar que, é a certeza da escolha de Neo, que o deixará forte o suficiente para fazer frente ao poderio da máquina.

Essas informações narrativas ou pistas vão fazer parte do entendimento da construção do enredo, funcionando como pequenas engrenagens aptas à participarem do modo narrativo do filme.

Como nos informa Bordwell (1985), as técnicas do filme clássico, normalmente, têm o intuito de fornecer visibilidade para as questões apresentadas pelo enredo e, assim, exibem as informações e as pistas. Cada efeito visual, pode, portanto, ser entendido como uma das técnicas do filme, usadas para a transmissão de pistas da história (BORDWELL, 1985, p.54).

Neo é expulso do sistema da matrix, é jogado por um tubo onde ele desliza como se estivesse em um tobogã, para cair em um tipo de casulo (Fig. 6), que se assemelha ao útero materno. Ele está com outra aparência: careca, sem

sobrancelhas e sem barba e com o corpo conectado por fios. Retira um tubo respiratório da boca e está envolto em um líquido gosmento (Fig. 7). Olha ao seu lado e vê outros casulos com humanos dentro e, ao olhar à sua frente, vê torres de casulos que lançam cargas de energia elétrica.

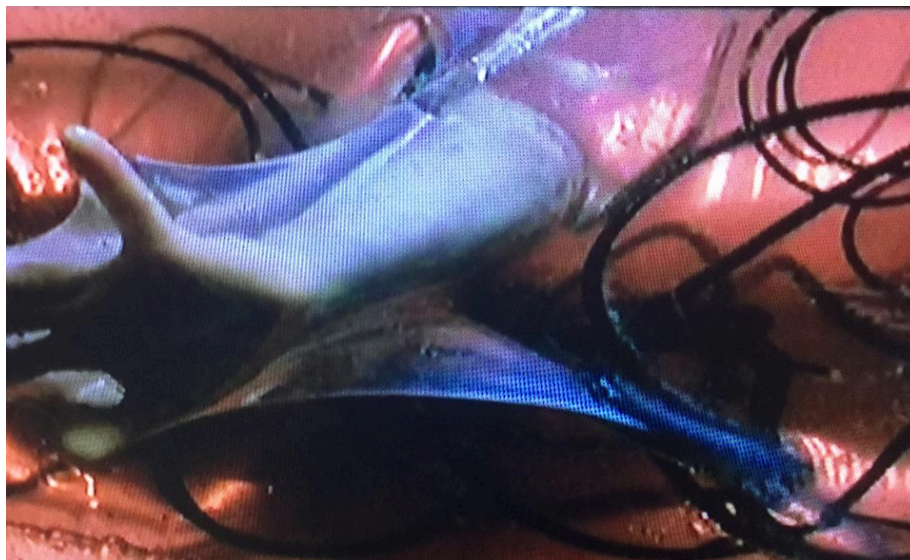


Fig. 6 - Neo no casulo que parece um útero.



Fig. 7 - Neo com outra aparência.

Nesse momento é desconectado do corpo de Neo, os vários cabos que o mantinham preso à matrix, por uma sentinela. Para, em seguida, ele cair em um túnel e ser retirado, posteriormente, de um tanque de água pelos rebelados, que o puxam com uma pinça gigante retorcida de metais.

Vários efeitos visuais são apresentados nesta cena: a começar com um efeito visual mecânico realizado pela técnica do *animatronics*, na construção de um falso corpo de Neo, que aparece na imagem na qual os cabos são desconectados de seu corpo (Fig. 8). O personagem Neo usa uma pele falsa de silicone, onde foram encaixados, também, cabos para retratar a imagem em que aparece ainda perfurado pelos cabos, careca, sem barba e sem sobrancelhas.



Fig. 8 - O falso corpo (Animatronics).

A imagem da sentinela (Fig. 9), as torres de casulos e as cargas de energia elétrica foram criadas digitalmente (Fig.10). A combinação de três efeitos visuais: *Animatronics* (parte do corpo de Neo), maquiagem (a pele falsa foi criada pela equipe de maquiagem) e CGI (a sentinela, as torres de casulos, a carga de energia) mostram imagens complicadas de serem realizadas sem esses recursos. Atesta, mais uma vez, a importância dos efeitos visuais em participarem do contar da história e realizarem "subnarrativamente" alguma necessidade do universo diegético. Não poderíamos, por exemplo, perfurar o corpo do ator ou simular e nem atrair cargas de energia elétrica para um determinado local.



Fig. 9 - A sentinela.



Fig. 10 - As torres de casulos e os raios.

Há uma questão de custos também a ser considerada, já que muitas vezes, sai mais barato construir um cenário digitalmente, que de maneira real. As torres de casulos são um exemplo disso. Mesmo que os custos com efeitos visuais digitais não sejam a parte de menor custo de um filme, ainda sai mais vantajoso criar certas imagens pelo computador.

Sublinhamos a construção plástica da imagem do espelho que se liquefaz e o líquido prateado cobre o corpo de Neo, que traz uma sensação de imersão, de exploração do sensório, de entrar na imagem e mergulhar junto ao líquido prateado. O líquido prata parece mais que cobrir o corpo do personagem e, além disso,

revestir a imagem com um banho de cor prata, que se mescla com o bege do tom da pele, ao criar uma aura de vertigem plástica para quem vê a imagem. É o que podemos resumir como "estética da imersão", termo empregado por Prince (2012, p. 183), que define essa ideia de que com os recursos tecnológicos, fica viável criar uma arte mais capaz de estimular os sentidos, através da sua aparência ou sensação de "realismo", ao trazer novas experiências visuais. Como observado por este autor:

O cinema casa uma apresentação convincente de som e imagens em movimento que em sentido pictórico geralmente são mundos de imaginação. Quanto mais convincentes estes mundo imaginários são feitos para parecerem, mais virtual e imersivo os espaços da estória e a imagem se tornam. [...] as ferramentas digitais incrementam o perceptual de realismo das sequências com efeitos ⁶⁸ (PRINCE, 2012, p. 183).

Uma outra cena que citaremos em *The Matrix* é a da visita de Neo ao Oráculo.⁶⁹ Neo, ao entrar no apartamento do Oráculo, observa algumas crianças que seriam potenciais "Escolhidos". Primeiramente, vê uma garota loira e um menino asiático, que lê um livro cor de rosa com ideogramas na capa. Depois observa duas garotas que jogam cubos de letras que flutuam no ar. Atrás das garotas, há uma televisão antiga, que passa algum programa em preto e branco sobre animais. O primeiro efeito visual digital que observamos são os dados que flutuam no ar (Fig. 11). Em contraponto com essa imagem, ao fundo, aparece uma televisão antiga, ou seja, um objeto de cena que foi escolhido para estar naquele cenário especificamente.

O efeito visual digital dos cubos flutuando no ar serve para expressar que para ser um "Escolhido", deve-se ter algum dom especial. A imagem de fundo na cena, por se tratar de mostrar um objeto antigo, que está matizado em tom de verde, representa que esse "Escolhido" tem de sair da matrix e estar conectado tanto ao mundo virtual (em tons de verdes), quanto ao mundo real: a cidade de Zion (Sião) e sua tecnologia ainda pouco desenvolvida. Que carrega traços de maquinaria pesada, com ferros aparentes e fios soltos (tão antiquada como a televisão antiga).

⁶⁸ Tradução de: "Cinema marries a compelling presentation of sound and moving images to the depiction of what often are worlds of the imagination. The more perceptually convincing these imaginary worlds can be made to seem, the more virtual and immersive the spaces of story an image become. As we have seen, digital tools enhance the perceptual realismo of effects sequences".

⁶⁹ A cena chama-se Oracle's apartment.

As meninas usam roupas comuns e de tons claros, já mostrando que o potencial escolhido tem de ter alguma "pureza" de alma capaz de ter a atitude altruísta de salvar a humanidade da escravidão imposta pelas máquinas.



Fig. 11 - Efeito visual dos cubos flutuando.

Em seguida, Neo observa um garoto careca que veste um traje de tecido bege enrolado ao corpo que parece com as roupas que vestem, normalmente, os monges budistas. O garoto está sentado ao chão, onde há várias colheres entortadas à sua frente. Ele está sentado em posição de lótus e sua interação com o que faz com as colheres representa algum tipo de "meditação". Ao fundo da cena, apenas percebemos os tons de bege do cenário. O garoto entorta uma colher com a força do pensamento, como se com esse gesto representasse algum tipo de prática de controle da mente, para minimizar pensamentos em excesso e emoções negativas, como as praticadas pelos budistas. A colher torta reflete a imagem de Neo, ela se endireita e o garoto a oferece à Neo.

Neo veste um costume negro sem gravatas, parece um simples mortal que vai à uma reunião profissional e nem de perto tem a aparência das crianças, que parecem seres já mais evoluídas "espiritualmente". Portanto, mais prováveis candidatos a serem o "Escolhido", do que Neo. Esse contraste entre os figurinos dos personagens já mostra uma intenção de dizer algo apenas com estes efeitos visuais: o ainda não percebimento de Neo como um ser "especial" e provável "Escolhido", em contraponto com a vestimenta das crianças que transmitem uma sensação de pureza "espiritual".

Neo pega a colher e a olha na vertical. O garoto diz: "não tente entortar a colher, é impossível". Em vez disso, "apenas tente ver a verdade, perceber a verdade". Então, Neo pergunta a ele: "qual verdade?". O garoto responde: "não há

colher." O diálogo continua e o garoto, ao realizar o truque com a colher, deixa claro que é o poder da mente que pode entortar a colher, ou seja, precisa acreditar naquilo primeiro. Neo olha para a colher e ela entorta também, que reflete à frente, sua própria imagem e, ao fundo, a imagem do garoto. Nesse momento, Neo é chamado pela assistente do Oráculo. Ele olha para ela e retorna a olhar para a colher, que agora não está mais torta. O garoto sorri para ele.

O efeito visual digital de entortar a colher (Fig. 12) é um recurso importante narrativo, pois deixa a pista que é necessário que o "Escolhido" se veja como tal. Para, assim, conseguir usar o poder de sua mente, um poder exclusivo á ele e que, pode ser comparável aos poderes dos agentes. Essa pista vai ficar mais perceptível quando o Oráculo disser à Neo (na continuação dessa cena), que ele não é o "Escolhido". Implicitamente quer dizer que ele não o é, pois ainda não se reconheceu como tal e, portanto, não sabe da força e poder que possui.



Fig. 12 - Efeito visual de entortar a colher.

Os reflexos que aparecem na colher e são também frutos de técnicas de efeitos visuais digitais também vão complementar essa mensagem nessa passagem do filme, pois é necessário que o "Escolhido" se veja como tal, perceba seu outro lado, seu duplo: o mesmo Anderson, cidadão comum, criado pelo programa da máquina é Neo, o homem já fora do comum, que porta características da classe de um "super-homem".

Percebemos como um objeto de cena: a colher e um efeito visual digital vão se juntar e contar um elemento importante para aquele momento narrativo do filme, assim como os reflexos da colher também carregam uma mensagem. E elas vão, ao longo do filme, se amarrarem com outras cenas também. Esses recursos visuais, sejam digitais ou outros, como vimos nesse exemplo, funcionam como pequenos

encaixes narrativos, ao fazer "subnarrativamente" seu trabalho e transformando-se em *mini-efeitos* para compor a narrativa.

Ao observar a composição estética dessa cena, podemos perceber, primeiramente, que o cenário, prima por tons de bege e objetos típicos de uma moradia de uma senhora na faixa dos 60 anos, que guarda nos detalhes da decoração, lembranças de sua vida. Ao mesmo tempo, a sala onde as crianças estão, é um ambiente "clean": o espaço é para as pessoas e não para as coisas, já que é o local onde o "Escolhido" pode ser identificado, supostamente.

Os figurinos das crianças também entram na mesma composição, na qual tons claros prevalecem e criam uma aura de pureza. Apenas o figurino de Neo, contrasta e, drasticamente, por ser em tom escuro. Ele é, por enquanto, o ser "perdido" naquela estória. Portanto, os cenários, os figurinos, os objetos de cena e os efeitos visuais digitais criam aqui não só ferramentas narrativas. Mas, criam também, uma composição estética que ajunta credibilidade à este trecho da estória e, informam um pouco mais: além das imagens, das cores e das sombras que mostram .

Ao referir-se ao uso dos efeitos visuais digitais, McClean observa que :

Para propósitos narrativos os DVFX ⁷⁰ e a síntese da arte de registrar e representar ⁷¹ oferecem novos meios de expressão, que garantem ótimos meios imaginativos e expressivos, pelos quais se transmite diretamente o material narrativo, assim como, materiais complexos temáticos e conceptuais ⁷² (MCCLEAN, 2007, p. 64).

Acrescentaríamos que não só a adição de efeitos visuais digitais podem proporcionar maneiras mais expressivas representacionais para a narrativa. Mas que, também, ao se "casarem" com outros recursos de efeitos visuais, aumentarão mais esse poder comunicativo. Esse "casamento" também propicia um resultado estético. Por exemplo: a adição do efeito visual digital de reflexo na colher somado ao realce da cor do objeto de cena em si, que parece mais prateado do que seria no universo afílmico, cria uma composição estética, com uma plasticidade que não seria possível sem o uso do recurso digital.

⁷⁰ DVFX: o mesmo que efeitos visuais digitais.

⁷¹ Arte de registrar e representar: o mesmo que cinema.

⁷² Tradução de: "For narrative purposes DVFX and the synthesis of recording and representational arts offer new means of expression that allow greater imagination and expressive means by which to transmit straightforward narrative materials as well as complex thematic and conceptual material".

Segundo nos explica Bordwell (1986), a fábula, que é o tipo de construção de estória típica do cinema clássico hollywoodiano, é o resultado de um sequência particular que ele denomina *schematas*, de hipóteses e de inferências. É um fenômeno que ocorre no plano estilístico em relação à maneira que o espectador formula mentalmente tanto o tempo, quanto o espaço, nesse esquema da fábula. Assim, se orienta em função das pistas dadas durante o filme e dos cenários de hipóteses, ou seja, das *schematas* (BORDWELL, 1986, p. 296- 297).

Algumas dessas pistas, como podemos observar, nas contestações sobre a cena da visita de Neo ao Oráculo, podem ser fornecidas por meio de recursos de efeitos visuais. Confirma-se, mais uma vez, que o cinema *de efeitos* ou *blockbuster* segue um padrão narrativo definido, no qual a narrativa não pode ser subjugada em nome do desejo de apenas mostrar um espetáculo visualmente rico, mas pobre de conteúdo. As pistas, portanto, são peças fundamentais do jogo narrativo e conforme assinala Bordwell (1986):

As normas hollywoodianas extrínsecas, com seus procedimentos fixos e sua organização paradigmática, oferecem ao espectador expectativas predeterminadas que são balizadas a partir de pistas concretas veiculadas pelo filme (BORDWELL, 1986, p.297).

Na continuidade da interpretação: escolhemos uma sequência de cenas⁷³, ainda do primeiro filme, na qual o desenvolver das cenas nos fornece a impressão de ter uma ligação narrativa perceptível na formulação e confirmação de uma pista, apresentada na cena da visita de Neo ao Oráculo. Nessa cena quando o garoto diz que "não há colher", significa que Neo tem de acreditar somente na força de seu pensamento. Esse fenômeno será confirmado, em uma cena posterior, em que Neo atira nos cabos do elevador e fala para si mesmo a frase dita pelo garoto, como se forme um tipo de "mantra", usado para que não deixe de acreditar em sua própria capacidade mental. Nesse exemplo, aparece mais uma característica própria do cinema clássico narrativo hollywoodiano: a da formulação e confirmação de hipóteses, através de pistas, pelo espectador.

Neo entra no hall de um edifício portando muitas armas, pois está à procura de Morpheus, que foi capturado pelos agentes, que tentam fazer com que conte qual

⁷³ As cenas chamadas de: Government building - Executive office -Main Deck - Elevators- Rooftop.

é o segredo do código da cidade de Zion (Sião), onde moram os humanos que escaparam da guerra entre os homens e as máquinas. Ao passar com uma mala pelo detector de metal, o detector apita e o guarda pede para Neo tirar o que porta de metais. Abre o casaco e mostra para o guarda uma quantidade enorme de armamento que carrega, o que deixa o guarda perplexo.

Neo começa a atirar nos guardas e começa uma batalha, na qual os guardas acabam mortos e, também, os policiais que são chamados para reforçar a segurança. As cenas que se seguem são de muita ação e repletas de efeitos visuais. Primeiramente, efeitos mecânicos que simulam poeira e pedras, que caem das colunas, que recebem os tiros disparados (Fig.13). Posteriormente, as armas que atiram têm a aparência dos tiros reforçadas pelos efeitos visuais digitais.



Fig. 13 - Efeito visual de pedras e poeira.

A cena tem uma visível referência à linguagem do vídeo-game e aos movimentos dos personagens de histórias em quadrinhos. Os tiros, que são reforçados pelos *efeitos* parecem paralisar na imagem como em uma história em quadrinhos, quando vemos, por exemplo, a palavra *boom* no desenho de um tiro, saindo de uma arma. As colunas que se espatifam por causa dos tiros parecem, também, imagens de vídeo-games, tanto pela rapidez das imagens, quanto pelos resíduos de pó e pedras que voam nos ares e, parecem traços rabiscados numa tela que foi manipulada pelo *joy stick* e se move conforme os movimentos do jogador. Os estilhaços de pedras envoltos em poeira remetem às imagens das histórias em quadrinhos, por parecerem traços desenhados, apressadamente, em um papel em branco.

Trinity em um momento do tiroteio, para se safar das balas, sobe de lado em uma parede, em um movimento que lembra um personagem de videogame (Fig. 14). Esse é um truque que acompanha um efeito visual digital para poder ser crível, pois, a atriz realizou a cena em um cenário coberto por *croma-key* verde e a imagem da parede foi adicionada digitalmente depois.



Fig. 14 - Trinity sobe de lado na parede.

A estória mostra o quanto a agilidade e a destreza não só de ações, mas de pensamentos também são importantes para que os rebelados consigam seu intento, que é o de vencer a máquina e liberar os humanos da escravidão. Fica, assim, justificável a utilização de tantos efeitos de poeira e pedras que caem, além do efeito das balas que se esparramam no chão em uma quantidade impressionável, a medida que Neo vai atirando. Cada elemento que fornece agilidade á cena, que mostra essa pressa em enfrentar o inimigo, sem medo e com uma postura firme, será uma mensagem, claramente, mostrada a partir dos efeitos visuais e conforme uma necessidade da estória.

Cada *micro-efeito* é uma "bala" que se atira para contar um elemento da narrativa, através das imagens compostas. Com um intuito estético, pois criam uma enxurrada de cores fluídicas em tons de branco e cinza na tela. As ações retratadas nessas imagens, pela velocidade e plasticidade, reforçam a narrativa, ao mostrarem certos elementos do contar da estória. Mas, no entanto, não apresentam apenas as ações em si e as localizam no espaço fílmico. Não obstante, conseguem colocar as ações em seu próprio contexto. São, portanto, "subnarrativas" que se comunicam entre si e, formam sua parte na unidade cinematográfica. Assim, como observado por Gaudreault e Jost (2009):

A unidade básica da narrativa cinematográfica, a imagem, é um significante eminentemente espacial, de maneira que, ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, o cinema apresenta sempre, ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas (GAUDREULT e JOST, 2009, p.105).

Neo para se safar de alguns seguranças pula devagar, desliza e se segura no chão, com apenas uma mão (Fig. 15). Temos aqui mais um trecho com referência da linguagem do videogame e dos filmes de lutas marciais asiáticas. Tanto que, Neo termina a cena aplicando um golpe de *kung fu*, com bastante agilidade, em um dos seguranças.



Fig. 15 - Neo se apoia com uma mão.

Na continuação temos a cena em que os agentes avisam Smith que Neo e Trinity estão no prédio. Smith tem Morpheus, que está drogado e parece meio inconsciente, como refém. Trinity e Neo vão para o elevador e plantam uma bomba no local, em seguida, fogem pelo teto. Ao atirar nos cabos que prendem o elevador, Neo diz a si mesmo: "Não há colher". Utiliza a frase como mantra "pessoal" (como já comentamos). Assim, deixa claro que nesse momento, já começou a acreditar que é o "Escolhido" e, como tal, tem no controle da mente, a possibilidade de guiar sua própria força, seus movimentos e suas ações.

Esse trecho da cena tem uma relação com a cena em que Neo, ao visitar o Oráculo, interage como o menino vestido de monge que lhe ensina, através de uma parábola zen budista, o que Neo tem de perceber sobre suas próprias qualidades. Configura-se nesse momento, portanto, uma das características da narrativa clássica do cinema hollywoodiano, na qual as pistas servem de modo de inferência

para a construção e o entendimento da fábula pelo espectador. E como afirma Bordwell (1986):

É tarefa da narração clássica convidar á formulação de hipóteses altamente prováveis e exclusivas e então confirmá-las, mantendo ao mesmo tempo a diversidade no desenvolvimento concreto da ação (BORDWELL,1986, p. 298).

Essas cenas, por estarem ligadas narrativamente, exercem uma relação de frequência do tema que acaba por retornar à diegese. Nesse caso, representado pelo "mantra" dito pelo personagem Neo. Portanto, dois modos "subnarrativos" similares no conteúdo discursivo, que se apresentam, ou seja, uma visível ponte de comunicabilidade entre os dois *micro-discursos* apresentados. Podemos perceber como os efeitos visuais digitais (a colher que entorta / o efeito dos tiros) (Fig. 16) podem ter funções narrativas: a imagem inicial (da colher que entorta) pode parecer, em um primeiro momento, apenas a imagem de uma atividade colocada ali aleatoriamente. Mas nenhuma informação está ali para ou não significar nada de relevante, ou para não ser desvendada posteriormente.



Fig. 16 - Efeito visual de tiros e estilhaços.

O efeito visual digital se transformou em um meio de facilitar o que se pretendia comunicar, ao possibilitar a apresentação de determinada imagem importante na construção de pistas do filme. Mais uma vez, nos baseando nos conceitos propostos por Bordwell, citamos: "o fato de que nunca uma informação

casualmente significativa para uma cena seja mantida desconhecida é um demonstrativo da comunicabilidade da narração (BORDWELL, 1988, p.287)".

A cena termina após Neo e Trinity descerem abraçados pelo cabo do elevador (fig. 17), que explode ao chocar no solo e causa um fogaréu no hall do prédio. Esse final da cena apresenta um efeito visual de explosão, com muitas labaredas de fogo e uma porta voa pelos ares. Efeito visual totalmente criado pelo computador (Fig. 18).



Fig. 17 - Trinity e Neo no elevador.



Fig. 18 - Efeito visual de explosão.

Um efeito que parece exagerado, mas que se prestarmos atenção, perceberemos que é grandioso para expressar o tamanho do ataque que apenas

duas pessoas, Neo e Trinity, conseguiram realizar frente à um "exército" de seguranças e, esse fogo que aparece na cena representa a mensagem que: Neo está se transformando a cada momento, se parece mais qualificado como um tipo de "Escolhido". Portanto, mais capaz de proezas de um super-homem, que exigem o controle de si mesmo e o sentimento de segurança de poder ser capaz de realizar a ação.

Trinity, como sua acompanhante, nesse momento de transformação de Neo, também parece ganhar mais força, mais confiança em si mesma e demonstra estar mais segura que escolheu lutar do lado certo e com a pessoa apropriada.

Uma terceira parte da sequência, inicia-se, ao mostrar os agentes e Morpheus que estão em uma sala que foi tomada pela água, pois os detectores de incêndio foram acionados com a explosão do elevador. Smith ordena aos agentes Brown e Jones que achem Neo e Trinity e os destruam. Um piloto de helicóptero informa que há um ataque. Neo e Trinity lutam com policiais. O agente invade o corpo do piloto do helicóptero (Fig. 19).

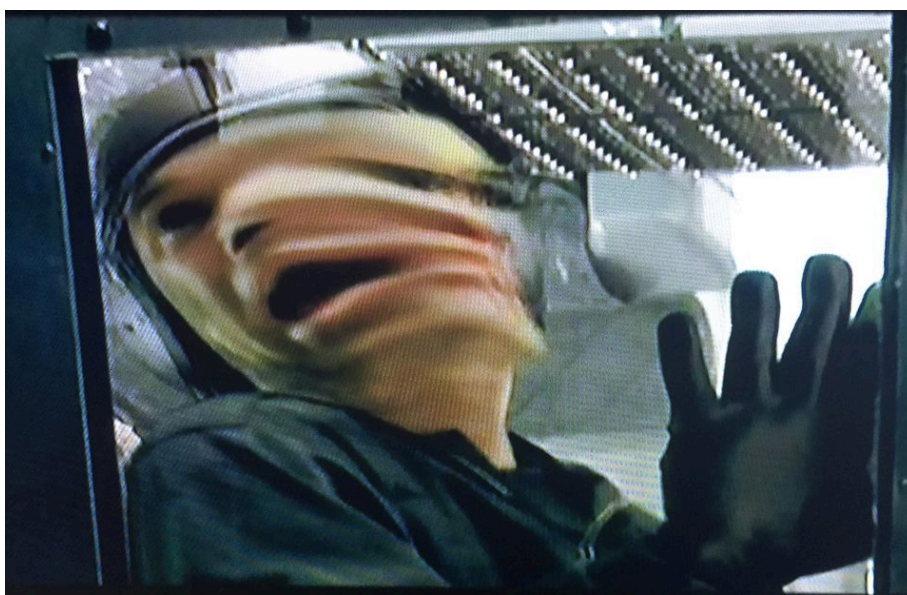


Fig. 19 - Agente invade o corpo do piloto.

Um das habilidades dos agentes, que são um tipo de inteligência artificial, é invadir o corpo de qualquer habitante da matrix, que nesse fenômeno perdem sua aparência e se tornam cópias dos agentes. Ao longo da trilogia aparece esse tipo de efeito visual digital da "metamorfose" do rosto do cidadão que passa a ser o rosto de um dos agentes. Essa habilidade de "incorporar" no corpo de um outro alguém e, ao

passar por cima, de qualquer direito à liberdade, pois qualquer um pode ser tornar um objeto manipulável pelos agentes. Mostra a frieza da lei da matrix, que para se proteger de qualquer rivalidade externa, usa os cidadãos como bem entender.

Para os agentes, os habitantes da matrix são apenas humanos, que não tem nenhum valor, são apenas escravos do sistema e servem como provedores de energia para as máquinas. Não apenas a maneira de interpretar dos atores que representam os agentes é muito contida, fria e robótica, como também são os figurinos: cinzas, frios, formais, sem vida. Para mostrar essa nuance dos personagens e também da condição do ser humano preso à matrix, o efeito visual digital *Mo-Cap (Motion Capture)* torna-se imprescindível. Apenas com maquiagem, por exemplo, não poderíamos ter este efeito de "incorporar" no corpo de um outro alguém, dessa maneira, com tanto realismo.

Neo está de costas, quando sente que o agente Jones se aproxima, se vira e começa a atirar nele, que desvia das balas com uma rapidez extrema. Suas balas acabam e, o agente Jones começa a atirar nele, que também consegue desviar das balas com uma habilidade incrível e de maneira que a imagem parece se congelar na tela. Esse efeito visual digital de desviar das balas ficou conhecido pelo nome de *Bullet-time* (ou tempo de bala). É o efeito visual digital, mais comentado e elogiado da trilogia *Matrix*, pelos apreciadores da obra (Fig. 20).



Fig. 20 - Efeito visual Bullet-time.

2.6 Os "efeitos" do Bullet-time

Tendo características que se assemelham às técnicas utilizadas nas cenas de lutas de *kung fu* do cinema asiático e características que lembram a imagética do OAV (*original anime video*). Além de, "visualmente" ter uma linguagem próxima da dimensão das histórias em quadrinhos: o efeito *Bullet-time* mistura referências estéticas de modo original e surge, no final dos anos de 1990, como um dos efeitos visuais digitais mais inovadores e chamativos do período. Consequentemente, mais tarde, o *Bullet-time* influenciaria muitas outras criações audiovisuais: no cinema, na publicidade, nos videogames, entre outras.

Os irmãos Wachowski, fãs confessos dos filmes de *kung fu* asiáticos misturaram a técnica do *wire fu* (tipo de cena de luta marcial desenvolvida pelo diretor de cinema Woo-Ping Yuen, na qual os atores ficam presos por fios presos a cintura e conectados à uma extremidade giratória de uma grua, conforme a grua é movimentada, tem-se a impressão que o ator levita ou voa, entre outros efeitos⁷⁴) com o movimento *fly around*, realizado nas OAV (*original anime video*)⁷⁵, que transmite a sensação de congelamento da imagem, para "formatarem" um efeito visual que desse uma impressão de imagens que manipulam os movimentos com acelerações e congelamentos na tela.

Os irmãos Wachowski contrataram, durante a pré-produção de *The Matrix*, o cineasta Woo-Ping Yuen, como coreógrafo de lutas. Para que ele, durante seis meses, ensinasse aos atores do filme algumas cenas de *kung fu* com a técnica do fio (*wire fu*). No encarte que acompanha o primeiro DVD da saga, que mostra os bastidores do filme, aparecem cenas do treinamento dos atores para realizar essa técnica. Além da supervisão do coreógrafo Yuen, cada um deles teve também um treinador pessoal.

O *Bullet-time* foi realizado pela californiana *Manex Visual Effects* e supervisionado pelo *expert* em efeitos visuais Jon Gaeta. E conforme as observações de Finch (2013, p. 134), ao citar a importância do *Bullet-time* e dos outros efeitos visuais digitais, tanto em *The Matrix*, quanto nas continuações da saga, podemos vislumbrar uma significativa diferença quanto ao modo de realizar

⁷⁴ *Wire fu* - conforme explicado por Cousins, 2013, p. 458.

⁷⁵ Conforme explicações fornecidas por Cousins, 2013. p. 458

efeitos visuais nestes filmes, em relação ao que tínhamos, anteriormente, no cinema. Segundo este autor: "em certos momentos, nestes filmes, parece que os efeitos visuais estabelecem a narrativa, ao invés de, ilustrá-la, enaltecê-la ou preenché-la".⁷⁶

Desde o *storyboard* de *The Matrix* podemos perceber a intenção do uso desse *efeito* para mostrar um movimento na tela que primasse pelas sensações de mudanças, quanto ao ritmo da imagem e, também, pelo desejo de estabelecer um modo representacional narrativo através do uso do *efeito* (Fig. 21).



Fig. 21 - Storyboard da cena do Bullet-time (Wachowski, 2000, p.169).

Segundo Cousins (2013): "o trabalho de Yuen em Matrix foi de fato um dos principais avanços de encenação na era digital". O que os Wachowski desejavam para o *Bullet-time*, como explica Cousins: era descobrir uma maneira de fazer os atores pularem no ar com a câmera girando em volta deles, momentaneamente e, depois, retornando ao movimento. Apesar de as câmeras de alta velocidade serem capazes de filmar os quadros por segundo para alcançar a impressão de pausa no

⁷⁶ Tradução de: "At times in these movies it seems as if the visual effects are establishing the narrative rather than illustrating it, enhancing it, or filling it out".

movimento. Queriam mais que isso, ou seja, que a câmera pudesse se mover durante o movimento (COUSINS, 2013, p. 459).

O que fizeram, então, foi filmar primeiramente a ação (da luta ensinada por Yuen) com câmeras comuns em posição fixa. Em seguida, escanearam no computador o plano captado e calcularam quais seriam os pontos precisos em que outras câmeras deveriam estar posicionadas, para captar as imagens que dariam o movimento desejado para a ação (Fig. 22).



Fig. 22 - Gravação da ação para cena com E.V. Bullet-time.

Foram instaladas no set de filmagem cerca de cento e vinte câmeras fixas posicionadas em um círculo, em torno da extensão do movimento, que procuravam reproduzir (Fig. 23). Em seguida, os atores realizaram os movimentos de luta dentro do círculo dessas câmeras fixas. As imagens captadas, rastreadas à laser, originaram uma série de imagens de efeitos gerais, mas que não possuíam o movimento total desejado. Para criar os estágios de movimentos que complementaríamos a cena, essas imagens foram escaneadas pelo computador. A máquina recebeu alguns momentos da ação e gerou imagens para representar os movimentos complementares. Ao juntar essas imagens, ocorreu uma "superaceleração do movimento" e, por esse motivo, o efeito recebeu o nome de *Bullet-time*, ou tempo de bala (COUSINS, 2013, p. 460).



Fig. 23 - As câmeras usadas para filmar o Bullet-time.

A coreografia ensinada por Yuen, o *wire-fu* é o resultado das técnicas de luta do kung fu com a técnica do *wire work* (arte dos fios). O *wire work* descende dos exercícios de *qing gong*, no qual percebe-se a habilidade dos praticantes em realizar saltos verticais com notável destreza, piruetas, etc. Além de, percorrem consideráveis trajetos (geralmente em saltos) de um local à outro, que resulta na sensação que o corpo flutua no ar, leve como uma pluma e se move graciosa e sigilosamente sobre qualquer superfície.

Esse subgênero das artes marciais, proveniente do *wuxia-yang*, típico dos filmes de *kung fu* de Hong Kong realiza sua "teatralidade" em *Matrix*: onde uma dança poética dos corpos em movimentos de luta se configura em conformidade com o ambiente cenográfico: amplo no centro, que permite a livre movimentação dos atores e sua colocação como elementos principais do cenário. Em contraponto aos outros elementos que parecem apenas estarem como coadjuvantes e "diegéticamente" distribuídos. A ação dos atores, além de ter uma teatralidade própria que enaltece os gestos e as habilidades corporais. Por outro lado, influência no áudio, pois "abafa" os diálogos e privilegia as imagens, mesmo que em certos momentos utilize os ruídos e a música.

O *Bullet-time* é um efeito visual digital que exerce um forte papel de aporte narrativo, pois, somente com a ação que a imagem mostra, percebemos qual informação é expressa, como por exemplo: que agora temos a confirmação definitiva

de que Neo é mesmo o "Escolhido", tanto o personagem incorpora essa ideia sem ressalvas, assim como, os outros personagens e o espectador.

É um dos *micro-efeitos* da trilogia que mais significado apresenta, ao fornecer uma visível credibilidade ao próprio efeito visual digital como ferramenta importante para o contar da estória. Também, ao mostrar a ação como se estivesse congelada naquele momento e propiciando a oportunidade para o espectador assimilar a mensagem de maneira mais profunda, como se ele mesmo estivesse participando daquele momento junto ao personagem. Além disso, frutifica uma sensação de realidade que um efeito visual mecânico não poderia fornecer, por exemplo. O efeito visual digital, nesse caso, portanto, ofereceu uma imagem que primou pela verossimilhança e, em conformidade com aquele universo diegético retratado no filme. Segundo McClean (2007):

De grande importância é o fato que os efeitos visuais digitais devem atender aos requerimentos da verissimilitude cognitiva, e isso depende tanto do contexto narrativo quanto da integridade narrativa. Em outras palavras, nós temos que acreditar que aquilo que estamos realmente vendo pode acontecer naquele universo da estória (MCCLEAN, 2007, p.141).⁷⁷

Em termos estéticos, várias referências são observadas na criação desse efeito visual digital. A composição plástica do *bullet-time* apresenta uma visível influência do OAV (*original anime vídeo*) que também utiliza desse tipo de composição cenográfica que propicia ênfase à ação que se desenvolve no centro do quadro. Para compor o cenário, tanto *Matrix*, como os OAV, privilegiam as cores "envelhecidas", que parecem criar sombras. Ora mais claras, que "iluminam" a ação que está no centro, ora escurecidas, que parecem "cobrir" os personagens e/ou os cenários ao redor.

Os elementos de cena se transformam também em personagens: armas de fogo, por exemplo, ganham vida nas mãos dos personagens, à maneira dos comics⁷⁸: quase inanimados e figurativamente simbolizam uma extensão da ação do personagem. Também teatralizados como nos filmes de *kung fu*, parecem ser uma extensão do corpo do personagem e funcionam como se fossem um segundo

⁷⁷ Tradução de: "Of greater importance is the fact that they are also must meet the requeriments of cognitive verisimilitude, and this depends upon narrative integrity. In other hands, we have to believe that what we are seeing really could happen within the world of the story".

⁷⁸ Histórias em quadrinhos.

personagem. Além disso, desenhados e realçados como nos *Anime*⁷⁹, pois parecem capazes até de saírem da cena e pularem para outro quadro.

Alguns elementos externos à ação são coadjuvantes e inserem conteúdos nas cenas, como água caindo, poeira se esvaindo, estilhaços de tijolos das paredes que voam pelo ar, etc. Assim, fornecem não só plasticidade ao quadro, mas, concomitantemente, trabalham em conjunto com a ação, para imprimirem uma marca estética da influência tanto dos *animes*, como do *wire world*. Funcionam também de maneira inanimada como nos *comics*. Elementos mais "naturais" que ganham vida e participam da ação e dialogam com a mesma. Se configuram de maneira animada como movimento extra de personagens e, também, se formatam como apoio à ação dos personagens, como se participassem da luta travada em cena.

Há uma influência clara dos jogos de vídeo, a partir dos anos de 1980, na forma da representação cinematográfica, como observa Dufour (2012, p. 120). Na cena do *Bullet-time* fica evidente essa influência estética e narrativa dos jogos de vídeo. Os jogos de vídeo com seu desenho visual característico, mostram uma narrativa estruturada em cima de pistas, onde o jogador sube de nível à medida que desvenda algumas pistas. Também propiciam uma sensação de interatividade com a ação apresentada. Assim, como temos ao assistir à cena do *Bullet-time*, vamos desvendando as pistas até chegar na confirmação que Neo é mesmo o "Escolhido" e temos a sensação que participamos daquele momento que se "congela" na tela.

Segundo Dufour (2012, p. 121), *Matrix*: "ilustra a influência da estrutura do jogo de vídeo sobre o cinema". Não sendo, apenas mais uma maneira de assimilar uma "pseudorealidade", a partir de alguma ilusão e, com isso, criar um jogo. Mas, muito além disso, tanto que para o primeiro filme da série, ele comenta que:

O filme confere uma nova imagem ao movimento, e da mesma forma ao tempo. Conhecemos a famosa técnica da "bullet time photography" criada por John Gaeta. Dispondo um grande número de máquinas fotográficas à volta de Keanu Reeves em plena ação, que assim ocupam todos os pontos de vista de uma maneira quase contínua, a disparar uma após a outra (com um intervalo de 1/30 de segundo), ou mesmo em simultâneo, consegue-se "imobilizar o tempo": Quanto mais se reduzia o intervalo, mais a ação retardava". Desse modo, é primeiramente o tempo da narrativa que se

⁷⁹ Original anime video.

desprende do tempo da história, porque "a câmara move-se à velocidade do relâmpago", ao passo que a ação se dilata e pode até chegar a deter-se totalmente, conforme o número de imagens que constituem a narrativa (e através de imagens informáticas que fazem uma transição entre os diferentes pontos de vista): o movimento da câmara (por assim dizer) é assim um movimento literalmente impossível. Para mais, o abrandamento da ação permite introduzir várias temporalidades na imagem (DUFOR, 2012, p.121).

Neste primeiro capítulo tentamos configurar os efeitos visuais (enquanto um conjunto) da trilogia *Matrix*, ao observá-los em relação aos papéis que podem exercer como ferramentas importantes usadas para fornecer apoio ao realizar narrativo e da construção de uma estética para os filmes. Utilizamos, inicialmente, algumas cenas do primeiro filme. Mas, no decorrer deste trabalho, outras cenas serão citadas que incluirão as continuações: *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*.

Para os próximos capítulos ampliaremos a interpretação e, partindo das problemáticas que envolvem as questões da espetacularização do cinema e da comparação dos *filmes de efeitos* com o *cinema de atrações*, no que tange o uso do CGI, principalmente. Realizaremos outros comparativos entre narrativa, estética e efeitos visuais na trilogia *Matrix*.

3. O MITO DO CGI COMO ELEMENTO DE ESPETACULARIZAÇÃO

Três conceitos similares, quanto ao seu entendimento corrente, porém perpassados de significados complexos e que exigem cautela quanto aos usos, permeiam a questão dos fenômenos hodiernos da tríade "entretenimento, informação e consumo", tanto aos nos reportamos ao campo midiático, quanto ao nos reportarmos ao campo artístico: a noção de espetáculo, a noção de espetacularização e as teses sobre "a sociedade do espetáculo".

As crescentes e constantes transformações tecnológicas da imagem pelas quais passam a produção cinematográfica atual tem colocado em pauta a discussão acerca da espetacularização no cinema em relação ao fenômeno do uso dos efeitos visuais realizados pelo computador, através dos *softwares*, o CGI.

Apesar que quando afirmamos que o computador cria os efeitos visuais digitais, temos de lembrar que isso é só um modo de dizer, pois, quem cria é o artista de efeitos visuais digitais. Portanto, podemos já de antemão, supor que há mais arte que produto, mais arte que espetáculo do que muitos imaginam permeando o feitiço dos efeitos visuais digitais.

Os meios massivos e as manifestações artísticas da atualidade estão sendo colocados em "prova" quanto às consequências não só da chamada "Revolução Tecnológica", que teve seu apogeu na década de 1990 e, que no caso do cinema, por exemplo, destaca-se devido a introdução de novas e mais potentes maneiras de realizar simulações digitais. No plano geral, outro fator de prova é a entrada definitiva de uma cultura cibernética. Cabe, ressaltar que ambos são fenômenos que influenciam não apenas o modo de realizar midiático ou artístico mas, de certa maneira, a recepção e interação pelos receptores dessas novas imagens, palavras, sons, entre outros. Não obstante, em função de seus pressupostos como prováveis elementos dinamizadores de uma cultura espetacular, na qual os modos de socialização podem vir a ser transformados em decorrência do "consumo" midiático e artístico da atualidade.

O cinema como "arte, produto ou veículo cultural" de longa data vem sendo estudado, questionado, esmiuçado e, por vezes, até colocado em crise quanto à sua especificidade, quanto à sua forma, quanto à sua estética e poética, quanto ao seu

dispositivo e outros temas. As inovações pelas quais passou, desde a introdução do som no final da década de 1920, a introdução da cor na década de 1930, até chegar nas novas tecnologias de manipulações digitais das imagens que tiveram uso aumentado na década de 1990 foram discutidas em algum momento. Tecnologias tais, que possibilitaram avanços no modo de captar e manipular as imagens e os sons e, que também trouxeram debates acirrados. Por vezes apocalípticos, sobre o destino desta "arte-mercadoria" e, além disso, debates sobre a complexidade de sua influência em termos sociais, econômicos, culturais e até da subjetividade do ser.

O advento do *Technicolor* à partir da década de 1930, por exemplo, foi recebido, segundo Hércules (2013, p. 23), principalmente, pelos profissionais da área cinematográfica com bastante ressalva. Tanto que Hércules comenta que, na época, se referiram a essa inovação de maneira sarcástica, ridicularizando até o slogan da propaganda do *Technicolor*. Assim, o taxaram de "(in) glorius Technicolor". A invenção acabou, devido a este fato, levando em média quinze anos para ser incorporada ao cinema como sistema de colorização definitivo.

A introdução do som óptico, que é contemporânea ao surgimento do *Technicolor*, também foi recebida com bastante desconfiança. As críticas ao uso do som sincronizado no cinema, vinham tanto dos críticos de cinema, quanto dos teóricos e dos profissionais da área. A ressalva, segundo os teóricos, ao uso do som no cinema era sentida por aqueles que vinculavam o cinema à uma arte estritamente imagética, principalmente. Havia também aqueles que se incomodavam com os problemas de sincronização da voz, que a nova técnica apresentava, já que remetia a ideia da utilização do som no cinema, segundo Costa (2003), como algum tipo de "uso teatral da voz". Havia aqueles que apontavam que o espectador teria dificuldades de entender os filmes, já que a maioria deles eram norte-americanos, devido as diferenças de línguas, entre outras acusações. Para exemplificar, citamos o fato de que, até o próprio Charles Chaplin, foi, na época, um dos grandes argumentadores contra a introdução do som no cinema, tanto que, somente em 1940, realiza seu primeiro filme sonoro: *O grande ditador* (COSTA, 2003, p. 16).

Apesar das primeiras imagens geradas por computador terem surgido no final da década de 1950, ainda eram, o que hoje se pode chamar de uma "arte tecnológica primitiva", voltadas apenas à projetos de computação gráfica que não visavam o cinema, os filmes publicitários, a televisão, entre outros, diferente do que observamos na atualidade, pois estes meios agora utilizam o CGI de forma bem

ampla. Somente na década de 1970 que as técnicas de CGI tornaram-se objetos da atenção dos artistas em geral, tanto que, já começam a aparecer no cinema. E será definitivamente na década de 1990 que teremos a incorporação massiva deste recurso.⁸⁰

A introdução do som, da cor e das manipulações digitais, via CGI, são inovações tecnológicas que trouxeram muitas mudanças para o fazer cinematográfico. Mas, ao mesmo tempo, foram objetos de críticas, no momento em que surgiram, provavelmente, por provocarem, em um primeiro instante, um certo estranhamento. Em um segundo momento, por colocarem em crise as ideias quanto à representação cinematográfica, já que ao introduzirem novos padrões, introduzem novas dicotomias: como podemos a partir das mudanças tecnológicas vislumbrar o lugar do som e das imagens no cinema? como o som e a imagem passam a interagir entre si a partir dessas mudanças? como o imbricar entre o som, a imagem e as manipulações digitais influenciam naquilo que se configura como o específico do cinema?

Essas e outras perguntas, com a inclusão de novas tecnologias se tornam, portanto, questões importantes. A cada mudança, há um novo patamar a ser analisado e, isso coloca o meio cinematográfico em crise, pelo menos, temporariamente.

Mas, o certo é que, mesmo que provoquem controvérsias, as discussões que pretendem situar como e por que ocorrem e o que trazem as mudanças tecnológicas, fazem com que aprofundemos o nosso entendimento sobre os complexos mecanismos que envolvem um realizar tão rico como o do cinema.

3.1 Cinema: entre a arte e a mídia

A professora, pesquisadora e escritora Bernadette Lyra (2002), no artigo *O lugar do cinema*, ao indagar se o cinema deveria estar inserido no campo de estudos da arte ou no campo de estudos da comunicação. Ao levar em conta que o cinema

⁸⁰Conforme dados coletados no site *Tecnomundo*. Página de autoria de Felipe Gugelmin. Disponível em: <www.tecnomundo.com.br/tecnologia/59047-veja-evolucao-industria-animacoes-cgi.htm>. Acesso em: 13 de jun. 2014.

perdeu, no decorrer de sua trajetória, o status de um meio solitário, para tornar-se um dos componentes da "tessitura do meio audiovisual" na contemporaneidade. Coloca em pauta a questão sobre a ambiguidade do lugar do cinema em relação ao universo cada vez mais mediatizado da nossa cultura, ambiente no qual as intersecções dos meios avançam, em contraponto com as crescentes diversidades que apresentam.

No nosso caso, independente de estarmos aptos ou não, à situar o cinema no campo da arte ou no campo da comunicação (mídia), temos de entender, como sublinha Lyra (2002, §3), que em virtude do seu "caráter natural híbrido" e pela instabilidade do cinema como meio, que as características associadas a ele sempre foram "um tanto nebulosas", tanto que afirma:

A natureza instável do *medium* e a multiplicidade de abordagens que ele exige dificultam a exatidão, pois, se de um lado é impossível desligar o cinema de sua condição industrial, de outro, é preciso respeitar sua característica de exercitar uma arte na forma própria de pensar e modelar o tempo, o espaço e o movimento (LYRA, 2002, §3).

Portanto, o que importaria, no caso de *Matrix*, é observar o cinema que a trilogia realiza, como parte particular inserida nesse fenômeno de termos uma crescente cultura mediatizada e das discussões que permeiam o tema na atualidade. Que alguns apontam como um tipo de cultura espetacular, que cerceia os modos de expansão dos objetos atrelados as novas mídias e as novas tecnologias da informação.

Assim, é possível situar o cinema realizado em *Matrix* nessa discussão que envolve os meios audiovisuais hodiernos: como o vídeoclipe, a televisão, os filmes publicitários, entre outros. Enquanto objetos que tem sido analisados à luz dos conceitos sobre o espetáculo, o espetacular e a sociedade do espetáculo. Principalmente, ao levar em consideração que, a partir do advento de uma cultura cibernética e, com as novas possibilidades tecnológicas há uma constante intersecção entre os meios audiovisuais.

Meios que ora, se imbricam e ora, se separam (mas que não deixam em momento algum de dialogarem entre si). Configura-se, portanto, o quanto estes

meios do tecido audiovisual estão intrinsicamente interligados por estes fios sutis de hibridização e propagação via uma cultura cibernética e midiática.

Ao lidarmos com as questões que suscitam mais apurado entendimento quando nos referimos à *Matrix*, não pretendemos, obviamente, entrar na problematização que envolve uma gama de objetos midiáticos e artísticos quanto às questões da cultura do espetáculo: como o jornalismo, a publicidade, as redes informacionais, as artes plásticas "tecnológicas", entre outros.

Mas cabe, por outro lado, compreendermos a miríade de questões pertinentes às noções que envolvem o conceito de espetáculo e seus congêneres. Há, de certo, um interesse por parte de acadêmicos e intelectuais de aprofundarem seus entendimentos sobre esse novo mundo que se descortina incessantemente diante de nós, nos dias de hoje, no qual pode-se confundir consumo com arte, consumo com comunicação e, assim, sucessivamente.

Muitas vezes, suscitando em nós uma sensação de que não há nada mais que produtos a serem consumidos e assimilados sem consciência e sem fruição apropriada por parte de seus receptores. Chegando-se, por vezes, supor que tudo aquilo que contemplamos e absorvemos, de maneira vertiginosa, efêmera e tresloucadamente veloz, apenas passariam por nós como *flashes* perdidos em um mundo que se esvazia pelo seu próprio excesso. Consequentemente, torna-se *pseudo abundante*: com sua *hiper-informação*, *hiper-imagetização* e *hiper-realismo*.

Boa parte da discussão que envolve a caracterização de espetacular e de *espetacularizado* em relação aos meios audiovisuais, baseia-se na força da imagem. Em seu poder, quase que absoluto, em tornar o que "toca" em espetáculo a ser consumido, sem a participação efetiva de seu receptor. Que é visto como ser alienado e incapaz de escolher por si mesmo, obrigado a "comprar" o que lhe empurram goela a baixo, ou melhor, pode-se dizer: por via de um olhar já escravizado e destituído do direito de exercer sua singularidade.

Essa "civilização da imagem", como nos descreve Aumont (2010, p.14), que em sua diversidade numérica, não apenas coloca em pauta questionamentos sobre a imagem e sua representatividade, no que tange o real. Ao dar abertura à criação de um juízo de valor, no qual pergunta-se até que ponto a imagem apenas cria ilusões ao simular o mundo da maneira que projeta. Assim, surge um embate teórico, no qual a verossimilhança parece estar sempre ameaçada, dando a

entender que de maneira premeditada e conforme sua natureza intrínseca, a imagem peca ao tentar enganar o receptor.

Quando nos reportamos ao uso dos efeitos visuais digitais no chamado *cinema de efeitos*, esse tema ganha, às vezes, ares persecutórios, como se as manipulações digitais fossem o demônio que insiste em enganar com suas mentiras e artimanhas.

3.2 A sociedade do espetáculo, o espetacular e o espetacularizado

O conceito de sociedade do espetáculo, apresentado pelo teórico francês Guy Debord, originalmente em 1967, através de 221 teses aforísticas, na obra *Sociedade do espetáculo* e, que, posteriormente, em 1988, foram revisitadas pelo próprio autor; já um tanto desanimado, diga-se de passagem, em *Comentários sobre a sociedade do espetáculo* é a pedra de toque e ponto máximo de partida às discussões que envolvem a conceituação atual sobre fenômenos que envolvem o espetáculo e as aparentes dimensões que possibilitariam transformar as manifestações midiáticas e artísticas em arenas da espetacularização totalizadoras.

Segundo Freire Filho⁸¹ (2005, p. 20), Debord conceitua espetáculo calcado em uma interpretação "neo marxista" das condições de vida social, na qual transparece uma apropriação dos conceitos de um Marx ainda anterior aos escritos de *O Capital*, ou seja, provavelmente, o Marx de *Os Manuscritos*. Também utiliza ideias sobre reificação à luz dos pensamentos de Lukács⁸² e, observa-se ainda, influências das teorias sobre a vida cotidiana de Lefèvre⁸³.

Para Debord (1997, p.13), há uma extensa "acumulação de espetáculos" permeando a vida das sociedades, caracterizadas por maneiras específicas de produções modernas. Que suscita um modo vivencial caracterizado pela

⁸¹ EM FREIRE FILHO, João e HERSCHMAN, Michel (orgs). *Comunicação, cultura e consumo: a desconstrução do espetáculo contemporâneo*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005, p.20.

⁸² Conceito apresentado na obra: LUKÁCS, G. *História e consciência de classe: estudos de dialética marxista*. Rio de Janeiro: Elfos, 1989.

⁸³ Conceito apresentado em algumas obras deste autor, como em: LEFÈBVRE, H. *La vida cotidiana en el mundo moderno*. Madrid: Alianza, 1972.

representação, no qual aquilo que, anteriormente, vivia-se de modo direto, agora se retrai.

De fato, Debord (1997) não analisa diretamente os meios de comunicação massivos ou as artes, especificamente. Mas preocupa-se em determinar até que ponto o espetáculo poderia corroborar o caráter mercantil típico das relações sociais das sociedades capitalistas. Tanto que conceitua o espetáculo não apenas como "conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens (DEBORD, 1997, p. 14)".

Não obstante, o autor vê o espectador como sujeito alienado, seduzido pelo espetáculo, que se mantém em uma constante relação de fetiche face ao objeto contemplado. Um objeto que quanto mais o contempla, mais ele o consome. Em uma contraparte lasciva, o consome e o esvazia de si mesmo.

O espetáculo, portanto, para Debord (1997) seria essa "mais valia" da perda do homem da liberdade de escolher suas próprias imagens. Que são escolhidas por um outro, conforme suas delirantes necessidades de se apropriar das ilusões alheias. Em prol de obter benefícios mercantis, mesmo que, enganosamente, o insira de modo "humanizado" como consumidor.

Afirma-se, por parte, que vivemos em uma sociedade do espetáculo, na qual uma gama de ambiências são criadas em torno dos objetos consumíveis cultural ou artisticamente, através da mídia e das redes informacionais. Que sejam, desde os discursos nas campanhas eleitorais, o sensacionalismo do telejornalismo, as mensagens sedutoras da publicidade, ao chegar, entre outros, a glamorização da gastronomia.

Dimensões nas quais tudo se auto-regulamenta em uma vertiginosa e crescente aura de tomar a atenção e o fôlego alheios, portando-se como objetos a serem um tipo de fetiche indispensável, que supriria as necessidades do momento e todas as carências das ausências insuportáveis, de uma época, na qual o vazio precisa ser preenchido com os excessos da efemeridade e da *pseudo abundância*. Que, ao simular signos e ícones de informações e imagens, pode a visão de muitos, desinformar e confundir o receptor.

A noção de espetáculo deve ser compreendida à parte da noção de espetacularização e, mais que isso, contextualizada a esta década vigente, pois aquilo que defendia Debord, ainda não levava em conta a cultura cibernética e nem

tampouco as recentes transformações tecnológicas que trouxeram novos modos de produção e recepção no campo midiático e artístico.

Se para Debord (1997):

O espetáculo não pode ser compreendido como o abuso de um mundo da visão, o produto das técnicas de difusão massiva de imagens [...] O espetáculo, compreendido na sua totalidade, é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Ele não é um suplemento ao mundo real, a sua decoração readicionada. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares, informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de investimentos, o espetáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante. Ele é a afirmação omnipresente da escolha já feita na produção, e o seu corolário o consumo. Forma e conteúdo do espetáculo são identicamente a justificação total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo é também a presença permanente desta justificação, enquanto ocupação da parte principal do tempo vivido fora da produção moderna (DEBORD, 1997, p. 10-11).

Assim, portanto, para Debord (1997), o espetáculo não se finca, apenas, no "triunfo da soberania das imagens", mas como retrato das relações sociais do capitalismo tardio. Isso bastaria, para que possa ser apontado como detentor das culpas pelas mazelas do vazio provocado em seu consumidor. Mas, há, por outro lado, quem já defenda que a sociedade do espetáculo está morta, tendo "ela mesma convertida em conceito espetacular", como assinala Baudrillard (1997, p.124).

Para justificar tal postura, Baudrillard (1997, p.124) usa como exemplos os parques temáticos: a *Disneyland* e a *Disneyworld*. Sendo a primeira ainda espetáculo, em seu entender: um entretenimento folclórico, lúdico, que guardava certas distâncias, pois ainda, nos reportava ao imaginário. O contrário da *Disneyworld*, que de modo viral, nos engole virtualmente para seu universo de clonagem do mundo e dos nossos próprios elementos mentais.

Sendo, portanto, as "virtualidades" desta época marcada pela cultura cibernética, que podem ser "vistas" nos ambientes internos ou externos ao virtual, que apagariam o espetáculo. Não mais, o espetáculo em si, que alteraria a realidade. Assim, gera uma nova auto regulamentação para o espetacular. Segundo afirma o autor:

Tornamo-nos não mais espectadores alienados e passivos, mas figurantes interativos, gentis figurantes mumificados desse imenso

reality show. Não se trata mais da lógica espetacular da alienação, mas da lógica espectral da desencarnação - não mais a lógica fantástica da diversão, mas a lógica corpuscular de transfusão, de transubstancialização de cada uma das nossas células - logo, um empreendimento de dissuasão radical do mundo desde dentro e não mais do exterior, como no universo hoje quase nostálgico da realidade capitalista. O figurante da realidade virtual não é mais ator nem espectador, está fora da cena, é obsceno (BAUDRILLARD, 1997, p.124).

Por outro lado, Kellner (2004) ressuscita e de maneira fortalecida essa noção da existência de uma cultura do espetáculo, que triunfa, através de uma mídia que, usa a espetacularização como retroalimentação. Para Kellner (2004, p. 4-5), acabamos de entrar em uma nova cultura do espetáculo, na qual os "megaespetáculos" e os novos "espetáculos interativos" ganham um caráter globalizante, fortemente marcado por um viés "tecnocultural". Estes, seriam os "tecnoespetáculos", que numa visão ainda Debordiana, funcionariam como modos reguladores da econômica, da política e da vida em sociedade e no seu cotidiano. As novas mídias, com suas fusões entre meios e as novas tecnologias da informação, através da internet, segundo sua visão, criam esses espetáculos de "tecnocultura". Além de trazerem novos meios de auto propagação, o que, reforçaria o que ele denomina como "forma-espetáculo da cultura da mídia".

A partir destas citações de Debord e Kellner, podemos perceber aonde está o ponto que indica a diferença entre aquilo que se denomina mais notadamente como *espetáculo* (segundo a visão de Debord) e aquilo que seria considerado como *espetacularização* (segundo a visão de Kellner).

Do mesmo modo que temos essa discussão em relação a certo "comportamento espetacular" da mídia e das artes e sobre as consequências para aqueles que recebem as mensagens desses meios. Temos, uma quase "acusação", por outro lado, sobre o papel dos efeitos visuais digitais no *cinema de efeitos*, como agentes formadores de um cenário espetacular. Essa acusação se direciona, majoritariamente, para aquele cinema produzido pelos grandes estúdios americanos e que, costuma utilizar recursos digitais que permitem manipular as imagens, ao criar elementos na diegese considerados "artificiais" e que, em alguns casos, não seriam possíveis de serem realizados numa captação *live-action*.

Por essa visão, eles estariam produzindo um cinema que só tem como propósito realizar um espetáculo. E, portanto, se *auto-espetaculariza* via

manipulação digital. Como se a "arte cinema", estivesse sendo eliminada pelo uso dos recursos tecnológicos, como se os efeitos visuais digitais fossem o único atrativo e apagassem o resto que envolve este complexo jogo de imagens em movimento e sons.

As acusações de que há um cinema de efeitos *espetacularizado*, que prima o espetáculo em detrimento da narrativa, da construção estética e poética e, de tantos outros elementos pertinentes ao fazer cinematográfico, beiram, muitas vezes, a um apontar, sem argumentar, no qual apenas avistamos um fantasma, que assombra um ser que não pode se defender e, muitos menos entender o porquê de estar sendo atacado.

Se tentarmos perceber o efeito visual digital, primeiramente, como uma consequência das transformações pelas quais passaram o cinema durante o seu desenvolvimento, ou seja, como um tipo de evolução das trucagens do *cinema de atrações* (que mesmo ainda presas ao estatuto dos espetáculos ilusionistas) foram, a medida que o cinema se desenvolveu, evoluindo. Assim, como hoje em dia, temos um uso mais pronunciado dos efeitos visuais digitais. É, portanto, somente a técnica da simulação que se aprimora e se consagra.

Com o advento dos efeitos visuais realizados pelo computador, temos um acréscimo de novas maneiras de expandir a criatividade, pois o computador (através das mãos dos artistas de efeitos visuais) pode criar aquela imagem que mesmo que impossível no mundo afílmico, é a imagem que mostra e fixa o que se pretende contar, que traduz aquele momento da estória, a emoção do personagem e fornece aquela sensação e sentimento ao espectador, que complementam sua experiência cinematográfica.

Poderíamos a partir dessa constatação, perdermos as amarras que nos prendem àquelas ideias de que o cinema tem de ser o retrato do mundo real, a reprodução de algo que, muitas vezes, nem nós mesmos podemos descrever.

3.3 Das trucagens ao CGI

A história dos efeitos visuais digitais começa pela história dos efeitos especiais. Os efeitos especiais foram realizados, ainda nos primeiros tempos do

cinema, primeiramente, com a câmera (efeitos *in the camera*), ou seja, os truques eram realizados durante a captação das imagens como: as paradas para substituição, as distorções e degradações da imagem, sobreposições, transições ópticas, *glass-shots*, *mirror-shots*, entre outros.

Na sequência, surgiram os efeitos especiais realizados através da manipulação direta do fotograma como: as pinturas *bi-pack*, pinturas ópticas e os *travelling mattes*. Os efeitos ópticos surgiram posteriormente e, utilizavam-se de lentes que manipulavam luzes e sombras da imagem como: o *fade* e a dissolução.

Algumas técnicas como miniaturas, *scale modelling*, *claymation*, *animatronics*, rodoscopia, animações, maquiagem com próteses, por exemplo, já são mais recentes. Tendo sido desenvolvidas entre as décadas de 1960 e 1970.

O primeiro 2D para cinema aparece, em 1973, no filme *Westworld*, de Michael Crichton e será este mesmo diretor que introduz o primeiro 3D CGI, em 1976, no filme *Futureworld*.

Os efeitos especiais, como podemos perceber, surgem junto ao nascimento do cinema, com os primeiros *stop tricks* (paradas para substituição) e seu desenvolvimento faz parte da história do meio.

Concomitante à primeira apresentação oficial do cinema, que ocorreu em 28 de dezembro de 1895, com a exibição do primeiro filme dos irmãos Lumière. Que são, aliás, geralmente apontados (junto com Meliés) como os grandes percussores do uso dos efeitos especiais no cinema. No mesmo ano, aparece aquele que é considerado como um dos primeiros efeitos especiais do cinema: um efeito do tipo *stop trick* (parada para substituição), apresentado no filme *The execution of Mary Scots* de Alfred Clark (HARRYHAUSEN e DALTON, 2008).

Uma película de 18 minutos, na qual é apresentada uma cena da decapitação de Mary Scots. O truque é simples, mas muito inovador para aquela época: o diretor deu uma pausa na filmagem no momento em que o executor colocou um facão na cabeça de Mary. Na sequência, pediu para que os atores ficassem imóveis na cena e que a atriz que interpretava Mary fosse retirada do local e colocou uma boneca no lugar dela e, assim continuou a filmagem com o executor finalizando a cena ao cortar uma falsa cabeça.

Os irmãos Lumière desde seus primeiros filmes já eram inventivos quanto a realizarem truques, tanto que em 1896, em *Demolição de um muro*, trouxeram uma técnica de efeito especial inovadora para a época: quando ao filmarem a cena da

derrubada de um muro golpeado por uma marreta a rodaram em reverso, imprimindo na tela a impressão de que o muro se reconstruía à cada golpe.

Já Méliès, em função de um acidente durante uma de suas filmagens, acaba descobrindo um novo meio de realizar um efeito especial: "o truque de paragem". Segundo o próprio Méliès (no ensaio *Les vues cinématographiques*, 1907), o fato ocorreu da seguinte maneira:

Querem saber como me veio a primeira ideia de aplicar o truque no cinematógrafo? Bem, simplesmente, minha culpa. Um bloqueio do aparelho do qual eu me servia no início (aparelho rudimentar, daqueles que a película se atrasava ou se enganchava com frequência e se refutava de avançar) produziu um efeito inesperado, um dia que eu fotografava aleatoriamente a Place de l'Opéra: um minuto foi necessário para desbloquear a película e recolocar o aparelho em funcionamento. Durante este minuto, os transeuntes, ônibus, carros, tinham mudado de lugar, bem entendido. Ao projetar o filme, ressurgiu no ponto no qual se produziu a ruptura, eu vi subitamente um ônibus Madeleine-Bastille se transformar em carro funerário e os homens se transformarem em mulheres. O truque de substituição, dito *truque de paragem*, estava encontrado e, dois dias após executei as primeiras metamorfoses de homem em mulher, e as primeiras desapareições súbitas que realizei, ao início, foram um grande sucesso (MÉLIÈS, 1907 apud GAUDREAU, 2008, p. 213).⁸⁴

Essa técnica foi utilizada por Méliès em muitos de seus filmes posteriores, que primavam por uma aura de magia e ilusionismo, já que antes de ser cineasta, era um talentoso ilusionista.

Destacamos, resumidamente, como foram realizadas as primeiras trucagens no *cinema de atrações*: os chamados *stop tricks* (paragens para substituição), enfocando as experiências iniciais dos irmãos Lumière e de Méliès, que estavam atreladas ainda, segundo North (2002, p. 70), à uma ligação histórica com as artes ilusionistas.

⁸⁴ Tradução de: "Veut-on savoir comment me vient la première idée d'appliquer le truc au cinématographe? Bien simplement, ma foi. Un blocage de l'appareil dont je me servais au début (appareil rudimentaire, dans lequel la pellicule se déchirait ou s'accrochait souvent et refusait d'avancer) produisit un effet inattendu, un jour que je photographiais prosaïquement la place de l'Opéra: une minute fut nécessaire pour débloquer la pellicule et remettre l'appareil en marche. Pendant cette minute, les passants, omnibus, voitures, avaient changé de place, bien entendu. En projetant la bande, ressoudée au point où s'était produite la rupture, je vis subitement un omnibus Madeleine-Bastille changé en corbillard e des hommes changés en femme. Le truc par substitution, dit *truc à arrêt*, était trouvé, et deux jours après j'exécutais les premières métamorphoses d'hommes en femme, et les premières disparitions subites qui eurent, au début, un si grand succès".

Assim, podemos dizer que a *aura de encantamento* dos efeitos visuais, iniciou-se neste momento, não só por descenderem das trucagens, que eram uma herança dos espetáculos de ilusionismo do século XIX, mas também por ser o plantio das primeiras sementes do desejo de criar um pouco além da magia e do ilusionismo nas telas de cinema.

Ao culminar como o momento que hoje presenciamos: um criar tecnológico perpassado pela intenção de ampliar os modos representacionais, que se firma de maneira definitiva com a utilização do CGI.

3.4 Simulação digital versus realismo cinematográfico

Para Manovich (1996), tanto os irmãos Lumière, quanto Méliés, podem ser considerados os percussores da "simulação digital", mesmo que ainda, realizassem simples trucagens, tanto que afirma em seu artigo *Cinema and digital mídia*, ao discutir as questões sobre o quê de fato os efeitos visuais simulam:

O que é falseado é somente a imagem cinematográfica. A partir do momento que aceitamos a fotografia em movimento como realidade, o caminho para a sua futura simulação estava aberto. Conceitualmente, mundos digitais simulados, de fato, já apareceram com os primeiros filmes dos irmãos Lumière e de George Méliès nos anos de 1890. Isto é, foram eles que inventaram a simulação digital (MANOVICH, 1996, §13).⁸⁵

Manovich (1996, §12) defende que o quê simulamos, ao usar efeitos visuais digitais, não é a realidade em si. Mas, de fato, a realidade fotográfica (aquela realidade observada através das lentes de uma câmera). Portanto, isto não quer dizer que, estaríamos pervertendo a realidade de fato.

Da mesma maneira, Prince (2012, p. 32) afirma que o quê é alterado é aquilo que denomina como "realismo perceptual", ou seja, "a replicação via digital"

⁸⁵ Tradução de: "What is faded is only a cinematic image. Once we came to accept a moving photograph as reality, the way to its future simulation was open. conceptually, digitally simulated worlds already appeared with the first films of Lumieres and George Melies in the 1890s. It is they who invented digital simulation".

pressupõe uma alteração apenas dentro daquela representação tridimensional do filme.

Além disso, há também o conceito sobre certa perda da "indexabilidade" da imagem, pois se associa ao uso da imagem digital, o estatuto de provável causador de uma ruptura com a realidade fotográfica, já que em relação ao cinema esteve atrelada a ideia que, em sua versão ainda analógica, esse meio deveria ser um apanhado de imagens reais que só a imagem fotográfica também tinha o privilégio de portar (PRINCE, 2012, p. 191).

Quem também acredita que quando falamos sobre manipulação da imagem temos de nos recordar dos realizadores dos primeiros tempos é Costa (2005) que cita Méliès como o representante desse período de execução recorrente de trucagens, pois para ela, é ele "quem mais manipula as imagens e subverte a sensação de absoluta fidelidade ao objeto filmado" (COSTA, 2005, p. 102).

Sublinhamos também que, nessa lógica, não seria uma questão de introduzir uma simulação que alteraria uma suposta realidade pré-existente, apenas para fins de criar espetáculo. A simulação da imagem em si, já está imbricada na própria maneira de representar do cinema, tanto que surge, concomitante, ao despontar do próprio cinema. Não funciona, assim, como recurso para apenas construir um espetáculo no filme.

As simulações digitais estariam, portanto, apenas simulando e "alterando" uma realidade que é a do foto realismo e, não a de um mundo externo. Criando, assim, seu próprio universo, a partir de seus recursos internos e, nada acrescentando que pudesse enganar o espectador ou inseri-lo em um mundo de sonhos espetaculares criados por um outro que apenas o manipularia.

No cerne da simulação digital está, portanto, apenas uma realidade da própria imagem fílmica e, não a realidade tal como ela é ou deveria ser, como aponta Manovich (1996):

Em outras palavras, o que a simulação digital (quase) conseguiu não é realismo, mas somente foto realismo - a habilidade de falsear não nossa experiência perceptível e corporal da realidade mas somente a da imagem fílmica. Esta imagem existe fora da nossa consciência, em uma tela - uma janela de tamanho limitado que apresenta uma contínua impressão de uma pequena parte da realidade externa, filtrada pelas lentes com suas limitadas profundidades, filtrada através dos grãos e de sua limitada tonalidade. É somente a imagem baseada no filme que a tecnologia digital aprendeu a simular. E a razão pela qual nós pensamos que esta tecnologia teve sucesso em

falsear a realidade é por que o cinema, através do transcorrer dos últimos cem anos, nos fez aceitar sua maneira particular de representar como realidade (MANOVICH, 1996, §12).⁸⁶

De 1895 até 1976 quando surge o primeiro CGI em *Future World*, de Michael Crichton, em uma pequena cena na qual as imagens das mãos e do rosto do ator Peter Fonda, que aparecem em uma tela de computador foram realizadas pela, então, novíssima técnica do 3D -CGI, muitas outras novidades foram criadas. Mas, o que interessa é deixar destacado, o quanto o efeito visual digital precisa ser mais visto como pertinente ao próprio meio cinematográfico, do que apenas uma maneira de introduzir "acessórios" ao mesmo.

Aqueles que vislumbram o efeito visual digital como "acessório" à criação de imagens espetaculares. Sendo essas imagens apontadas, como uma parte deslocada da narrativa, como recurso para mascarar falhas da estória, para florear uma falsa criação estética, entre outros supostos pecados cometidos pelas técnicas de efeitos visuais digitais, olvidam questionar como um recurso que participa de uma transformação do fazer cinematográfico, no que tange à captação de imagens, a disposição dos cenários e dos objetos de cena e a atuação dos atores, entre outros, não pode ser apenas um *gadget*, um enfeite para chamar a atenção do espectador e trazer mais retornos financeiros.

Há de se atentar não só ao fato que o efeito visual hoje produzido, majoritariamente, através do CGI, impõe mudanças importantes no processo de realização cinematográfico. Além do modo como o espectador recebe este filme. Também na maneira que este acaba sendo "qualificado", tanto por leigos, quanto por especialistas no assunto.

Uma outra questão importante é também observar que nem sempre os efeitos visuais digitais são visíveis e, portanto, não poderiam muitas vezes nem ser qualificados como espetaculares. Se fizermos um levantamento dos filmes que usam os efeitos visuais digitais chamados invisíveis, principalmente a partir da década de

⁸⁶ Tradução de: "In other worlds, what digital simulation has (almost) achieved is not realism, but only photorealism - the ability to fake not our perceptual and bodily experience of reality but only its film image. this image exists outside of our consciousness, on a screen - a window of limited size which presents a still imprint of a small part of outer reality, filtered through the lens with its limited depth of field, filtered through film's grain and its limited tonal range. It is only this film-based image wich digital technology has learned to simulate. and the reason we think that is technology has succeeded in faking reality is that cinema, over the course of the last hundred years, has taught us to accept its particular representational form as reality".

1990, nos assustaríamos: o efeito visual digital já é, há pelos menos duas décadas, uma parte inseparável do cinema que hoje é realizado.

A criação de truques existe desde que o cinema existe, assim como tentar novos recursos para tal. O efeito visual digital, portanto, está além do espetáculo, está no cerne da própria evolução do meio cinematográfico, está na raiz das transformações que o meio se impõe para realizar sua própria transcendência.

Como aponta Prince (2012, p.2) pode até existir a possibilidade dos efeitos visuais digitais serem utilizados para criar espetáculo. Mas, geralmente são usados de maneira não espetacular. Por isso, não podemos, em momento algum, generalizar e acreditar que os efeitos visuais digitais somente têm esta função ou até, "não-função". A partir do momento que um recurso como esse, que pode ser um elemento importante na construção narrativa e estética do filme, é visto como "figurante" sem utilidade real, perdemos a chance de entender seu lugar e seu propósito no filme.

Por ainda estarmos ligados às discussões sobre a realidade fílmica e, termos como modelos de representação da realidade fílmica as ideias vinculadas pelo Neo realismo italiano, a *Nouvelle Vague* francesa ou aos conceitos propostos pelo *Dogma 95* (MCCLEAN, 2007). Que defendiam um cinema que fosse o retrato de uma realidade sem retoques, sem rebarbas, sem máscaras ou ao "purismo da imagem" defendido por Bazin, que pregava:

A ideia cinematográfica como uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo (BAZIN, 1991, p. 29).

Acabamos por deixar que os efeitos visuais digitais fossem vistos como encobridores da realidade e construtores de mundos fantásticos espetaculares, como se a realidade que eles mostram, não fossem a realidade do filme: a realidade que aquela estória contada porta, como se a realidade somente existisse naquilo que seria possível também no universo afílmico.

O cinema que utiliza efeitos visuais digitais não é o cinema que pretende mostrar a realidade do mundo "lá fora", mas a realidade da estória que conta. Portanto, tem apenas a pretensão de retratar a realidade de seu próprio universo diegético. Assim, esse *cinema de efeitos* que utiliza diversos recursos visuais digitais

tem de ser entendido em seu próprio contexto e em seu próprio propósito. Enquanto insistirmos em discutir o que é ou não real no *cinema de efeitos* e tudo aquilo que teria sido usado para fins de espetáculo no filme. Estaremos perdendo o melhor do *cinema de efeitos*: que é vê-lo como ele é, sem comparações com outras tendências anteriores. E, assim, poder traçar um mapa de entendimento do uso de um de seus recursos mais chamativos, mas não menos importante, que são os efeitos visuais digitais.

As qualificações que o *cinema de efeito* recebe por parte de alguns autores, de um lado, que ele apenas é um supermercado de efeitos visuais digitais que são utilizados para criar um *mega espetáculo* na tela de cinema. De outro lado, que é um cinema que foge do real, que mostra um mundo inexistente, são os empecilhos para que se compreenda de maneira mais efetiva e baseada numa observação mais profunda, o papel dos efeitos visuais nesse tipo de cinema.

Nosso objeto de estudo nesta dissertação é uma trilogia filmica que, apesar de ter sido aclamada pelos espectadores como filme ímpar na categoria "ficção científica / filme de ação". Foi, por outro lado, criticada pelos críticos de filmes e teóricos, em razão dos efeitos visuais digitais que apresentou. É também, em alguns casos, apontada como "escola" para os que desejam realizar filmes espetaculares e não realistas que apenas visam entreter o espectador alienado, que vai ao cinema atrás de diversões sensoriais "banais".

Por ter trazidos inovações na realização de efeitos visuais digitais, o primeiro filme da saga, *The Matrix*, até hoje é, apontado como modelo para quem deseja realizar o chamado *cinema de efeitos*. Mesmo que, por outro lado, muitos elogiaram as referências textuais utilizadas na obra, ainda se cita *The Matrix* (e em alguns outros casos, as continuações da trilogia) como o modelo daquele cinema do espetáculo, do lucro e realizado para um espectador mediano e sem muita consciência quanto ao que vê ou ouve.

Enquanto apenas este poder considerado extremamente perverso, de manipulação sedutora e, supostamente sem conteúdo apropriado e que, o qualifique, for o que se destaca em relação aos efeitos visuais digitais, ser aquilo que se observa em filmes como os da trilogia *Matrix*. E, em muitos outros realizados, principalmente, a partir dos anos de 1990, estiverem na pauta das discussões sobre o *cinema de efeitos*, estaremos mergulhados em um campo de questionamentos limitados e sem proveito para um aprofundamento das questões que envolvem as

transformações, pelas quais passam o cinema, no que tange o acréscimo do uso dos novos recursos tecnológicos.

Como observado por Prince (2012), essa sedução não é este "bicho-papão" que devora qualquer realidade:

Os efeitos visuais sempre foram uma sedução da realidade, muito mais hoje do que sempre foram. Esta sedução não é permeada por um impulso de trair ou abandonar a realidade, mas, muito mais que isso, por a cativar e a trazer mais para perto, a estudar e emular, e até a transcender. Examinar as paisagens do cinema através do digital de maneira transparente nos mostra as características inerentes ao meio, sua força e apelo e desafia algumas das visões ortodoxas sobre o que é o cinema (PRINCE, 2012, p 9-10).⁸⁷

Novas tecnologias trazem muito mais que apenas um novo aporte de ferramentas disponíveis ao realizar cinematográfico, adicionam também novas maneiras de exercer este realizar e, um novo exercício do fazer que envolve múltiplas contrapartes: aquele que faz, recebe e analisa. E existe aí nesse triângulo uma dicotomia, na qual alguns apontam os defeitos e outros, as qualidades dessas novas tecnologias. Muitas vezes, essas virtudes e também as não virtudes parecem decorrer pelos mesmos motivos: dignos de uma contradição desviante, na qual há mais simulações de razões do que reais intenções de compreender o papel dos efeitos visuais no filme.

Para esses mesmos efeitos visuais digitais que são a menina dos olhos tanto do realizador de cinema quanto do espectador de filmes, que se deleitam com uma profusão de possibilidades. De um lado, portanto, daquele que pode com esses recursos realizar o que tem em seu imaginário. E, de outro lado, daquele que pode exercer seu imaginário de maneira mais ampla, ao receber esses recursos dos efeitos visuais. Teremos, em contrapartida, a visão daquele que analisa e se perde em seus próprios pré conceitos de ver o efeito visual digital mais como vilão, do que mocinho. Mas, esse tão temido vilão nada mais é que: a manutenção da característica própria do cinema, a de representar. E quando estamos numa época já dominada pelo digital, não há maneira mais apropriada do que representar através

⁸⁷ Tradução de: "Visual effects always have been a seduction of reality, more so today than ever before. This seduction is not predicated upon an impulse to betray or abandon reality but rather to beguile it so as to draw close, study and emulate it, and even transcend it. Examining cinema's landscapes through the digital looking glass show us the medium's enduring characteristics, its continuing strengths and its appeals and challenges to some of our orthodox assumptions of what cinema is".

do próprio digital. O estatuto da verossimilhança vinculado ao fotorealismo é um tema obsoleto para a representação narrativa e a composição estética do cinema digital. Com o advento do digital, a nosso ver, discutir qualquer questão de realidade fotográfica, atrelada à ideia do fotorrealismo, se torna até inadequado.

O efeito visual digital, assim, acaba sendo a maneira de ampliar essa representação numa era digital, na qual seu próprio meio é seu respectivo alimento. Isso não quer dizer, em momento algum, que seu alimento seja o espetáculo ou o *se auto espetacularizar*. Portanto, fazer de si mesmo um espetáculo para se auto-alimentar. Há muito mais sutilezas que exageros no uso dos efeitos visuais.

3.5 A "meta estética": O CGI representa a si mesmo

Para o subtítulo desta parte do trabalho, emprestamos o termo "meta estética", apresentado por Manovich (2006, § 6), em um ensaio sobre o efeito visual digital U-Cap (*Universal Capture*). Efeito que foi desenvolvido para as partes dois e três de *Matrix*. Nesse texto ele afirma que há um tipo de hibridismo estético que pode ser observado nos novos meios da "cultura das imagens em movimento" (Ibid., §3), devido á intersecção de variadas linguagens visuais, assim esse efeito visual digital seria um exemplo contundente desse fenômeno.

Segundo Manovich (2006), essa nova estética, pode ser entendida do seguinte modo:

Esta estética existe em infinitas variações, mas sua lógica é a mesma: justaposição de distintas linguagens visuais pré-existentes de diferentes mídias com a mesma sequência e, geralmente como o mesmo quadro. Elementos desenhados á mão, cortes fotográficos, vídeo, tipografia, elementos 3D não são simplesmente colocados perto uns dos outros, mas interagindo entre si. A linguagem visual resultante é um híbrido, Também pode ser chamada de *metalangaue*, pois combina a linguagem do design, tipografia, animação, animação computadorizada em 3D, pintura e cinematografia (MANOVICH, 2006, §5).⁸⁸

⁸⁸ Tradução de: "This aesthetics exists in endless variations but its logic is the same: juxtaposition of previously distinct visual languages of different media within the same sequence and, quite often, within same frame. Hand-drawn elements, photographic cutouts, video, type, 3D elements are not simply placed next to each but interweaved together. The resulting visual language is a hybrid. It can

Observamos um fenômeno em *Matrix* que conceituamos desse modo, por nos parecer, um exemplo de diálogo no próprio filme com os recursos que são utilizados para o construir. Sendo, portanto, um tipo de *meta-representação* de sua própria estética.

A própria trilogia *Matrix* apresenta o universo do virtual dentro dos próprios filmes, como se *Matrix* fosse o CGI acoplado na representação de si mesmo dentro do filme. Portanto, seu universo diegético por si só, já é um mundo de efeitos visuais digitais, no qual cada efeito tem um papel, enquanto uma ferramenta em conformidade com a narrativa e com a estética que pretende apresentar.

Os efeitos visuais digitais não poderiam, assim, estarem ali distribuídos apenas como células espetaculares, sem vínculos com aquilo que pretende retratar. Eles são, de fato, os átomos que ligam cada estrutura do universo diegético da estória, para formar sua totalidade.

Segundo Prince (2012, p. 39), mesmo aquilo que poderia ser definido como espetacular pode ter um estatuto de propósitos mais amplos. Tanto que afirma: "o espetáculo pode servir a narrativa e, pode ainda ser um artefato mais autônomo para o estilo".⁸⁹

Aquilo que para alguns é apenas uma questão de acrescentar "acessórios" para se criar o espetáculo ou o espetacular, ao gerar, a partir dessa perspectiva, uma ambiência de excessos e aparentes fraudes, apenas para florear a estória. Pode muito bem, como temos observado, serem mecanismos eficientes para desenvolver ferramentas narrativas e composições estéticas.

Dentro do CGI fictício do próprio mundo de *Matrix*, há uma ambiência de fatores que, convergem à profusão dos efeitos visuais digitais que a obra nos apresenta, pois é um mundo construído pelas virtualidades que o caracterizam e, a ferramenta CGI por ela mesma é apenas o espelho de tudo que o universo de *Matrix* sintetiza.

Matrix acaba sendo um retrato dessa dialética entre o espetacular que poderia ser a característica e destino final do uso dos efeitos visuais digitais, como meio apenas tecnológico, no que diz respeito ao seu uso. Em contraponto, com a

be also called a metalanguage as it combines the language of design, typography, cell animation, 3D computer animation painting, and cinematography".

⁸⁹ Tradução de: "Spectacle can serve narrative; it can also be a more autonomous artifact of style".

possível necessidade do uso dos efeitos visuais digitais para ampliarem a representatividade da estória contada.

Retrata assim, através do *CGI fictício dentro do CGI real*: o ponto fundamental das discussões sobre os motivos que realmente fazem sentido, quanto ao uso dos efeitos visuais digitais.

O CGI como "produto" final das operações matemáticas realizadas por um computador, através dos *softwares*, que sintetizam os *pixels* para fornecer "vida" às imagens "arquitetadas" na mente do artista de efeitos visuais é um processo que tem de ser contemplado, aquém das questões tecnológicas apenas. Mas, pensado também, em termos de representação, naquilo que o fenômeno traz como contribuição à construção da imagética do filme: o que adiciona que acarreta em resultados na composição da narrativa e estética da obra fílmica.

Se para Baudrillard (1997, p.148), que ao vislumbrar aquilo produzido pela máquina no ambiente virtual, chega a conclusão que é apenas o *continuum* de uma engrenagem de processos maquínicos, vazios por si só, tanto que afirma:

Tudo o que é produzido por meio da máquina é máquina. Textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquínicos, com as devidas características: artificialmente expandidos, levantados pela máquina, filmes repletos de efeitos especiais, textos carregados de partes supérfluas, de redundâncias devido à vontade maligna de funcionar a qualquer preço (é a sua paixão) e à fascinação do operador por essa possibilidade infinita de funcionamento. Daí o caráter enfadonho, nos filmes de toda essa violência e dessa sexualidade submetida à pornografia, puros efeitos especiais de violência e sexo, nem sequer objetos do fantasma humano - mera violência maquínica, incapaz de nos tocar. De onde todos estes textos que parecem obra de agentes virtuais "inteligentes", cujo gesto se reduz ao da programação; o restante obedecendo a critérios automáticos. Nada a ver, de resto, com a escrita automática que praticava o choque mágico de palavras e de conceitos; aqui tudo se limita ao automatismo da programação, à declinação automática de todas as possibilidades. Na frente, o *design* maquínico do corpo, do texto, da imagem. A isto se chama cibernético: controlar do interior da matriz a imagem, o texto, o corpo, jogando com o código ou as modalidades genéticas. Esse fantasma da performance ideal do texto ou da imagem e essa possibilidade infinita de corrigir provocam no "criador" uma vertigem de interação com o próprio objeto, ao mesmo tempo que a ansiosa vertigem por não ter ido até os limites tecnológicos das suas possibilidades. De fato, a máquina virtual não nos fala, ela nos pensa (BAUDRILLARD, 1995, p. 147-148).

Para nós, no entanto, há nessa produção virtual, ou seja, na produção de imagens que se realiza dentro do computador (independente de estar no universo cibernético ou não), ao invés de, um esquecido "choque mágico de palavras e conceitos" (BAUDRILLARD, 1997, p. 147), um novo despontar de conceitos, no qual não é apenas uma questão de propagar excessos para produzir imagens, desprendidas de ideias ou de sentidos.

De fato, cria-se, através dessas operações maquínicas, novas maneiras de se apresentar uma ideia, de propagar uma mensagem, através de um determinado efeito visual digital. Que, por exemplo, virtualmente, constrói alguma parte importante da estória do filme. Quer seja, narrativa ou quer seja, esteticamente.

Em *Matrix* essa discussão estaria no cerne do tema da obra, já que, ao termos um mundo virtual controlado pelas máquinas que cerceiam o livre-arbítrio de seus habitantes e os escravizam em um universo ilusório. É um universo construído, fortemente, em termos imagéticos por uma ferramenta virtual que é o CGI. Temos, portanto, um retrato do que vivenciamos no mundo exterior, dentro do mundo interior, criado pelo CGI de *Matrix*.

Como se o subgênero de ficção científica: "o filme de jogo de vídeo", de *Matrix*, fosse um tipo de jogo que "brincaria" com essa atmosfera da vivência em mundos virtualizados, no qual cada efeito visual digital é uma peça que vai aos poucos dialogando com essa realidade e a montando conforme as próprias características que contém: ludicamente monta um quebra-cabeça das próprias ambiências que nos cercam na atualidade.

O suposto espetáculo de *Matrix* e suas ferramentas espetaculares, que seriam os efeitos visuais digitais. Efeitos esses, que condenados à classe de objetos menores, seriam usados apenas para blindar a estória com "enfeites" do espetáculo totalizador e vazio de propósitos mais elevados. Estão, de fato, em nosso entender, representando um pouco além do universo diegético requerido para a estória. Mas, ainda mais: um diálogo com a própria condição de uma sociedade que a cada dia se transforma tecnologicamente e nos modos de se comunicar, de interação e, conseqüentemente, de se auto-retratar.

3.6 As ações ditas espetaculares

O segundo filme da trilogia *Matrix: The Matrix Reloaded*, produzido concomitante, com a terceira parte: *The Matrix Revolutions*, apresenta sequências com muitas ações, nas quais a linguagem do videogame é bastante perceptível, principalmente, nos detalhes das cenas de lutas e nos objetos de cena. Carros e armas, por exemplo, são objetos de cena que carregam uma visualidade marcada por um tipo de locomoção em cena que os fazem parecer partes de um jogo, como se pudessem ser manipulados, tocados, por quem assiste às cenas.

A trilogia, no consenso geral, é determinada enquanto gênero como misto de filme de ficção científica e filme de ação, mas, como já pontuamos, ao pensarmos na mesma como um subgênero da ficção científica do "filme de jogo de vídeo", ficamos mais aptos a compreender o lugar e o motivo de tantas cenas de ação.

Essas cenas apresentam, geralmente, um misto de efeitos visuais, no qual o efeito especial, aquele realizado de maneira mecânica, encontra-se com o efeito visual digital, o CGI, além de outros *efeitos*, como os cenários, figurinos, entre outros.

Se para cada *micro-discurso* que o efeito visual expõe em partículas narrativas e engrenagens da composição estética (como interpretado no primeiro capítulo desta dissertação), também o observarmos enquanto uma possibilidade conceitual, aquém de criar espetáculo, ou seja, o vermos de uma maneira mais prática, poderemos constatar que eles detêm como intenções primárias construir pedaços da narrativa ou peças da estética da obra.

Poderemos, a partir daí, tocar em mais um quesito, e usando a análise das sequências, argumentar até que ponto o efeito visual em geral e, mais precisamente o CGI, tem qualidades como ferramentas representacionais que estão além da intenção de fazer da obra apenas um espetáculo.

Da sequência que é composta pelas cenas vinte e um à vinte e cinco de *The Matrix Reloaded*, temos um exemplo bastante contundente do uso dos efeitos visuais, apesar de terem sido enquadrados, pelos olhares menos atentos, como um apanhado de imagens que mascaram uma deficiência narrativa e que foram também apresentados em excesso e sem propósitos claros.

Assim, supostamente, desviam o filme para uma rota de criação de espetáculos totalizadores e fora da representatividade fílmica. Ao invés, podem ser percebidos como elementos que compõem o contar da estória, pois essa estória precisa de certas imagens para se realizar.

Imagens que através da ação das mesmas, com o acompanhamento de poucos diálogos, alguma música e alguns ruídos transmitem em, pequeníssimos movimentos, peças-chaves da narrativa. Frações que atingem os olhares atentos e que conseguem se perder na imagética mais pura da obra.

Na cena vinte e um, após tentarem estabelecer um diálogo com o Merovíngio (um traficante de informações) para poderem encontrar o Chaveiro (aquele que detém todas as chaves do sistema de matrix) e com ele conseguir a chave que abre a central do sistema de matrix. E, assim, tentarem reiniciar o sistema e libertar os homens da escravidão imposta pelas máquinas: Morpheus e Trinity, frustrados com o intento, têm de fugir de um ataque dos capangas do Merovíngio, que decide não negociar com eles. Mas, mesmo assim, conseguem encontrar o Chaveiro devido à ajuda de Perséphones.

O Trio é perseguido pelos gêmeos, uma dupla de seres quase fantasmagóricos, que se infiltram nos ambientes e corpos como entidades do mundo invisível e, parecem possuir corpos não carnis, pois se recompõem a lesões e ultrapassam paredes e pessoas. Surgem do solo e das paredes, se plasmam e se volatizam, como mortos-vivos, zumbis híper-modernos, de aparência futurística-tribal.

Um primeiro efeito visual digital já marca o começo da cena. Quando um dos gêmeos surge do solo como misto de holograma e fantasma e se materializa no espaço da cena (Fig. 24). O segundo gêmeo também faz o mesmo tipo de aparição no desenrolar da ação.



Fig. 24 - O gêmeo: holograma e fantasma.

Essa capacidade supra humana de se volatilizar de um personagem, que mesmo sendo um ser criado pelo programa da matrix e que, portanto, não tem um corpo real no universo da matrix. Personaliza o impessoal da máquina que cria e "descria" ao deletar qualquer "ser-programa" de seu espaço. Ambiente, no qual só circulam seres conforme as tarefas que têm de executar e para apenas tal, foram criados (Fig. 25).

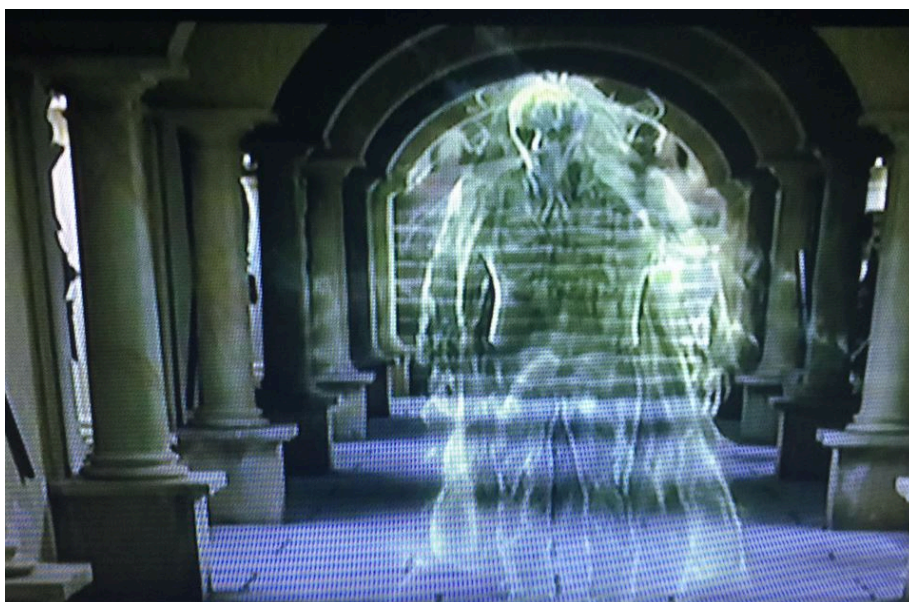


Fig. 25 - O gêmeo se "volatiza".

Os gêmeos tornam-se protótipos dos mecanismos de controle da matrix: um sistema que aprisiona não só a mente e o corpo, mas dirige as ações. O ser como

causa e consequência de suas ações não segue uma lei "natural", mas de fato, a lei criada e controlada por uma máquina. Uma máquina que, ao se alimentar da energia vital do homem, desumaniza-o e o torna, um holograma de si mesmo. Já "desmaterializado" não só do corpo, mas das reações e emoções. Se os gêmeos se movessem na cena, como seres normais, incapazes de tais façanhas, não poderiam expressar esta pista sobre o quê de fato o sistema da matrix faz e pretende preservar.

Aquilo que poderia ser visto apenas como fantasioso e ingrediente para fornecer ares de espetáculo à cena, se interpretado como mais uma peça apta à dar alguma explicação apenas em forma de imagem, conseguida pelo recurso digital do CGI, torna-se um elemento formador de pistas da engrenagem narrativa da estória contada.

Se o espetacular pressupõe apenas imagens jogadas em um recorte disperso, deslocadas de alguma ideia que gerasse conclusões e desse respostas às perguntas que a estória suscita, os gêmeos poderiam ser apenas dois homens comuns e sem poderes extraordinários, sendo apresentados na representação tradicional de atores e não seriam criados pelo CGI, em alguns pontos da cena. Apenas apareceriam caracterizados de uma maneira que os descrevessem como tal. Mas quando o recurso digital é colocado em cena e cria o personagem pelo computador e fornece a ele uma forma só possível pela técnica. Há aqui, um uso do CGI que ultrapassa o apenas expor, sem justificar.

O espetacular pressupõe uma inserção aleatória apenas calcada na intenção de chamar à atenção e dar preenchimento à cena, sem necessariamente expor ideias. A nossa observação da cena, nos assegura que, aquele que vê os gêmeos não apenas vislumbra uma imagem espetacular, mas recebe informações que fazem parte da construção narrativa da estória.

Prince (2012, p. 1899), por sua vez, defende que o efeito visual digital pode ter dois lados, portando uma "dialética espetacular", pois, em um primeiro momento, pode ser visto como aquisição meramente tecnológica. Mas, em contrapartida, pode ser vislumbrado como parte importante da narrativa e do universo diegético do filme. Tanto que afirma:

Efeitos visuais, às vezes, podem ser perturbadores: eles podem estender-se em uma dialética espetacular. Receptores podem vê-los,

simultaneamente, como uma aquisição tecnológica e como uma autêntica parte do imaginado mundo narrativo, mas isto depende (PRINCE, 2012, p.189).⁹⁰

Se para Debord (1997, p. 126), por um outro lado, que nos anos de 1960, criticava o espetáculo, ao levar em consideração que a própria sociedade se tornara uma acumulação de espetáculos ela mesma. Isso em uma época ainda pré-internet e pré-introdução de recursos sofisticados de simulações da imagens via o digital. Sendo a cultura espetacular para ele um tipo de "comunicação do incomunicável", tanto que afirma:

O consumo espetacular que conserva a antiga cultura congelada, inclusive com o reiterado remanejamento de suas manifestações negativas, torna-se abertamente em seu setor cultural o que ele é implicitamente em sua totalidade: *a comunicação do incomunicável*. A destruição extrema da linguagem pode ver-se aí reconhecida como um valor positivo oficial, porque se trata de demonstrar uma reconciliação com o estado predominante das coisas, no qual toda comunicação é despreocupadamente proclamada ausente. A verdade crítica dessa destruição como vida real da poesia e da arte modernas está, é claro, escondida, porque o espetáculo, cuja função é fazer esquecer a história na cultura, aplica na pseudonovidade de seus meios modernistas a própria estratégia que o constitui em profundidade (DEBORD, 1997, p. 126).

É possível compreender porque ainda existe essa associação do efeito visual digital com a ideia de consumo apenas calcado no espetacular. Desde que, começou-se a discutir o que seria o espetáculo, no mundo moderno e como ele participa da interação do consumidor em termos sociais, culturais, étnicos, entre outros, tem-se essa noção que aquilo que pode prover entretenimento é vazio em termos daquilo que pode expressar.

Se ainda fizer uso do que se poderia denominar "pseudonovidades" e, hoje em dia, podemos apontar o CGI como a grande "pseudonovidade" do momento. Essa ideia de uma falta de comunicação real e de uma destruição da linguagem em prol do consumo vazio. Fatalmente, acaba sendo direcionada ao efeito visual digital. Assim, fica quase óbvio apontar o efeito visual digital como espetáculo apenas.

⁹⁰ Tradução de: "Visual effects at times can be disruptive: they can extend themselves as a spectacular dialectic. Viewers may see them simultaneously as a technological achievement and as an authentic part of the imaginary narrative world, but it depends".

De volta à cena: a perseguição continua quando o Chaveiro abre uma porta na tentativa de escapar dos gêmeos. Um deles consegue colocar a mão entre a porta e, o outro passa como fantasma pelo vão (Fig. 26). Trinity atira no gêmeo que entrou, mas balas não o ferem e, começam a lutar. O gêmeo consegue render Trinity e ameaça cortar o pescoço dela com uma faca. Ordena que Morpheus saia da porta, liberando a passagem para o outro gêmeo.



Fig. 26 - Gêmeo se move como um fantasma.

Morpheus consegue atirar em um dos gêmeos. O Chaveiro se apressa em pegar um carro. Eles fogem. Mesmo sendo atropelado pelo trio, um dos gêmeos se recompõe corporalmente. Neo aparece e é impedido de entrar na garagem que se transforma em outro local, quando um dos gêmeos fecha a porta que fornece acesso a mesma.

Um efeito visual digital considerado invisível é utilizado no final dessa cena: quando aparece uma paisagem dando lugar ao que seria a garagem no início da cena (Fig. 27). Um recurso acrescentado na pós-produção do filme que é antigo tanto quanto o próprio cinema, pois através dos fundos falsos (*croma key*), normalmente, em azul ou verde, já há muito tempo que se coloca uma outra imagem para compor um espaço não existente no *set* de filmagem ou em uma filmagem externa.



Fig. 27 - Efeito visual invisível de paisagem.

A utilização dos efeitos visuais digitais invisíveis é um ponto importante à compreensão do uso do CGI e de como esses recursos já estão maciçamente imbricados no modo de realizar cinematográfico da atualidade.

Nessa parte da cena percebemos que: primeiramente, é mais fácil e econômico criar através do computador uma imagem do que captá-la ao vivo. Até porque dependendo do que se pretende acrescentar poderia haver alguma impossibilidade da existência daquela locação no ambiente afilmico.

O uso desse CGI invisível nesse momento com a introdução deste cenário imaginário criado para a matrix: expõe a ideia de que as portas que cerceiam o universo da matrix, podem ser abertas ou fechadas, conforme as escolhas e procuras dos personagens que, ao utilizarem a si mesmos, como agentes daquela função que têm de exercer dentro do programa, delimitam os espaços a serem explorados ou resguardados.

Do mesmo modo que criam-se cidades, paisagens e pessoas através do CGI, fomentam-se ideias. Não apenas imagens a serem exploradas como espetáculo. Cada partícula e, até as invisíveis e, portanto, não perceptíveis ao olhares leigos, são elementos de uma composição narrativa e estética no filme.

A paisagem que fecha o caminho de Neo nesse momento da cena, é a paisagem que diz ao espectador que existem mais portas, ou seja, mais pistas para se entender o que significa a matrix e como são seus mecanismos de funcionamento.

Na cena seguinte aparece o personagem Tank (Marcus Chong) que está monitorando o desenrolar das ações que empreendem seus companheiros no

mundo virtual de matrix (Fig. 28), enquanto seus corpos permanecem estáticos, dentro da nave Nabucodonosor, mas com as mentes conectadas ao universo virtual. Observamos que as telas que aparecem na imagem foram realçadas pelo CGI e fazem referência ao primeiro uso de CGI pelo cinema, do filme *Futureword*. Tank tenta arrumar uma maneira deles escaparem da perseguição e saírem ilesos do mundo virtual. Mas para isso há sempre a necessidade de uma linha telefônica para fazer a travessia das mentes plugadas.



Fig. 28 - Tank monitora seus companheiros.

Ele alerta que o trio está em direção a uma auto estrada, o que significa mais perigo, pois, como dito por Morpheus, posteriormente, é quase uma tentativa de suicídio, para os não habitantes do mundo virtual, serem perseguidos em um local com tão poucas conexões para fuga via rede telefônica. Tank conversa pelo telefone celular com Neo e alerta do perigo que o trio está correndo. Neo parte em voo atrás de seus parceiros.

Na rua o trio continua a ser perseguido pelos gêmeos que atiram no carro deles com uma metralhadora e, para intensificar o confronto surgem oito carros policiais. No mundo virtual, os rebelados são considerados terroristas que devem ser eliminados pela polícia. Trinity guia em alta velocidade e Tank tenta orientá-los, a partir da base em Nabucodonosor. A cena apresenta uma perseguição com muita ação, tiros, batidas de carros, ruídos e alguma música de fundo.

Um efeito visual digital importante, que é uma técnica que foi desenvolvida para estes filmes, o Mo-Cap (*Motion Capture*), aparece nesse momento da cena: quando dois agentes tomam os corpos de policiais (Fig. 29). Essa incorporação de

um corpo em outro, que de maneira temporária apaga a matéria alheia e se torna dentro daquela forma: a imagem e semelhança daquele que se apropria do corpo do outro. Mas que, ao se desprender da mesma, a deixa desvitalizada: é o signo e símbolo máximo do poder do próprio programa da matrix. Que ao manter os corpos humanos em casulos e se apropriar de suas mentes, alimenta-se da sua energia vital, ao esvaziar o ser de sua própria subjetividade: um ser agora plasmado e reconstruído conforme os desejos e desígnios de seu verdugo, que o escraviza como se ele é quem fosse uma máquina a ser manipulada e não, o contrário.



Fig. 29 - Agentes tomam os corpos de policiais.

Esse é um efeito visual que não teria outra maneira de ser realizado se não fosse através de uma técnica digital, não serve apenas como embelezamento da cena ou um simples chamar à atenção de quem vê a imagem. Mas um esboçar de mais um dos enigmas que envolvem o mundo de matrix.

Com cada um desses efeitos visuais digitais: o quebra-cabeça da representação do que é a matrix, é montado. Não é a toa que, esse efeito visual digital foi desenvolvido especialmente para esta trilogia. Já que para representar essa pista importante da narrativa da estória, não haveria um modo de caracterização de personagem que o faria, simplesmente.

Tanto que observamos que o figurino e a caracterização dos personagens dos agentes são simples e frios, com ternos pretos, cabelos e barbas bem feitos, tudo padronizado e sem excentricidades que os conferissem um ar cibernético, inumano.

No primeiro filme, *The Matrix*, observamos mais claramente a intersecção entre os diversos elementos que compõem a construção visual, enquanto conjunto dos efeitos visuais da obra como: os figurinos, os objetos de cenas e outros detalhes visuais que se mantêm padronizados ao longo das continuações. Observa-se, a partir do segundo filme e, depois mais explicitamente no terceiro filme, que o efeito visual digital, se torna mais fortalecido que os outros recursos visuais, enquanto forte ferramenta representacional da narrativa e estética da trilogia.

Mesmo com a introdução de novos personagens, cenários, objetos de cena, entre outros. Na parte dois e três da saga e, mesmo que ainda sejam perceptíveis como os elementos visuais vão trabalhar, enquanto conjunto dinamizador da identidade visual da trilogia, fica evidente o realce que o CGI imprime na totalidade do aspecto visual da obra. Elementos que parecem se sobrepor em camadas e criam uma visualidade específica e qualificadora para a obra.

A figura dos gêmeos, por exemplo, com seu visual futurístico-tribal, insere uma composição de figurinos em tons glaciais, no qual a pele albina deles nem contraste faz com ternos, camisas e gravatas em tons de *off white* e com cabelos em um falso *dread lock*, alongados e loiros, que são cortados e contrastados visualmente pelos óculos escuros, pequenos e quadrados e pela interpretação deles com um olhar frio e os lábios cerrados. Imprimem uma característica que fornece um sentido para o uso do efeito visual digital que os qualificam na obra.

Quando eles, fantasmagoricamente, como bruma de vento e névoa se desmaterializam, para se reconstruírem corporalmente em seguida. Parecem apenas uma paleta de cores que se dissolve. Para em seguida, se recomporem na cena. É essa combinação de efeitos visuais que explica, mais uma vez, o quanto a introdução do CGI em um determinado ponto da ação tem sentido: além do que se julga ser usado apenas para criar um espetáculo visual.

Segundo Reynauld, na introdução de *Figurino: uma experiência na televisão* (2002, p. 15), o figurino ao "tecer verdadeiras partituras de cor", além de deixar impresso na imagem diversas características que dizem quem é o personagem, em termos sociais e quanto ao seu status, por exemplo, também apresenta as nuances psicológicas mais sutis do mesmo. Tanto que acredita:

O figurino, mais plástico, mais detalhista, mais evidenciado em close-up do que o cenário ou a contra-regragem, está sempre nos

possibilitando compreender em níveis múltiplos, mais explícitos ou inconscientes. Podemos não nos aperceber de todos os detalhes: mas o todo nos transmite um recado, uma informação ou mesmo uma pequena sinopse narrativa a respeito do presente, do passado e mesmo do futuro do personagem (REYNAULD, 2002, Em: LEITE e GUERRA, 2002, p.15).

O CGI, nesse caso, portanto amplia a capacidade representativa do figurino, que é um elemento que, além de dizer quem são os gêmeos, enquanto criaturas criadas para determinados propósitos na matrix. Mais precisamente, quando os personagens e seus figurinos são transformados nessas névoas de imagens plásticas que se fundem em uma outra imagem, através do CGI. Percebemos como a visualidade é construída a toda instante.

Na continuação da sequência: o Chaveiro, Trinity e Morpheus entram na autoestrada perseguidos pelos policiais transformados em agentes. Niobe (Jada Pinkett Smith) decide se infiltrar na matrix, para tentar ajudá-los e vai também em direção à autoestrada.

A perseguição se torna mais acirrada, com os gêmeos e os agentes atrás do trio. Muitos tiros atingem o carro deles, alguns carros capotam ao serem atingidos também. Os gêmeos conseguem ultrapassá-los e ficar a frente do carro deles, quando um deles salta do carro como um holograma e vai parar dentro do carro do trio.

Mais um efeito visual digital aparece. Novamente, como fantasma holográfico, plasmado por uma máquina ultra potente que parece ser capaz de infiltrar seres e seus desmandos em qualquer ambiente e a qualquer momento, o personagem do gêmeo se transfigura como representação da própria capacidade do CGI: como uma leitura do que a técnica é capaz.

Se a matrix é o virtual, o tecnológico em potência máxima: a maneira de agir de seus personagens que têm suas ações criadas pela técnica do CGI, torna-se a "meta- imagem"⁹¹ da representação do CGI dentro do próprio filme.

Ao termos uma representação de uma "meta-imagem", a partir de um efeito visual digital como o CGI dos gêmeos em metamorfose holográfica. Possuimos

⁹¹ Meta-imagem: este conceito significa, conforme explicado pelo Prof. Dr. Gelson Santana: uma capacidade da imagem de poder se desviar para qualquer outro referente (explicação retirada de material de anotações de aula da disciplina Conceitos culturais do pop nos meios de comunicação massivos, ministrada no primeiro semestre de 2014).

também uma representação do mundo em que vivemos. No qual estamos constantemente conectados ao virtual. Não seria apenas uma imagem solta na tela para remeter o espectador à uma sensação espetacular. É o retrato desse "novo" mundo que se descortina pelas imagens do efeito visual digital.

Por outro lado, Debord (1997. p. 14), acredita que em sua totalidade, o espetáculo "não é suplemento do mundo, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real". O que podemos supor, portanto, é que aquilo que se poderia considerar apenas uma representação espetacular do mundo, visando apenas entreter o espectador em *Matrix*, é uma síntese do próprio mundo atual.

Natural, portanto, que as próprias representações virtuais (CGI) incorporem essa nova maneira que temos de ver o mundo e o representar. Como se uma retroalimentasse a outra. A "meta-imagem" do referente virtual no próprio virtual. Não obstante, simboliza um extrato narrativo da própria história contada pela trilogia.

Mais um efeito visual digital nos chama à atenção no decorrer da cena. Quando um dos agentes "incorporado" no corpo de um policial, pula do carro em que está, em cima de outro carro e esmaga a frente do mesmo com os pés. Ele salta deste carro, que capota com o impacto e vai parar em cima do carro em que estão o Chaveiro, Trinity e Morpheus, que são atacados por um dos gêmeos.

Vários outros carros também capotam na autoestrada. O agente arranca o capô do carro do trio (Fig. 30) e, é alvejado por tiros disparados pelo gêmeo. Mas escapa de todos, pois consegue mover o corpo em uma velocidade descomunal (aqui temos mais um efeito visual digital). Trinity dá uma freada brusca e o agente cai do carro.



Fig. 30 - Agente arranca o capô do carro.

A influência da linguagem do videogame é presente nesse momento de *Matrix Reloaded*, através do uso do CGI, foi possível criar movimentos de ações para a cena. Que, assim, como nos jogos de vídeo imprimem movimento aos objetos e aos corpos. Ora, de uma forma mais lenta, quando o carro é amassado pelo salto do agente e ora, de uma forma mais rápida, quando o agente desvia das balas, ao marcar em compassos a cena. Assim, fornece ritmos que conferem às imagens uma dimensão de jogo.

Ao construir também uma imagética na qual a estética se mostra como uma sensação material de se manipular as formas, alterando a realidade inicial do objeto carro, por exemplo, como se ele fosse um desenho ou pintura, no qual uma representação em tela com pinceladas de tons escuros, alterados pela luz e seus contrastes no capô do carro, se alteram.

Assim, parecendo que o corpo do agente se move como se fosse manipulado por um *joy-stick* de videogame, ou seja, pelas mãos de alguém que manuseia os movimentos dele, externamente, conforme sua própria vontade (Fig. 31).



Fig. 31 - A linguagem do videogame.

O objeto de cena carro é usado junto ao efeito visual digital que o realça, o colocando em uma metamorfose plástica. Que, além de criar uma composição estética, faz dele um efeito que simboliza outra partícula narrativa da estória.

À medida que a batalha entre os que pretendem manter o estado de controle imposto pela matrix aos seres humanos se intensifica em relação com aqueles que pretendem tirar o jugo da escravidão dos habitantes da realidade virtual. Os principais personagens, representantes desta luta entre o bem e o mal, ou seja, Neo na qualidade de o escolhido e os agentes, na qualidades de os carrascos da trama, são fortalecidos também em poderes especiais, cada vez mais supra-humanos.

Agora Neo voa, como um tipo de super-homem, luta com mais agilidade e pode sair ileso à tiros. Enquanto isso, os agentes, a cada momento, parecem serem mais capazes de incorporarem nos corpos alheios e se chocarem com objetos cada vez mais perigosos e fatais.

Há um aumento crescente das qualidades inumanas deles, que à medida que, interiorizam mais seus objetivos e papéis no mundo virtual se transformam em personagens mais manipuláveis e passíveis de serem "acabados" pelos recursos do CGI.

Esses atores à medida que o filme se desenrola precisam ser cada vez mais "retocados", recriados pelos recursos digitais. Os personagens se tornam, assim, "avatares" do universo das possibilidades que a tecnologia CGI oferece (Fig.28).

O corpo do agente que se movimenta conforme a linguagem dos videogames, por sua vez, influencia na composição estética. Criando, assim, uma plasticidade que mostra a capacidade híbrida da representação cinematográfica.

Uma representação que pode, ao se apropriar de outras linguagens e estéticas, construir novos modos representacionais, no qual as apropriações não apenas recriam imagens. Mas se transformam em novos modos de construir na tela ideias e conceitos.

A cena vinte e três prossegue com Morpheus, ao acertar o gêmeo com uma espada, este é atingido e salta do carro com o golpe (Fig. 32). Vai parar no meio da autoestrada e entra no carro que estava o seu irmão, em um movimento que parece um tipo de "ato de volatizar" (aqui temos mais uma vez o efeito visual digital característico da dupla). Um agente tenta os prensar com o carro, mas bate em alguns sinais de desvio de trânsito, cheios de água. Eles conseguem pegar um desvio na autoestrada e param o carro. Morpheus fica no local e pede para Trinity tentar escapar e levar o Chaveiro com ela.



Fig. 32 - O gêmeo salta do carro.

Trinity pula junto com o Chaveiro para a outra pista, em cima de um caminhão que transporta motos Ducati. Morpheus, fora do carro, enfrenta os gêmeos que tentam o atropelar. Ele se joga no chão neste momento e crava uma lança na lateral do carro: o atravessando e furando assim, a entrada de combustível.

O carro capota. Morpheus atira nele em seguida, que explode com os gêmeos em seu interior, que são lançados de dentro do carro. Neste momento,

temos um efeito visual digital bastante forte, no qual uma grande explosão é vista por cima: que em tons amarelados e alaranjados atravessa a imagem da tela, tendo os gêmeos como "hologramas" no meio da imagem (Fig. 33). A cena termina com a visão da explosão do ponto de vista de quem está na autoestrada a alguns quilômetros de distância.



Fig. 33 - Efeito visual de grande explosão.

Explosões desse tipo são comumente apontadas como o tipo de efeito visual mais apelativo usado pelo cinema. Assim, como são as batidas e capotamentos de carros. Independente de serem produzidos a partir de técnicas de efeitos especiais (mecânicos) ou de efeitos visuais (digitais). São associadas à cenas comuns de filmes do gênero de ação. Que as utilizariam, supostamente, apenas para agradar o espectador ávido por efeitos que os estimulem e os divirtam.

Kellner (2004), por exemplo, afirma que há uma lógica do espetáculo dominando o cinema hollywoodiano da atualidade. Para Kellner, este fenômeno de tornar o cinema um espetáculo, começou quando o show épico ocupou uma posição dominante no cinema americano. Tanto que cita as primeiras versões de os *Dez mandamentos* como um marco dessa tendência. Para ele, é a partir desse momento, que "o filme contemporâneo incorporou os mecanismos do espetáculo em sua forma, estilo e efeitos especiais." (KELLNER, 2004, p. 8), tanto que afirma:

Esses espetáculos cinematográficos são expressão de uma cultura que gera visões ainda mais fantásticas, possibilitando que a

tecnologia e a sociedade do espetáculo continuem a desenvolver formas inovadoras e, surpreendentemente, às vezes, assustadoras (KELLNER, 2004, p.8).

Se como temos argumentado neste trabalho, pensarmos esses efeitos visuais não apenas como modos de criar e manter uma cultura do espetáculo. Mas como maneiras de apresentar representações cinematográficas. Mais uma vez, podemos interpretar essa explosão aqui descrita como peça participante da narrativa. Que ao criar uma ambiência proposta pelo universo diegético que a obra apresenta e que, ao também, apresentar um "desenho" da estética que incorpora, nos mostra que, a partir desse ponto da estória, já há algumas mudanças que apontam para um fim vitorioso dos rebelados que tentam salvar os homens do jugo imposto pelas máquinas. À medida que vão evoluindo na trama, conseguem eliminar alguns inimigos e, assim enfraquecem o poder da máquina.

A explosão, assim, pode ser vista e percebida, não apenas como mais um "enfeite" para colorir a tela e proporcionar sensações aos espectadores. Mas como pequena pista do que ainda há por vir. Um "micro-discurso" que impele o espectador a já formular em sua mente novas possibilidades para o desfecho da trama, ao antever um provável final feliz para os rebelados de Zion (Sião) e os habitantes da matrix.

Na cena vinte e quatro: Trinity apanha uma das motos (Fig. 34) que está no caminhão em que saltou e sai em disparada levando o Chaveiro na garupa. Ela está guiando a moto ao lado de uma barreira que separa as pistas, quando um dos agentes toma o corpo de um caminhoneiro. Para fugir dele, retorna e vai na contramão. Nesse momento aparecem alguns carros de polícia.



Fig. 34 - Trinity no caminhão.

Um carro com policiais está na pista ao lado, quando eles têm os corpos tomados por agentes, que começam a atirar. Ela prossegue na contramão, em alta velocidade e, freneticamente, desvia dos carros na autoestrada. Nesse momento, temos uma visão geral da autoestrada e Morpheus aparece em cima de um caminhão.

Morpheus finca uma lança na lateral do caminhão e fica entre dois caminhões, para assim, conseguir puxar o Chaveiro da moto e o resgatar. Os dois vão parar no topo do caminhão. Um agente consegue subir onde eles estão e começa a lutar com Morpheus. Nessa parte da cena percebemos o uso de efeitos visuais digitais invisíveis, que compõem uma locação criada especificamente para a cena. Por motivos que dizem respeito ou à falta de uma locação real ideal ou por questões de minimizar o custo do orçamento para a cena.

Conforme dito no encarte que acompanha e mostra os bastidores da realização do filme, essa autoestrada que aparece no filme foi "montada" para o filme (em um local chamado de Alameda). Devido a impossibilidade, mesmo com extensa procura e pesquisa de ambientes apropriados pela Direção de Arte, não foi localizado um local ideal e que pudesse comportar uma sequência como essa. Pelo tempo que demandava a captação e pelo inconveniente de ter de bloquear o acesso do tráfego em uma autoestrada real. Muitas imagens que aparecem dando o visual geral da autoestrada foram criadas digitalmente.

Mais uma vez, fica plausível, o fato de que o uso dos efeitos visuais digitais, muitas vezes, significa mais uma questão de tornar possível a realização de uma cena que transformá-la em espetáculo. Sendo assim, podemos afirmar que o efeito visual digital é sem sombra de dúvidas: um elemento que ao dinamizar a possibilidade da criação de um determinado universo diegético exigido para aquele filme e, não obstante, um recurso importante como ferramenta executora da narrativa proposta, é um agente que pode ser apontado como até indispensável, em casos como o de *Matrix*, no que tange a totalidade criadora do aspecto visual da obra.

Essa sequência que finaliza na cena vinte e cinco prossegue com Morpheus ao lutar com um agente, quase cair do caminhão por duas vezes. Após tentar acertar o agente com uma espada, ele despenca do caminhão em cima de um carro que está sendo pilotado por Niobe. O Chaveiro que ficou em cima do caminhão é ameaçado de ser deletado do sistema pelo agente. Mas percebe que Morpheus vem ao encontro deles para socorrê-lo e, mantém um diálogo com o agente para distraí-lo. Morpheus consegue saltar para o caminhão onde eles estão e chuta o agente que cai de lá, em cima de um carro.

O agente toma o corpo do motorista do carro em que caiu e sai em perseguição à Niobe. Morpheus sente que a situação está se complicando e, em voz alta, apela pela ajuda de Neo. Link, que está na base em Nabucodonosor, observa que há algo estranho que não consegue identificar que se encontra no espaço da matrix.

Uma imagem geral da autoestrada aparece, de um olhar subjetivo, que parece observar tudo em uma velocidade supra humana. Um dos agentes que está guiando um caminhão, propositalmente, provoca uma colisão com o caminhão, em que ficaram no topo, Morpheus e o Chaveiro. Os caminhões se chocam abruptamente. Morpheus e o Chaveiro são arremessados pelos ares, em meio à explosão dos caminhões. Nesse momento surge Neo que os resgata, em meio às chamas e enquanto seus corpos flutuam no ar.

Primeiramente, nesse final da cena, observamos que quando aparece a imagem geral da autoestrada (realizada pelo CGI), temos um tipo de câmera subjetiva, na qual o espectador tem a possibilidade de ver através do olhar do personagem Neo. Dando, assim, a impressão que o espectador participa desta ação da cena.

Mesmo que não tenha sido captada pela câmera, o que a priori, não a qualificaria, teoricamente, como uma câmera subjetiva. Observamos aqui, mais uma possibilidade de um tipo de representação fílmica sendo executada pelo CGI. Que seria apenas associada á uma captação feita pela câmera. Mostra, mais uma vez, que o efeito visual digital é uma ferramenta que pode até substituir as funções tradicionais da câmera, realizando as mesmas técnicas, mas de maneira tecnológica.

O espetáculo verdadeiro do CGI e, de todos os outros efeitos visuais é, talvez, essa possibilidade de ultrapassar a si mesmo e ser usado como substituto à diversas ferramentas tradicionais do realizar cinematográfico.

Muito mais que proporcionar entretenimento e florear as imagens da tela: os efeitos visuais digitais, especificamente, recriam não só os velhos e conhecidos truques sempre presentes e primogênitos ao nascimento do cinema. Mas, no entanto, as maneiras que se pode, através das mesmas técnicas, fazer algo por meio de novos recursos.

Novas tecnologias não eliminam as maneiras anteriores de se criar algo, mas fazem com que essas maneiras se aprimorem e possam ser repensadas e reconstruídas dando nova vida e novo estímulo ao cinema.

Em segundo lugar, no final dessa cena que finaliza a sequência que julgamos mais apropriada para nossa interpretação, por conter imagens que, para muitos, apenas qualificariam *Matrix* como sucessão de espetáculos, o tipificando como trio de filmes apenas de *efeitos*: temos uma explosão que, do ponto de vista imagético, seria, para muitos, como apenas um *show* de *efeitos*.

Mas que se a observamos com mais rigor, percebemos que suas partículas de suposto *show* apresentam uma síntese do que o tema de matrix representa: o grande espetáculo não está em dominar, ato exercido por uma única máquina, um não-ser, inumano e sem emoções. Que age em desfavor de muitos seres humanos. Mas, no entanto, no gesto de um pequeno grupo: os rebelados de Zion (Sião), que tentam, mesmo que isso possa custar a própria vida deles, libertar um grande número de pessoas.

O choque entres os caminhões (Fig. 35), que explodem e lançam pelos ares Morpheus e o Chaveiro é o signo do confronto da trama, sendo assim, um micro-discurso narrativo, que ajuda a contar a estória.



Fig. 35 - O E. V. de choque entre os caminhões.

Além disso, a plasticidade deste efeito visual digital (Fig. 36), que ao manipular as formas dos caminhões, apresenta uma sensação supra sensorial para quem assiste à cena, na qual formas parecem ser manipuláveis pelo próprio espectador.



Fig. 36 - A plasticidade do E.V. que manipula as formas.

As luzes que jorram da explosão (Fig. 37) criam uma gama de tons que também remetem à uma sensação sensorial e parecem como pinceladas carregadas de emoções que são jogadas na tela. Devemos também atentar para o fato que esse último efeito visual digital aqui comentado, tem características pronunciadas da linguagem dos videogames (Fig. 38).



Fig. 37 - O efeito visual de luzes de explosão.



Fig. 38 - Linguagem do vídeo game.

4. EFEITOS VISUAIS: ANTÍTESES AOS TRUQUES DO EXIBICIONISMO

Baseada numa visão da historiografia tradicional, a concepção de cinema que temos na contemporaneidade está vinculada à forma narrativa que tem a montagem como elemento fundamental e definidor de uma linguagem e de uma especificidade intrínsecas ao cinema. Por outro lado, em função da institucionalização do cinema enquanto meio. O cinema clássico narrativo, principalmente, aquele produzido pelos grandes estúdios americanos é, portanto, o modelo que temos em mente quando pensamos nos modos como o cinema se estrutura e se apresenta.

O cinema que foi realizado nos primeiros 20 anos (entre 1895 e 1915), chamado de *cinema primitivo* (Burch), *cinema de atrações* (Gunning), *early cinema* (para os ingleses), *cinematografia de atrações ou cinema de mostra*ção (Gaudreault), *cinema delle origine* (para os italianos) ou *primeiro cinema* (Costa): por apresentar um modo de representação considerado não narrativo ou pouco narrativo e, por ter um modo de produção ainda não institucionalizado. Além disso, sendo muitas vezes, compreendido como herdeiro dos espetáculos populares do final do século XIX e começo do século XX como o vaudeville, a lanterna mágica, os teatros populares, o panorama, entre outros (como assim o é para Gunning, 1986, por exemplo), estaria à margem dessa concepção atual que delimita a característica principal da especificidade cinematográfica, sendo apontado como cinema ainda bem pouco desenvolvido, quase "primitivo", voltado apenas para a exibição de espetáculos.

Segundo Costa (2005):

A montagem é considerada pela historiografia tradicional um recurso eminentemente narrativo, cuja generalização marca a era da "absorção diegética" no cinema (COSTA, 2005, p. 171).

Uma das características mais marcantes do cinema que foi realizado nos primeiros vinte anos (que neste trabalho chamaremos de *cinema de atrações*, conforme definido por Gunning) é a não existência da montagem. Até porque, esses filmes eram, geralmente, captados em um único plano e, muitas vezes, não apresentavam ainda traços de uma continuidade em termos de linearidade. Eram

filmes que apresentavam uma diegese ainda precária, conforme destaca Costa (2005, p. 32), pois a "narratividade" estava ofuscada por um "discurso construído".

Dancyger (2007, p. 3) considera que nos filmes de Méliès já havia algum tipo de montagem. No entanto, destacamos que essa suposta montagem refere-se aos efeitos especiais executados como manipulação direta do fotograma do filme, que era um processo trabalhoso de corte e colagem. Mas que não é considerado pela historiografia tradicional como montagem. Para este autor:

Embora os filmes de Méliès alcançassem a duração de 14 minutos, eles ainda eram uma série de planos simples: quadros filmados de uma encenação. Todos os planos eram enfileirados. A câmera estava sempre parada e distante da ação. Não havia variação na duração dos planos a fim de provocar impacto. O fundamental era a atuação e não o ritmo. Os filmes eram montados na medida em que consistiam em mais de um plano, mas *Viagem à lua* não é mais do que uma série de divertidos planos, cada um deles constituído em uma cena inteira. Os planos contam uma história, mas não da maneira como estamos acostumados (DANCYGER, 2007, p. 3-4).

Através da criação de um modo de organizar os planos, o realizador Porter, em 1903, introduz no filme *O grande roubo do trem*: as regras da continuidade, que se tornariam o princípio definidor do que seria, posteriormente, a montagem. Segundo Dancyger (2007, p. 5) "a contribuição de Porter para a montagem foi a organização dos planos a fim de apresentar uma continuidade narrativa". Mas quem vai deixar claro quais são os princípios da montagem será o realizador Griffith que desenvolve o conceito de montagem paralela. Que pode ser observado em seus filmes *O nascimento de uma nação* (1915) e *Intolerância* (1916). Segundo Dancyger (2007, p. 5), Griffith, além de ser "o pai da montagem cinematográfica", trouxe várias contribuições para o desenvolvimento da linguagem e especificidade cinematográficas, como: "a variação de planos para criar impacto, incluindo o grande plano geral, o *close-up*, *inserts* e o *travelling*, [...] e as variações de ritmo".

Influenciados por Griffith, os cineastas soviéticos Pudovkin e Eisenstein, na década de 1920, desenvolvem outros conceitos sobre a montagem. Pudovkin, por exemplo, vai defender a ideia que o plano é o alicerce principal da construção fílmica e que a justaposição desse material pode ser usada para obter qualquer resultado desejado.

Já Eisenstein desenvolve a "Teoria da montagem", que é dividida nos seguintes tópicos: "montagem métrica, montagem rítmica, montagem tonal, montagem atonal e montagem intelectual". Apresenta, assim, os princípios norteadores da montagem invisível. Como sublinha Dancyger (2007, p. 26): "estivesse ou não consciente disso, Eisenstein descobriu a força da montagem e da composição de imagens, tornando-se um mestre". Se a força motriz do cinema clássico narrativo concentra-se no poder da montagem como elemento fundamental estruturador de sua linguagem. Ao concentrar-se também na uniformidade das ações apresentadas em cena. Por um lado, o *cinema de atrações* tem seu alicerce calcado em um modo dispare à este.

O *cinema de atrações* (baseado nas observações de Gunning, 1986 e Costa, 2005) se caracterizava pelo desarranjo das ações mostradas em cena; pela constante interferência do ator através da dramatização dirigida de modo exibicionista ao espectador; pelo uso de elipses entre os planos de modo acentuadamente rude; pelas cenas montadas de maneira repetitiva; pelo descompasso na mistura de temas e pela indefinição entre o que era ficção e o que era reconstrução de fatos.

Segundo Costa (2005) o *cinema de atrações* (ou primeiro cinema como o denomina) pode ser definido como:

Uma das características é uma aparente improvisação nas encenações: há confusão e muito movimento. Várias ações acontecem ao mesmo tempo, e os atores parecem buscar fora de campo uma aprovação sobre sua performance. Muitos olham diretamente para nós, espectadores. Outra característica é a descontinuidade gritante entre planos e cenas na montagem destes filmes. São filmes com um ritmo diferente: às vezes a ação se realiza tão rápido que termina antes que possamos entender do que se trata. Além disso, cenas inteiras são mostradas a grande distância da câmera, impedindo que se veja muito bem o rosto das pessoas filmadas (COSTA, 2005, p.19).

O que diferencia o cinema denominado narrativo do *cinema de atrações* é, portanto, além da introdução dos princípios da montagem, considerada a "base da arte cinematográfica" (JACOBS, 1967 apud COSTA, 2005, p. 75) são os vários elementos definidores de uma linguagem propriamente cinematográfica que alguns

teóricos (como Burch⁹², Mitry⁹³, Browser⁹⁴, entre outros) afirmam estarem ausentes no cinema realizado entre 1895 e 1915.

O cinema narrativo se caracterizaria (em comparação ao *cinema de atrações*) pelo uso de certas normas institucionalizadas: como a presença de uma narrativa linear; de uma continuidade fluída; de uma dramaturgia não excessivamente "teatralizada" (ou seja, o ator não se dirige diretamente ao espectador); pelo desenvolvimento das ações divididas em vários planos; pela ausência de cortes abruptos; pela clara diferenciação entre ficção e não ficção; pela definição de gêneros, entre outros.

Para alguns autores esse cinema realizado nos primeiros 20 anos (apesar que alguns teóricos dividirem esse período em duas fases⁹⁵) pode ser comparado ao *cinema de efeitos* e, portanto, portariam, assim características em comum, principalmente em relação ao uso de efeitos visuais: as trucagens do passado podem, na visão de alguns, terem tido o mesmo objetivo e propósito que hoje teríamos com o uso dos efeitos visuais digitais realizados no *cinema de efeitos*.

O historiador Gunning (1986), que considera o cinema realizado, principalmente até 1906 (período ao qual se refere como *cinema de atrações* e que se seguiria até 1913, sendo que a partir de 1907 começa a ocorrer o que chama de processo de "narrativização" do cinema) como: "ato de mostrar e exibir" extremo que ainda não estaria "dominado pelo impulso narrativo" (Ibid.,p.64) e que se caracteriza, principalmente, por uma interação exibicionista entre os atores e os espectadores do filme, já que os atores olhavam para a câmera repetida vezes no ensejo de manter um contato direto com o espectador. Além disso, acredita que

⁹² Burch (1978) defende a ideia que há um "modo de representação primitivo" no cinema das origens, ao contrário do modo institucionalizado do cinema clássico narrativo.

⁹³ Mitry (1967) divide o período do cinema das origens em duas etapas (entre 1903 e 1911), no qual o autor observa que há, em um primeiro momento, a fase da "teatralidade", e, em um segundo momento, a fase da "narração".

⁹⁴ Browser acredita que o cinema realizado nos primeiros vinte anos era um aglomerado de: "desajeitadas tentativas de buscar uma direção para um tipo de estilo narrativo que seria intrínseco ao meio, esse estilo que chamamos hoje de cinema" (BROWSER, 1984, p.12 apud COSTA, 2005, p. 72).

⁹⁵ Cada teórico tem uma maneira específica de delimitar as fases do cinema de atração: Gunning, por exemplo, divide o período em dois: de 1895 à 1906 - fase das "atrações" e de 1907 à 1913 - fase da "narrativização". Gaudreault, por outro lado, mesmo dividindo em duas fases também, apregoa que como o cinema de fato só foi inventado a partir de 1910, antes tínhamos apenas o aparato e com ele se difundia um "sistema de mostrações". Mas, a partir de 1910 e até 1914, surge a fase de "integração narrativa".

esses espectadores pareciam estar mais interessados na novidade do aparato cinematográfico do que nos filmes em si.

Apesar dessas características não ortodoxas e da "radical heterogenia" do *cinema de atrações*, Gunnig (1986, p. 70) acredita que não seja apropriado considerar o *cinema de atrações* como simples oposto ao posterior desenvolvimento do cinema narrativo clássico. Até porque e, ele cita como exemplo o filme *O grande roubo do trem* (1903), de Edwin Porter, já há em conjunto com uma aparente intenção apenas atrativa e exibicionista (como na cena em que uma arma parece ser apontada para o rosto do espectador), um alinhamento com uma intenção narrativa que já apresenta uma "continuidade linear" em alguns filmes realizados nesse período. Nessa perspectiva o autor aponta o *cinema de efeitos* como herdeiro dessa tradição vanguardista dos primeiros tempos, tanto que afirma:

Essa é a herança ambígua dos filmes dos primeiros tempos. Claramente em algum sentido o recente cinema de espetáculos tem reafirmado essas raízes em estímulos e atrações do tipo parques de diversões, da qual, pode ser chamada de o Spielberg-Lucas-Coppola filme de efeitos (GUNNING, 1986, p. 70).⁹⁶

Para Gunning, o *cinema de efeitos* retoma algumas características do *cinema de atrações* ao privilegiar, através dos efeitos visuais, uma concatenação de ações mostradas de forma aleatória, nas quais o espectador perde o ponto de referência principal, pois os movimentos da cena fluem de maneira desorganizada pela profusão de ações em excesso.

Em um artigo posterior, escrito em 1994⁹⁷, Gunning ao questionar a perspectiva histórica da análise do *cinema de atrações* que se alicerça na rejeição aos modelos lineares da construção narrativa e se baseia no estatuto do *storytelling* como norteador dos alicerces para a compreensão do fenômeno das atrações. Afirma que há algumas maneiras pelas quais se pode montar um contraponto entre o modo de atrações e a confecção narrativa clássica:

⁹⁶ Tradução de: "This is early film's ambiguous heritage. Clearly in some sense recent spectacle cinema has re-affirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects".

⁹⁷ GUNNING, Tom. "The Whole town's gawking: early cinema and the visual experience of modernity". Yale Journal of criticism, 1994, pp. 189-201.

Atrações podem ser vistas como opostas à construção narrativa de várias maneiras. Primeiro, atrações se direcionam diretamente aos espectadores, solicitando atenção e curiosidade através dos atos mostrados. Como momentos de espetáculo, seus propósitos recaem na atenção dirigida à elas mesmas, ao invés de no desenvolvimento do domínio básico da narrativa: caracterização (motivos e psicologia) causalidade (ou concatenação causal das ações, a qual Roland Barthes chama de proairético⁹⁸); suspense narrativo (o envolvimento do espectador com os eventos que se sucedem, o qual Barthes chama de cadeia de enigmas); ou à criação de um consistente mundo ficcional (a diegese da semiótica clássica do filme) (GUNNING, 1994, § 4).⁹⁹

Essa maneira de comparar o *cinema de efeitos* como continuador das tradições do *cinema de atrações*, calca-se na ideia de que, ao apresentar muitos efeitos visuais, a narrativa do *filme de efeitos* desvia-se do "texto", para se perder por entre os *efeitos*. Retoma-se, portanto, também nessa questão da comparação do *cinema de efeitos* com o *cinema de atração*, a acusação que há falhas na construção narrativa dos *filmes de efeito*, que ofuscam a narrativa em prol da "atração".

O *cinema de efeitos* pode assim ser compreendido, a partir dessa visão comparativa, que há uma intenção mais "mostrativa" em relação ao desenvolvimento das cenas de ações, principalmente, que uma intenção de contar uma história.

Assim, se supõe que à maneira do *cinema de atrações*, o digitalizado *cinema de efeitos*, através do uso da ferramenta CGI, estaria mais entretendo o espectador com mirabolantes e extasiantes efeitos visuais que lhes fornecendo uma história plenamente alicerçada como narrativa completa.

Já segundo Gaudreault (2008, p. 13-15), o cinema como hoje em dia o conhecemos, só apareceu em 1910. Antes disso, a única coisa que haviam inventado era apenas o dispositivo cinematográfico. As normas que atualmente são

⁹⁸ Proairético - Um dos cinco códigos literários da estrutura semântica pelo qual percorre a totalidade do texto. Segundo Barthes: "os comportamentos (termos do código proairético) organizam-se em sequências diversas, que o inventário deve apenas percorrer; pois a sequência proairética não passa do efeito de um artifício de leitura: quem lê o texto reúne certas informações sob qualquer nome genérico de ações [...] e, é esse nome que faz a sequência (BARTHES, Roland. S/Z. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992, p.53)".

⁹⁹ Tradução de: "Attractions could be opposed to narrative construction in a number of ways. First, attractions address the viewer directly, soliciting attention and curiosity through acts of display. As moments of spectacle their purpose lies in the attention they draw to themselves, rather than in developing the basic denotations of narrative: characterization (motives and psychology); causality (or the causal concatenation of actions, which Roland Barthes calls the proairetic); narrative suspense (spectator involvement with the outcome of events, which Barthes calls the chain of enigmas); or the creation of a consistent fictional world (the diegesis of classical film semiotics)".

implícitas ao meio cinematográfico, portanto, não podem ser um modelo para se analisar o *cinema de atrações* (ou a cinematografia de atrações como denomina). Naquela época para ele o que havia eram apenas "imagens animadas" executadas sem seguirem nenhuma regra específica. Por isso, o autor se pergunta como é possível comparar um filme como *Viagem à lua* de Méliès (1902) com uma produção mais recente como *Star Wars*, de George Lucas (1977), no que tange às representações apresentadas no cinema em sua origem. Tanto que afirma:

Seria esquecer que, mesmo com o relativo "parentesco" das duas obras sobre o plano temático, a produção cinematográfica de um filme ou, até, de uma série de filmes como *Star Wars* responde às regras do jogo estabelecido sobre as normas de uma instituição, aquela do cinema hollywoodiano, que se impõe aos autores do filme ou da série em questão como uma incontornável regra de referência. Só quem não conheceu um Méliès, que concebe suas imagens animadas em uma época onde, não estando ainda submetido à qualquer regra institucional que à ele seria própria, a cinematografia estava, de uma certa maneira, *sem fé e nem lei* (GAUDREULT, 2008, p. 13).¹⁰⁰

Se, por um lado, pode-se apontar o *cinema de efeitos* como herdeiro das supostas deficiências narrativas do *cinema de atrações* e seu ainda "primitivo" modo de representação cinematográfica. Por outro lado, como observado por Gaudreault, até o próprio *cinema de atrações* não deveria ser pensando a partir de normatizações que a ele ainda eram estranhas.

A pergunta que fica é, portanto, se o *cinema de efeitos* segue as normas clássicas do cinema americano (como no primeiro capítulo desta dissertação argumentamos e, nos parece, pudemos comprovar este fato), como, então, afirmar que o recente *cinema de efeitos* pode, somente por utilizar efeitos visuais "impactantes", desviar-se de tal maneira de algo que à ele está intrinsecamente na raiz de sua formação e tornar-se um protótipo de uma cinematografia tão anterior quanto distante dele mesmo?

¹⁰⁰ Tradução de: "Ce serait oublier que, malgré la relative <<parenté>> des deux œuvres sur le plan thématique, la production cinématographique d'un film ou, plutôt, d'une série de films comme *Star Wars* répond à des règles du jeu établies dans le cadre d'une institution, celle du cinéma hollywoodien, qui s'est imposée aux auteurs du film ou de la série en question comme un incontournable cadre de référence. Ce que n'a pas connu un Méliès, qui a réalisé sa vue animée à une époque où, n'étant pas encore soumise à quelque cadre institutionnel qui lui soit propre, la cinématographie était, d'une certaine manière sans foi ni loi".

Parece que há uma contradição aqui. Mesmo que o *cinema de efeitos* se desvie por um novo caminho nos modos de representação cinematográfica, no qual formas representacionais estão mais livres, ao ocuparem um espaço que permite criar imagens potencializadas pela tecnologia. Isso não significa, no entanto, uma volta à uma época, na qual, por ainda não proverem de meios e nem de conhecimentos suficientes o cinema estava ainda em vias de desenvolvimento e não apresentava, obviamente, a amplitude de modos institucionalizados que hoje possui para criar sua representatividade.

Se grande parte dessa concepção é fomentada devido ao comparativo que é feito sobre a utilização das trucagens no *cinema de atrações* em relação ao uso dos efeitos visuais digitais no *cinema de efeitos* é porque não se compreende bem que os efeitos visuais atuais nada mais são do que uma evolução da técnica e que podem ser utilizados como "tijolos" da construção dos alicerces da narrativa e da composição plástica da obra.

4.1 A questão da verossimilhança cinematográfica

Ryu (2004, p. 2), ao afirmar que, um dos meios mais seguros de se compreender a relação entre a tecnologia e a construção do universo diegético do filme, é fazendo uma pesquisa comparativa entre os *filmes de truques* da época do *cinema de atrações* com o cinema que é realizado, hoje em dia, e se utilizava massivamente da tecnologia do CGI. Apresenta-nos um ponto a ser considerado, já que confunde-se o desenvolvimento das técnicas de manipulações da imagem com uma suposta manutenção das formas representacionais das origens do cinema.

Para este autor, mesmo que os dois tipos de cinema apresentem características em comum, é importante observar que:

No entanto, suas realidades e visões da tecnologia parecem estar em direções opostas. Primeiro, os filmes de truques mostram eventos reais fisicamente presentes em frente da câmera, realçando o fato que os truques são mostrados como mágica; em contraste, 3-D CG desenha uma realidade artificial usando computadores para incrementar a "realidade perceptiva". Mesmo se ambos os efeitos especiais do antigo filme de truques e do cinema de efeitos

hollywoodiano têm o mesmo objetivo de prazer cultural que as mídias contemporâneas oferecem para a audiência, os efeitos de realidade criados pelos dois tipos de efeitos especiais são opostos em termos da existência das referências no mundo real, isto é ontologia. Segundo, a estética e funções da realidade gerada pelos efeitos especiais são em algum ponto diferentes entre os antigos filmes de truques e o recente *blockbuster* hollywoodiano. As cenas mágicas e os simples truques dos antigos filmes de truques servem para "alienar" a audiência da narrativa, por outro lado, os efeitos digitais de Hollywood, como representado pela saga *The Matrix*, funcionam como um catalisador da empatia perfeita (RYU, 2004, p.2).¹⁰¹

Ryu (2004), nessa argumentação refere-se apenas aos efeitos especiais realizados *in-the-camera*, ou seja, durante a captação das imagens, provavelmente as paradas para substituições, as quais considera que sejam realizadas como um tipo de registro de cenas de apresentações de espetáculos ilusionistas. Mas não cita os efeitos especiais realizados através da manipulação do negativo do filme.

É sabido que alguns realizadores da época do *cinema de atrações* descendiam de uma tradição das artes ilusionistas. Tanto que, o próprio Méliès (1907), no ensaio *Les vues cinématographiques*, que, álias é considerado por Gaudreault (2008. p. 20) como "o manifesto implícito da cinematografia-atração", ao explicar como as trucagens eram realizadas, deixa claro que:

Aquilo que sabemos é que o *truque* aplicado inteligentemente que permite, hoje em dia, que possamos dar conta do sobrenatural, do imaginário, mesmo do impossível, do visível e de realizar os tableaux realmente artísticos que são um verdadeiro deleite para àqueles que sabem compreender que todos os domínios da arte concorrem à sua execução (MÉLIÈS, 1907, Em: GAUDREULT, 2008, p. 207).¹⁰²

¹⁰¹ Tradução de: "However, their realities and their visions of technology seem to stand facing opposite directions. First, the early trick films show the real events physically presented in front of the cameras, despite the fact that the tricks are shown as magic; in contrast, 3-D CG draws an artificial reality using computers to increase 'perspective reality'. Even if both special effects of the early trick films and Hollywood S. F. have the same goal of cultural pleasure that contemporary new media offer to audience, the features of the realities created by the two special effects are opposite in term of existence of references in the real world, that is ontology. Secondly, the aesthetics and functions of realities generated by special effects are somewhat different between the early trick films and recent Hollywood blockbusters. The magic scenes and simple tricks of early films serve to 'alienate' the audiences from the narrative; however, the digital effects of Hollywood, as represented by *The Matrix* series, function, as catalyst of perfect empathy."

¹⁰² Tradução de: "Quoi qu'il en soit, c`est le *truc* intelligemment appliqué qui permet aujourd`hui de rendre le surnaturel, l`imaginaire, l`impossible même, visibles, et de réaliser des tableaux vraiment artistiques qui sont un véritable régal pour ceux qui savent comprendre que toutes les branches de l`art concourent à leur exécution".

Por esse extrato do ensaio de Méliès fica evidente a aura de ilusionismo que estava imbricada no realizar das trucagens na época do *cinema de atrações*. Sabemos que o aparato cinematográfico era a grande novidade neste momento, mas as trucagens em si, pareciam chamar à atenção como descendentes dos espetáculos de magia e ilusionismo do final do século XIX. Parece-nos pertinente apostar que o *cinema de atrações* era permeado pela ideia de apresentar *atrações* que proporcionavam distrações aos espectadores.

Mas, no entanto, não supomos que o cinema realizado na atualidade, que se configura pela adição de efeitos visuais digitais, se porte do mesmo modo. Até porque o estatuto narrativo clássico que ele comunga, desvia-se dos termos das práticas da pura "atração". Agora não é mais um caso de mostrar o ilusionismo. Mas o de prover ferramentas para a construção do universo diegético da obra.

O efeito especial mecânico, categoria na qual podemos enquadrar as trucagens é, no entanto, como já sublinhamos neste trabalho, também um meio para, visualmente, ajudar a construir a narrativa do filme. Mas aquelas trucagens do passado ainda se comportavam como "atrações" e, bem diferente dos efeitos visuais dos nossos tempos, que já passaram pelo processo de se tornarem agentes da representação fílmica.

O *espetáculo-atração* na época do *cinema de atrações* era uma parte integrada à própria prática cinematográfica de então. Enquanto o efeito visual digital é hoje uma prática imbricada nos modos de representação do filme. Que por meio da tecnologia, constrói maneiras de ampliar a representatividade, ao alicerçar a narrativa com recursos que fornecem possibilidades para a ampliação do seu próprio potencial.

Ryu (2004, p. 6-8) quando se refere à função "catalisadora" do efeito visual digital em relação à narrativa, em filmes como os da trilogia *Matrix*, que a priori, não seria um elemento alienante como seriam os efeitos especiais dos *filmes de truques*. Mas que, mesmo assim, pode pretender desviar a atenção do espectador para os efeitos digitais em si. Ao servir, como sugere, enquanto maneira do espectador temporariamente escapar da "tensão dramática" da totalidade da diegese do filme. Considera o efeito visual como recurso que pode "dominar" a narrativa, mesmo que se "harmonize" com ela.

Ao considerar que tanto o *cinema de atrações*, quanto o *cinema de efeitos* têm como característica em comum privilegiar a tecnologia. Ao colocar em evidência

os *efeitos* que mostram em detrimento da estória que contam. Aponta o que para ele é a similaridade mais evidente entre os dois tipos de cinema, tanto que afirma:

Esse cinema de atrações, no qual, os efeitos especiais dominam assim como harmonizam com a narrativa e também iluminam a "tecnologia" desse período podem também ser frequentemente vistos nas recentes ficções científicas hollywoodianas, como nos episódios de *Star Wars*, particularmente os Episódios I (1999) e II (2002) e nos episódios de *The Matrix* (RYU, 2004, p.8).¹⁰³

Assim, como Manovich (1996, §13) acredita (como já dissemos no capítulo II) que foram os irmãos Lumière e Méliès quem trouxeram para o mundo do cinema o estatuto da manipulação das imagens. Sendo, portanto, os pais da simulação digital. Ryu (2004, p. 8) corrobora com essa ideia, ao afirmar que "a tecnologia do CGI gerando efeitos digitais foi realmente antecipada pelas antigas trucagens"¹⁰⁴. Mas para Ryu há uma diferença importante entre os tipos de "realidades" que esses *efeitos* podem proporcionar:

Partindo da visão dos efeitos visuais gerados pela atual tecnologia computacional, as trucagens dos primeiros filmes pareciam artifícios insignificantes do uso da fotografia; no entanto, em contraste com a hiper realidade da imagem digital, o espetáculo captado pela câmera antiga é que era o real evento que ocorria em frente das lentes da câmera (RYU, 2004, p. 9)¹⁰⁵

Sendo, portanto, para Ryu (2004, p. 9), apenas uma "realidade artificial" que anima os espectadores em termos de percepção. Aqui neste trabalho, já dissemos outras vezes, que a questão importante não é a de se perguntar se a representação proporcionada pelo uso dos efeitos visuais é um retrato da realidade. Mas, no entanto, perceber que os *efeitos* podem criar nuances requeridas pelo universo diegético da estória contada.

¹⁰³ Tradução de: "This cinema of attractions, in which special effects dominates as well as harmonizes with the narrative and also illuminates the 'technology' of that period can also be frequently seen in recent Hollywood Science Fictions films (SF), such as the *Star Wars* series, particularly Episode I (1999) & II (2002), and *The Matrix* series".

¹⁰⁴ Tradução de: "CGI technology generating digital effects was already anticipated by early tricks."

¹⁰⁵ Tradução de: "From the viewpoint of digital effects generated by the present computer technology, the tricks of the early films seem petty artifices with the use of still photography; however, in contrast to the digital image`s hyperreality, the spectacle taken by the early camera was the real event that was occurring in front of the camera-lens".

As discussões que envolvem o uso dos efeitos visuais e, principalmente o recurso digital, recaem nessa questão da verossimilhança fílmica. Independente se falam sobre as supostas falhas na construção narrativa do filme, se referem-se à espetacularização do cinema atual ou se comparam o *cinema de efeitos* como o *cinema de atrações*.

A teoria sobre a "pureza da imagem", perpetuada por Bazin (1991), que pregava que o cinema é uma arte mediada pela realidade, na qual o espectador reconstrói a realidade que é apresentada pelo filme, é o ponto de partida para os que pretendem argumentar que os efeitos visuais digitais corrompem o espectador ao apresentarem um mundo construído pelas ilusões visuais dos *efeitos*. A partir dessa conexão de verossimilhança "psicológica", é que Bazin (1991) concebe a relação do espectador com o filme. Portanto, para os que corroboram com essa teoria, o *cinema de efeitos*, ao perverter a verossimilhança da relação fílmica entre o espectador e às imagens que ele absorve, estaria inundando o espectador em uma sensação anestesiadora da realidade e imputando à ele uma falsa percepção.

Para Ryu (2004, p. 10) essa perversão da verossimilhança é tão acentuada no *cinema de efeitos* que cria um simulacro do real, ou seja, apresenta um "hiper real"¹⁰⁶, tanto que o autor afirma:

A realidade do CGI é severamente oposta à do mundo real, apesar das suas atrações de ponta. Os antigos e os novos efeitos especiais têm aproximado os espectadores em termos de realidade perceptiva; no entanto, seus significados fundadores e ontológicos, atravessam pelo espetáculo mágico, dependendo da existência e da não existência da referência no mundo real (RYU, 2004, p. 10).¹⁰⁷

A formação do universo diegético de um filme não se baseia na realidade do ambiente afílmico, como já afirmamos outras vezes. Depende é da proposta narrativa da obra, que delimitará, através dos recursos que dispõe, os elementos para construir este cenário. Os efeitos visuais digitais, como ferramentas que podem

¹⁰⁶ Ryu (2004) parte do trabalho de Jean Baudrillard apresentado no livro *Simulacro e simulação* (1991), no qual o autor apresenta o conceito de "hiper-real" e, afirma, por exemplo que: "O simulacro nunca é aquilo que esconde a verdade, é a verdade que esconde aquilo não existe. O simulacro é verdadeiro". Do original: "*Le simulacre n'est jamais ce qui cache la vérité, c'est la vérité qui cache qu'il n'y en a pas. Le simulacre est vrai*".

¹⁰⁷ Tradução de: "The reality of CGI is severed from the real world's event, in spite of its cutting edge of attractions. The early and recent special effects have approached audiences as perceptive reality; however, their foundational and/ or ontological meanings, beyond the magical spectacle, depend on the existence and nonexistence of the reference in the real world".

alicerçar essa construção narrativa ou compor "quadros visuais" estéticos para o filme se apoia na verossimilhança que está imbricada na própria história que o filme conta.

Ryu (2004, p. 10-11), por um lado, vai defender também a ideia de que mesmo com essa alteração da verossimilhança, o *cinema de atrações* e o *cinema de efeitos* apenas têm funcionamentos diversos quanto à maneira que os *efeitos* se inserem na narrativa. O primeiro, ao alterar, os alicerces da verossimilhança, se aliena da narrativa. Enquanto, o segundo, o autor acredita que:

Os efeitos digitais, no entanto, absorvem o espectador nas cenas de CGI, assim como pela totalidade da narrativa. A realidade dos efeitos digitais tem uma faceta de hiper realidade, porque não há referência no mundo real (RYU, 2004, p. 12).¹⁰⁸

No segundo capítulo desta dissertação explanamos sobre essa capacidade do espectador se absorve nas cenas realizadas pela técnica do GCI, tanto que afirmamos que *Matrix* retrata: "o universo do virtual dentro dos próprios filmes, como se *Matrix* fosse o CGI acoplado na representação de si mesmo no filme". Referimo-nos ao fato que o universo diegético da trilogia, por ela mesma, já é um ambiente de efeitos visuais e, assim, os *efeitos* apresentados servem como ferramenta que fornece elementos para a construção narrativa da história. Bem como, são recursos importantes para a formação de uma plasticidade imagética.

O espectador ao mergulhar nas imagens geradas pelos efeitos visuais digitais está "nadando" de encontro com a própria narrativa do filme. Não desvia-se do mundo exterior. Mas, no entanto, penetra no mundo interior do filme, para através dos "micro-discursos" apresentados pelos efeitos visuais digitais, recolher as "pegadas" que formam a sua narrativa. Mesmo que seja um modo perceptivo de absorver as imagens e a história, moldado cognitivamente pela sua persona. Ainda assim, o espectador não aliena-se de si mesmo, fantasiando um mundo de *espetáculos-atrações*. Mas, de fato, forma mentalmente pistas sobre a narrativa apresentada pelo filme.

As trucagens do *cinema de atrações* como figuras que proviam *atrações* e entretenimento aos espectadores da época, andavam na contramão do atual modo

¹⁰⁸ Tradução de: "The digital effects, however, absorb the audiences into the CGI scenes, as well as through the whole narrative. The reality of digital effects has a feature of hyperreality, because there is no reference in the real world".

de simulação de imagens do *cinema de efeitos*, pois, ainda partiam de um cinema pouco desenvolvido e parco no direcionamento de uma construção narrativa plena. Assim, estavam ainda ensaiando os passos para o que seria o uso do efeito visual digital como o temos hoje em dia.

Mesmo se consideramos as trucagens como "as mães" do atual efeito visual digital, ou seja, partirmos do conceito que os efeitos visuais que temos na atualidade são uma evolução das técnicas. As trucagens, ainda são, o embrião para àquilo que o efeito visual digital porta como característica maior na atualidade, ou seja, permitir novos recursos para o desenvolvimento do contar da estória.

4.2 Trucagens versus CGI: a *atração* revisitada

Se as trucagens podem ser consideradas como arranjo "teatral" de artifícios para atrair o espectador, que segundo Gunning (1994), fruía o filme como uma *atração*. Sendo a *atração* um agente distanciado do modo narrativo, ao estar à parte, da estruturação do *storytelling*, tanto que explana que:

Atrações são temporariamente pontuais como um oposto para o extenso uso do tempo requerido para a narrativa. E, ao invés de, criarem o imaginado constructo necessário para a apresentação diegética da ação, atrações abertamente reafirmam seu próprio conhecimento da disposição e do papel do espectador como um "observador externo". O espectador das atrações é posicionado menos como um espectador- inserido- no- texto, absorvido em um mundo ficcional ; mas, mais como um guarda-costas que fica lá fora, preso pelo momento da curiosidade ou do divertimento (GUNNING, 1994, p. 190).¹⁰⁹

Como, portanto, relacionar o lugar do espectador do *cinema de efeitos* em relação ao do *cinema de atrações*?

¹⁰⁹ Tradução de: "Attractions are temporally punctual as opposed to the extended uses of time required for narrative. And rather than creating the imaginary constructs needed for a diegetic presentation of action, attractions openly acknowledge their own process of display and the viewer's role as an 'outside observer'. The viewer of attractions is positioned less as a spectator-in-the-text, absorbed into a fictional world, than as a gawker who stands alongside, held for the moment by curiosity or amazement".

Parece-nos que as diferenças são grandes, começando pela figura do comentador (de 1900 à 1910) no *cinema de atrações* que tinha como função explicar a narrativa do filme, sendo que cada comentador tinha a liberdade de recriar a estória conforme seu próprio repertório. Além disso, em seguida, surgiu o uso dos intertítulos (de 1910 até 1928, quando surge o cinema sonoro) que, mesmo que superficialmente, explicavam a estória.

No atual *cinema de efeitos* que é um meio audiovisual e não mais um cinema mudo como no passado, as imagens podem, através dos sons, ganharem uma "explicação" que as complementem, mas não há a necessidade de nada externo para as explicarem. O som agora é interno e, não mais, externo ao filme.

A estória agora, portanto, é contada através da junção das "cinco matérias de expressão do cinema: imagens, ruídos, diálogos, menções textuais e música", configurando o cinema sonoro como uma "dupla narrativa" (GAUDREULT, 2009, p. 44). Enquanto no *cinema de atrações* ainda tínhamos o que se pode considerar um "ensaio" para o que se configuraria, no futuro, o modo de se estruturar a narrativa cinematográfica.

No *cinema de efeitos* não há a necessidade de "explicações" externas ao filme, independente do que mostram como acompanhamento de áudio. O visual por si só, já pode expressar boa parte da mensagem, pois, ao se estruturar a estória, segundo as normas do cinema clássico narrativo: a própria divisão em planos, o uso das figuras cinematográficas, a montagem invisível, entre outros, já se comportam como meios eficientes de formação do contar da estória.

A figura do comentador no cinema de atrações é pouco estudada por quem leva esse estudo do *cinema de atrações* aos detalhes mais complexos. Segundo Gaudreault (2008, p. 59), o comentador é visto pela historiografia tradicional como um tipo de "adjuvante narrativo". Sendo que para Sadoul, por exemplo, segundo a interpretação de Gaudreault (2008, p.56) seu papel é o de ser: "essa figura que incomoda que é o comentador, que vinha mostrar a carência narrativa constitutiva do cinematógrafo". Já para Costa (2005):

O comentador estava totalmente integrado às práticas cinematográficas que caracterizavam o cinema dos primeiros dez anos. Ele não aparece para suprir deficiências narrativas dos primeiros filmes, mas "descendia do anunciador das atrações de feira e mais especificamente do comentador das imagens de lanterna mágica (COSTA, 2005, p. 141).

Não obstante, parece que o comentador tinha o estatuto de explicar a estória devido às deficiências narrativas intrínsecas ao *cinema de atrações*. A partir do momento que, no *cinema de efeitos* não encontramos nada parecido a esse fenômeno. Pressupomos que aí já se encontra um ponto para discordar daqueles que julgam que os dois tipos de cinemas possuem características assemelhadas.

O poder da imagem gerada pelo CGI não necessita de recursos "extras" ao universo do filme para se fazer entender. Diferente das trucagens dos *filmes de atração* que, não apenas por serem utilizadas na época do cinema mudo, pediam explicações. Mas porque a narrativa ainda se concentrava em um modo baseado nas tradições orais do contar da estória.

O que se conhecia por narrativa até essa época, era o universo dos textos, do teatro, entre outros, mas, o modo narrativo plenamente cinematográfico ainda não estava articulado. As trucagens, portanto, são não somente herdeiras dos espetáculos ilusionistas do pré-cinema, mas, também, um reflexo do modos conhecidos até então de se contar estórias.

O *cinema de atrações* precisava da figura do comentador e dos intertítulos para se fazer entender. O *cinema de efeitos*, ao contrário, como observamos em muitas das cenas de *Matrix*, consegue por meio das imagens, transmitir variados "micro-discursos", que se aglutinam para compor a construção do universo diegético da obra e doam ferramentas importantes para o contar da estória.

Um outro ponto a se observar é a maneira como as ações são distribuídas nas cenas do *cinema de atrações* que se mostram embaralhadas pela profusão de atos mostrados. As cenas de ações dos *filmes de efeitos*, por outro lado, alinham-se de modo mais articulado, não desvia o ponto de vista do espectador para inúmeros acontecimentos. Mesmo nas cenas de lutas, como as que temos em *Matrix*, o espectador consegue se firmar no ponto central da cena, que não se dilui em vários atos sobrepostos aleatoriamente, mas fixa-se no ato principal que mostra.

Segundo Costa (2005, p. 145-147) havia uma grande disparidade entre os ambientes montados em estúdio no *cinema de atrações* com relação às locações externas. Aquilo que era captado em estúdio tinha como ambientação um tipo de cenografia ainda moldada segundo o teatro popular da época, sendo artificial, portanto. Enquanto aquilo que se filmava em locações externas, era mais natural. Até porque a iluminação usada no teatro (de querosene ou de gás) dava um

resultado bem diferente do que a luz natural que era necessária para a captação fílmica naquela época (BROOKS, 1987 apud Costa, 2005, p. 147)¹¹⁰.

Quando pensamos nas filmagens realizadas no *cinema de efeitos*, tanto em estúdio, quanto nas externas. Que como sabemos, serão finalizadas, muitas vezes, na pós produção, quando serão acrescentados os efeitos visuais digitais. Percebemos outra incongruência em termos de comparação entre esses dois modos de se fazer cinema, pois o efeito visual digital é capaz de impor mais naturalidade às imagens e não, o contrário.

Com os novos recursos tecnológicos tudo pode ser melhorado e, conseqüentemente, parecer mais real e nem um pouco artificial na cena apresentada que foi retocada pelo efeito visual digital.

Os antigos truques eram apresentados nesses cenários artificiais ou captados nos ambientes naturais das ruas. O tipo de finalização da imagem que temos, hoje em dia, com os recursos digitais, no qual o efeito visual digital é apresentado mais "naturalizado" possível é o que confirma o estatuto que as trucagens do antigo *cinema de atrações* são a antítese do recente digitalizado efeito visual.

As trucagens são apenas o embrião para o que viria depois, como já dissemos aqui. Mesmo que se considere as técnicas de efeitos visuais digitais uma evolução das trucagens nos modos de simulação. Ainda assim, as trucagens não tinham poder como auxiliares da construção narrativa e da composição estética que hoje tem o CGI.

4.3 Neo versus Smith: a "atração" deixa de se exhibir

Para a terceira parte deste trabalho, na qual faremos nossa última interpretação acerca dos efeitos visuais (focando mais intensamente no CGI). Seleccionamos a sequência da luta final entre Neo e o agente Smith em *Matrix Revolutions* (2003). Aqui faremos um contraponto entre o *cinema de efeitos* e o *cinema de atrações* em geral e, no que tange às diferenças entre o uso dos efeitos visuais em relação às trucagens.

¹¹⁰ BROOKS, McNamara. "Scene design and the early film". Em: LEYDA, J. (ed.), *Before Hollywood: turn of the century american film*. New York: Hudson Hills Press, 1987, p. 53.

Para este capítulo argumentaremos também sobre o uso da música em *Matrix* como um tipo de "efeito especial extra".

A sequência que interpretaremos envolve as cenas vinte e sete, vinte e oito, vinte e nove e trinta do último filme da saga *Matrix*. Apesar de o filme ainda comportar mais algumas cenas até finalizar, nestas cenas temos o finalizar da estória quase que completamente, pois a partir desse momento a guerra entre os homens e as máquinas termina e se inicia um novo ciclo para os habitantes tanto da matrix, quanto de Zion (Sião).

A sequência que apresenta a luta entre as duas forças que tentam direcionar o destino da humanidade: Neo, aquele que significa a luz e o bem e Smith, aquele que significa a treva e o mal, é carregada de uma plasticidade ímpar que faz a trama finalizar com uma assinatura bem clara das intenções estéticas que permearam a obra.

Os efeitos visuais digitais que foram utilizados para compor esta parte da trilogia parecem terem sido escolhidos para imprimir uma pintura virtual na tela, na qual a cor verde tinga as imagens com pinceladas vívidas, ao apagar o que poderia ser "artificial" em uma composição criada pelo computador.

Manovich (2001, p. 304) observa em seu trabalho sobre a linguagem das novas mídias que é possível conceituar o cinema digital como novo tipo de pintura. Em função desse fato, acredita que a "pintura à mão digital" é uma volta às origens do pré-cinema.

Poderíamos comparar esse fato aos efeitos especiais realizados diretamente no fotograma do filme, nos quais eram acrescentadas cores. Mas esse processo era ainda mais simples e menos abrangente, como hoje temos, em relação à criação de imagens pelo computador, nas quais podemos imprimir não só uma gama enorme de cores, mas também texturas.

O CGI permite que as cores possam ser "sentidas", ao incitar um outro tipo de percepção, que tem, através da sensação de texturização, um apelo sensorial e não apenas visual, como eram as manipulações de cores no *cinema de atrações*.

A própria história do desenvolvimento do CGI nos atesta essa intenção sempre presente no uso do CGI em relação às cores. Segundo Finch (2013, p. 29)

em uma reunião de discussões da SIGGRAPH¹¹¹ em 1994, um dos palestrantes, John Warnock, expos que já nos anos de 1970, a preocupação dos pesquisadores de CGI não era a de modelar e sim "fazer gravuras". Tanto que o autor explica assim esse momento:

Para fazer isso de modo convincente seria necessário dar às superfícies uma variedade de texturas que poderiam fazê-las parecerem mais naturais, em vários contextos (FINCH, 2013, p. 29).¹¹²

Além disso, Finch (2013, p. 30) comenta que outros pesquisadores como Catmull e Gouraud, que já vislumbravam a ideia de desenvolver o CGI para o uso no cinema, estavam discutindo as possibilidades de criarem o que eles chamavam de um "mapa de texturização". Que seriam: "maneiras de adicionar textura, cor e detalhes nos gráficos de CG".

As primeiras experiências com computação gráfica 3D (CGI ou CG) surgiram no ambiente acadêmico. Tanto que o primeiro CGI utilizado no cinema em *Futureworld* (1976) foi criado quatro anos antes, por Ed Catmull e Fred Parke, dois alunos da Universidade de Utah. Eles digitalizaram a mão esquerda de Ed e, depois a animaram para os dedos se moverem. Apesar de terem surgido no ambiente acadêmico, o CGI desde o início não estava sendo pensado apenas para o uso de empresas ou governos, mas sempre foi, como atesta Finch (2013):

A história da animação CG é um episódio da saga sempre presente do homem em procurar as interfaces entre arte e ciência, mistério e matemática, diversão e tecnologia (FINCH, 2013, p. 16).¹¹³

As trucagens, por um lado, ainda estavam presas á procura do homem por representar a magia e o ilusionismo, não tendo, portanto, um desejo de unir arte e ciência para ampliar os modos de representações artísticas.

¹¹¹ SIGGRAPH (Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques) - grupo de estudos da computação gráfica em 3D que realizavam simpósios para discutir as novidades da área. O primeiro simpósio ocorreu em 1974.

¹¹² Tradução de: "To do this convincingly it would be necessary to give surfaces a variety of textures that would make them seem more naturalistic in any given context".

¹¹³ Tradução de: "The story of CG animation is an episode in the ongoing saga of man`s quest to find interfaces between art and science, mystery and mathematics, entertainment and technology".

Na sequência abaixo, a partir de nossa interpretação, ficarão mais evidentes as diferenças entre esses modos de se manipular imagens. A cena inicia-se com Neo caminhando sob o impacto de uma chuva torrencial em uma rua larga (Fig. 39). Ao redor dele, estão enfileirados centenas de "clones" do agente Smith. Eles têm um olhar frio, permeado por um desejo de vingança, acalentado pelo ódio e pela indiferença para com os seres humanos (Fig. 40).



Fig. 39 - Neo caminha na chuva torrencial.



Fig. 40 -Os clones do agente Smith.

Neo está vestido com seu traje preto, no qual uma longa capa lhe imprime um ar de magnitude. Todos usam óculos escuros. A disputa parece ser de dentro para fora, ou seja, dos corações, pois os óculos cobrem os olhares como máscaras que os protegem das emoções que não podem ser expressas para não demonstrarem sinal de fraqueza.

O cenário é virtual, criado pelo CGI, assim como todos os "figurantes": os clones do agente Smith. Nada aqui se parece com trucagens e nada é semelhante a uma reprodução de cena ilusionista para fazer o espectador se divertir um pouco. Bem diferente do *cinema de atrações*, portanto.

Primeiramente, temos uma composição de cenário nada artificial e que possa parecer que foi montada com objetos aleatórios ou com estruturas não naturais no universo real, como são os cenários do *cinema de atrações*. Tudo parece fazer parte de um local já pré-existente, mesmo que tenha sido criado por efeitos visuais digitais invisíveis.

Segundo Costa (2005), os cenários do *cinema de atrações* por estarem ainda vinculado á estética do teatro popular se pautavam pelas regras cenográficas desta arte anterior. Tanto que descreve estes cenários do seguinte modo:

Na verdade, muitos destes cenários aproveitavam móveis, painéis e objetos de segunda mão, que tinham sido utilizados em peças teatrais ou estúdios de fotografia. Outras vezes as companhias produtoras de filmes empregavam carpinteiros e marceneiros de teatro para construir novos ambientes, que traziam com eles toda uma referência estética do teatro. Tais cenários compunham-se de um ou mais painéis pintados, que representavam ambientes internos (quartos, *halls* etc.) ou externos (jardins, ruas ou paisagens naturais com ilusão de perspectiva). Diante destes painéis se colocavam uns poucos objetos reais, indispensáveis à realização da cena. O problema era que estes cenários teatrais ficavam ainda mais artificiais quando apareciam nos filmes (COSTA, 2005, pp. 146-147).

A artificialidade dos ambientes, tanto internos (cenários), quanto externos (locações) da época do *cinema de atrações* é uma antítese aos milimétricos ambientes planejados e executados pelo computador, que primam pelo perfeccionismo da representação natural. O espectador, independente de saber se foram ou não criados pelo computador, os percebem como naturais e cinematográficos.

Em nenhum momento percebem que foram construções "não reais". Não há "sombras" que denotam sua construção artificial como painéis de falsas paisagens ou enganosas construções que o espectador sabe que não são verdadeiras. Com o CGI qualquer *pseudo artificialidade* se torna uma realidade concreta na imagem.

A interpretação dos atores é outro ponto a se destacar que diferente do *cinema de atrações*, não é, em nenhum momento, dirigida ao espectador. O *cinema*

de efeitos coloca o ator na cena e para interpretar naquele ambiente como se o espectador não o fosse observar em nenhum momento. O espectador é um agente que está externo ao que acontece no filme.

Mesmo os atores virtuais, criados pelo CGI: as centenas de falsos figurantes mantêm um olhar natural dentro do espaço do filme, mesmo que seus rostos tenham sido criados pela técnica do U-Cap (*Universal Capture*), ou seja, variações virtuais das expressões possíveis que poderiam ser feitas pelo ator Hugo Weaving.

O U-Cap (*Universal Capture*) levou cerca de três anos para ser desenvolvido e consiste em armazenar as expressões faciais gerais e as expressões com falas do ator. Em seguida cada uma delas é rastreada para cada movimento e para cada *frame* que originou. Essas expressões formadas são combinadas por 3D a uma expressão neutra do ator e são escaneadas. Como resultado temos um modelo em 3D que representa, geometricamente, qualquer movimento que o ator poderia realizar. Este modelo é mapeado com cores e texturas, posteriormente. Assim, qualquer imagem da face do ator pode ser simulada.

Segundo Manovich (2006, §12), esse efeito visual digital e os outros tantos que foram utilizados em *Matrix* podem ser resumidos do seguinte modo em relação ao "universo visual" que criaram:

A chave para o universo visual de *Matrix* é o novo grupo de ferramentas de técnicas de computação gráfica que através dos anos foi desenvolvida por pessoas tanto na universidade quanto na indústria dos efeitos especiais, incluindo Georgi Borshukov e John Gaeta. Suas invenções incluem vários nomes para estas técnicas: "virtual cinema", "virtual human", "virtual cinematography", "universal capture". Juntas, estas técnicas representam um verdadeiro avanço na história dos efeitos guiados pelo computador. Eles levam para uma conclusão lógica os desenvolvimentos dos anos de 1990 como o motion capture e, simultaneamente abriram um novo patamar. Nós podemos ver isso com *Matrix*, a velha "base" da fotografia foi finalmente reposta por uma forma baseada no computador. O que sobra para ser visto é como a "superestrutura" da imagem fotográfica - o que isso representa e como - iria mudar para comportar essa "base" (MANOVICH, 2006, §12).¹¹⁴

¹¹⁴ Tradução de: "The key to the visual universe of *The Matrix* is the new set of computer graphic techniques that over the years were developed by a number of people both in academia and in the special effects industry including Georgi Borshukov and John Gaeta. Theirs inventors coined a number of names for these techniques: "virtual cinema", "virtual human", "virtual cinematography", "universal capture". Together, these techniques represent a true milestone in the history of computer-driven special effects. They take to their logical conclusion the developments of the 1990's such as motion capture, and simultaneously open a new stage. We can say that with *The Matrix*, the old "base" of photography has finally been completely replaced by a new computer-driven one. What

De volta à interpretação: a cena continua com Neo olhando de relance para as janelas dos prédios ao redor. O agente Smith sai do meio dos clones em sentido horizontal. Ao encontrar Neo fala com um tom carregado de ódio e desprezo: "Senhor Anderson, bem-vindo de volta. Sentimos tua falta". A chuva continua a cair de maneira vertiginosa, impregna a tela de luzes faiscantes e traz um clima de ansiedade para quem assiste á cena.

O agente pergunta se Neo gostou da decoração do lugar. Faz, assim, uma menção intertextual do uso do CGI em *Matrix*. Aquele ambiente foi criado pela máquina de matrix para ser o palco do confronto final entre os dois. Assim, como foram criados os ambientes do filme pela técnica do CGI. O filme, portanto, dialoga com a própria técnica que usa para montar ferramentas para sua representação narrativa.

Smith alerta Neo que seus "clones" apenas vão assistir ao espetáculo e não interferirão no confronto entre eles. Com uma certeza inabalável, o agente diz que o *show* será ele acabar com Neo. Ele corre em direção à Smith. Eles começam a lutar utilizando técnicas de artes marciais. Em um dado momento do confronto, ao desferirem golpes mais violentos, os dois acabam indo para lados opostos. Smith se esfola no asfalto, que se deforma com o peso do corpo dele.

Nesse momento da cena temos um efeito visual que só poderia prover o resultado que teve na tela se realçado com CGI. Um efeito que não parece um truque ou a reprodução de uma cena de ilusionismo. Faz parte do desenrolar da ação: com a queda do agente no asfalto, o objeto asfalto se deforma (Fig. 41). Ele não desaparece ou é substituído por outra coisa, como um tipo de substituição de paragem comum no *cinema de atrações*. É, além de um *efeito* mais sofisticado, também um *efeito* que faz parte do contar do que se desenvolve na ação, não estando ali para apenas mostrar algo.



Fig. 41 - E.V. do agente se esfolando no asfalto.

Segundo Gaudreault (1989 apud COSTA, 2005, p. 115), que acredita que na época do *cinema de atrações*, havia uma oposição entre "mostração" e narração, principalmente até 1908, já que as cenas eram mostradas bem mais em função de criar um efeito de espetáculo do que de espelhar uma narrativa plenamente desenvolvida. Tanto que para ele a "mostração" significa: "uma estória que consiste em mostrar personagens que agem mais do que em dizer suas peripécias".¹¹⁵

Essa citação de Gaudreault, atesta como as estórias eram estruturadas (ou encenadas, para ser mais preciso) no *cinema de atrações* e, como as trucagens podem ser pensadas desse modo também, ou seja, que consistiam muito mais em mostrar representações de cenas dos atos dos personagens do que contar aquilo que de fato estavam executando na estória.

No desenrolar da cena: o agente Smith salta de dentro do buraco do asfalto e se choca com Neo. Uma enorme bolha de água se forma. Os personagens ficam imersos nesta bolha gigante (Fig. 42). Os clones de Smith olham a cena por baixo e parte da água cai neles. Eles lutam literalmente pelos ares (Fig. 43). Neo é arremessado por Smith e entra em um edifício, destruindo uma parede com seu próprio corpo.

¹¹⁵ Citação usada por Costa, 2005, p. 115. Retirada do livro de Gaudreault: *Du littéraire au filmique*, 1989, pp.70-71



Fig. 42 - A bolha de água gigante.



Fig. 43 - A luta nos "ares".

Eles começam a lutar em um prédio vazio. Ao fundo da cena há uma janela com vários quadriculados (Fig. 44), fazendo com que tenhamos a impressão que eles lutam como se fosse uma dança em frente á uma tela de Mondrian¹¹⁶ (Fig. 45). Sob a qual, luzes esverdeadas criam sombras que caem sobre a tela e iluminam o fundo da cena. Assim, é dado destaque à ação que acontece no centro do quadro cinematográfico (fig. 46).

¹¹⁶ Piet Cornelis Mondrian (1872-1944) foi um pintor modernista. É o fundador do movimento artístico chamado de Neoplasticismo. Suas obras se destacam, principalmente, pelas formas geométricas retangulares e pelo uso das cores primárias.



Fig. 44 - A janela quadriculada.

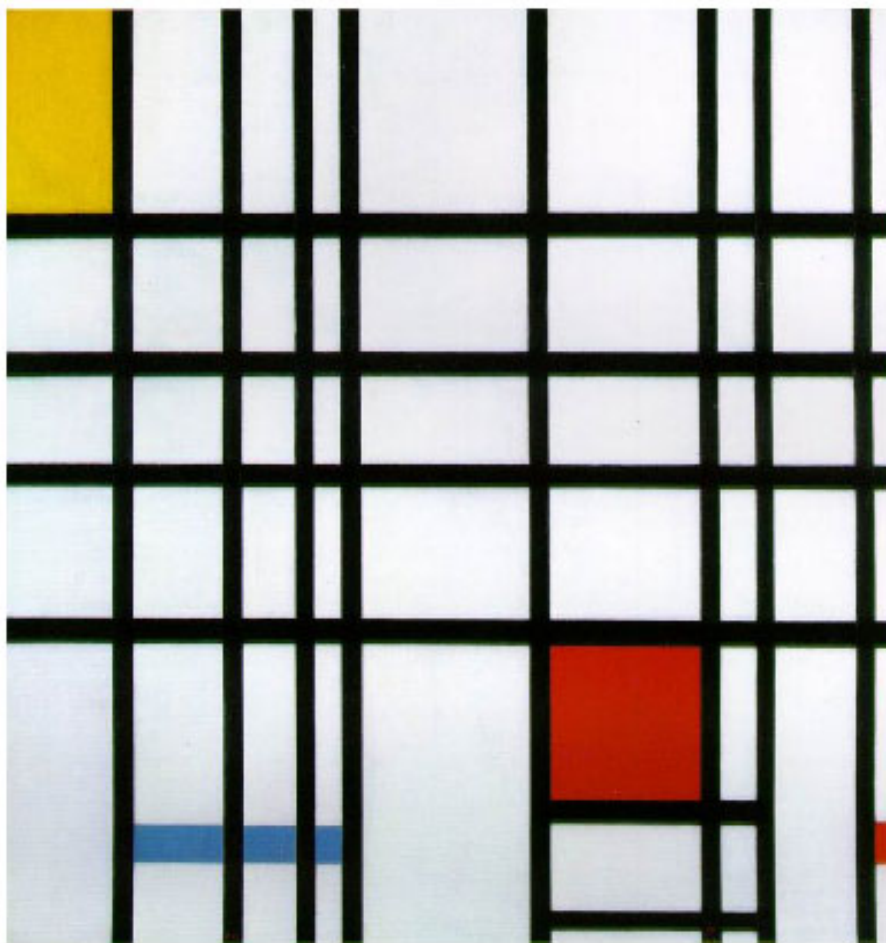


Fig. 45 - Composição com vermelho, amarelo e azul. Mondrian, 1921.



Fig. 46- A imagem inspirada em Mondrian como fundo.

O agente Smith toma um golpe mais violento e sangra. Ao sangrar ele passa a ser um mortal dentro da matrix. Esse fato, casa-se com a imagem anterior, pois já havia a pista de que o foco sob os personagens havia mudado. O que acontece com eles agora é o que se torna o centro da estória. Por isso, eles foram emoldurados em um quadro na cena anterior.

Smith é chutado por Neo para fora do prédio por uma janela. Vai em linha reta na velocidade de um raio e Neo apenas o observa (Fig. 47). A chuva continua caindo, torrencialmente, lá fora. Eles se confrontam novamente. Um efeito visual digital de estilhaços de chuvas aparece e os dois seguem lutando pelos ares, ao girar por entre os prédios (Fig. 48). Há muitos efeitos visuais digitais de raios. Os personagens também parecem como raios que voam e se chocam pelos ares.



Fig. 47 - Smith é arremessado do prédio.



Fig. 48- Efeito visual de "estilhaços" de chuva.

O primeiro aspecto a observar nessa parte da sequência é o fato de que, ao contrário do *cinema de atrações*, não temos um amontado de ações embaralhadas nessa cena. Há uma cena de ação clara e bem "enquadrada", na qual a moldura é o cenário ao fundo, com as janelas que parecem uma tela de Mondrian.

Parte do conceito que liga o *cinema de efeitos* com o *cinema de atrações*, se baseia na ideia de que há uma confusão de ações mostradas nesses dois tipos de cinema. Como aqui observamos e, não é a única cena do filme que nos remete a esse tipo de conclusão. Há, ao contrário, um destaque para uma ação isolada, que é central para o compor narrativo daquele momento da história, na qual a centralização da ação se sobressai e, é geralmente, reforçada pelo efeito visual digital que a coloca como o ponto mais importante.

Numa cena típica do *cinema de atrações* e, principalmente, naquelas que aparecem as trucagens, há muitos elementos que formam a ação, desviando o espectador do ponto principal.

O filme *Le spectre rouge* (1907), de Segundo de Chomón e Ferdinand Zecca, é um exemplo. Há uma cena na qual o fantasma vermelho, com seu "esqueleto" aparente e sua capa preta, aparece envolto em chamas que parecem pássaros que voam. Ele carrega uma tocha nas mãos, faz aparecer um móvel e, em seguida, um outro de maneira muito abrupta. De modo que o espectador se confunde na cena, ao ter a impressão que as duas ações aconteceram ao mesmo tempo. O fantasma coloca fogo nos móveis e, muito rapidamente, surgem duas mulheres saindo do mesmo. As mulheres são retiradas por ele de cima dos móveis. Mais um corte abrupto acontece e os móveis aparecem juntos.

As trucagens nesse filme, provavelmente fruto de sobreposições de imagens, parecem totalmente desordenadas na cena, não há um ponto principal na ação e o espectador fica mais confuso do que ciente quanto ao que acontece na estória.

Já em *Matrix*, temos outro aspecto, pois o feitiço dos raios realizados por CGI parecem bem reais na cena e, essa foi a intenção principal: mostrar o realismo em um grau mais elevado. Porquanto, se formos observar os fogos que aparecem no filme *Le spectre rouge*, além das limitações técnicas da época, obviamente. Não nos parece que houve nenhuma intenção de que aquilo parecesse real. Mas, no entanto, que se referisse, tal qual uma reprodução de uma cena de um espetáculo de ilusionismo.

De volta à *Matrix*: Os personagens continuam o confronto no solo. Neo, mais uma vez, voa pelos ares. Aparecem muitos efeitos visuais digitais de raios e luzes (Fig. 49). Aparece uma cidade ao fundo da cena (Fig. 50), criada por CGI e, também os atores "avatares" de Neo e Smith que voam pelos ares. Explode uma enorme bolha de água, também digitalizada.



Fig. 49 - Efeito visual de raios e luzes.



Fig. 50 - A cidade "CGI".

Neo cai e Smith pula em cima dele. Eles caem em alta velocidade e vão de encontro com o solo. Uma bola de água digital aparece no solo. Outros agentes aparecem. Neo e Smith estão em uma cratera formada no solo por causa da queda deles. Smith, enfurecido, pergunta à Neo porque ainda insiste, porque continua lutando.

Uma característica que observamos nos *filmes de atração* é o excesso de personagens em cena, que parecem amontados. Por exemplo, vemos isso na abertura de *Viagem à lua* (1907), de Méliès, quando os astronautas se encontram para discutir o direcionamento da expedição deles à lua. Em muitos outros filmes dessa época também observamos o desalinhamento entre o número de atores e a necessidade da cena.

Nessa cena de Matrix, por outro lado, apesar dos centenas de clones do agente Smith cobrirem parte da tela. Eles não parecem aleatoriamente ali distribuídos. Parecem, de fato, ordenados e bem posicionados na ação.

Segundo Gaudreault (2008, pp. 92-93), o *cinema de atrações* é (segundo o raciocínio de Tom Gunning):

Um momento de pura "manifestação visual", que se caracterizaria por um reconhecimento implícito da presença do espectador, a qual, a atração se confronta diretamente e de maneira, diríamos, exibicionista. A atração é lá, em frente dele, o espectador, *para ser vista*. Ela não existe, estrito senso, que para se *dar a ver*. Na regra geral, a atração é momentânea, para não dizer instantânea: "ela pode definir um termo de presença imediato". Dito de outra maneira, é "um elemento que surge, chama à atenção, depois desaparece,

sem desenvolver uma trajetória narrativa, nem um universo diegético coerente" (GAUDREULT, 2008, p. 92-93).¹¹⁷

Portanto, nessa comparação acima entre uma cena de *Matrix* com outras duas cenas de *filmes de atração*, percebemos como as diferenças entre esses dois tipos de representação cinematográficas ficam explícitas, pois no caso do *filme de truques*: as ações são jogadas na tela de maneira aleatória e fugaz, apenas divertindo o espectador, mesmo que de maneira confusa.

Enquanto no *cinema de efeitos*, as cenas que utilizam os efeitos visuais digitais se concentram em uma "presença" mais pontual, sem desviar-se na efemeridade das ações apresentadas. Não é "um elemento que surge, chama a atenção, depois desaparece" (GAUDREULT, 2008, p. 92-93). Mas faz parte da construção da narrativa e de seu universo diegético.

Segundo Gumbrecht (2010, p. 13), a vivência estética sofre o impacto dos efeitos de produção de presença e de produção de sentido. A produção de presença refere-se à "todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos 'presentes' sobre corpos humanos". Esta "presença" é produzida pela epifania dos eventos que se concatenam de modo a fascinar pela sua efemeridade, colocando tanto o receptor, quanto o realizador em contato com "as coisas do mundo". Sendo, portanto:

A relação entre efeitos de presença e efeitos de sentido também não é uma relação de complementaridade, na qual uma função atribuída a cada uma das partes em relação à outra daria à copresença das duas a estabilidade de um padrão estrutural. Ao contrário, podemos dizer que a tensão/oscilação [...] dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego (GUMBRECH, 2010, p. 137).

Se, segundo Gunning, temos de um lado, a ação apresentada no *cinema de atração* que gera um "termo de presença imediato", devido á interpelação do ator e do espectador que interagem diretamente. Assim, coloca a ação no campo da

¹¹⁷ Tradução de: "Un moment de pure <<manifestation visuelle>>, qui se caractériserait par une reconnaissance implicite de la présence du spectateur, auquel l'attraction se confronte directement et de la manière, disons, exhibitionniste. L'attraction est là, devant lui, le spectateur, pour être vue. Elle n'existe, stricto sensu, que pour se donner à voir. En règle générale, l'attraction est momentanée, pour ne pas dire instantanée: <<Elle peut être définie en terme de présence immédiate.>> Autrement dit, c'est <<un élément qui surgit, attire l'attention, puis disparaît sans développer de trajectoire narrative ni d'univers diégétique cohérent>>".

efemeridade. Por um lado, temos para Gumbrecht, o fenômeno do recebimento desta ação pelo receptor, que através de sua vivência estética, reproduz a "produção de presença e de sentido" do realizador.

Assim, nos parece que: a instabilidade das ações que são apresentadas no *cinema de atrações* perpetuam um modo aleatório de criação e de recebimento das mesmas, pela própria instabilidade da instância geradora, que por se desviar das normas da narrativa, instauram uma "presença" desassossegadora de ações e reações às ações apresentadas.

Na continuidade da nossa interpretação: Na cratera onde se encontram Neo e Smith, há muitos destroços espalhados pelo chão. O cenário é de estúdio. Os atores fazem uma performance *live-action* de uma luta. Um efeito visual digital é adicionado à imagem, quando Neo, ao dar um soco em Smith, o rosto deste se deforma, se desfigurando. Temos aqui um uso expressivo da técnica do U-Cap (*Universal Capture*). Neo fica caído no solo, se levanta e, surge Smith ensandecido e gritando que aquele é o mundo dele. Ele salta para cima de Neo com muita fúria.

A luta prossegue em meio ao lamaçal que se formou no chão por causa da chuva forte. Smith consegue golpear Neo novamente, ele cai. Parece desmaiado e o agente se sente vitorioso. Mas Neo se recupera e se levanta. Smith golpeia Neo, sua mão entra no corpo dele, o corpo se cobre de uma camada preta. Em seguida, Neo se transfigura e toma a aparência do agente.

Nesse trecho da sequência, temos dois efeitos visuais digitais que merecem destaque. Primeiramente, o efeito que permite a desfiguração do rosto do agente Smith, que cede com o impacto do golpe (Fig. 51). Esse efeito tenta compor uma parte da narrativa que exprime a intensidade da vontade do personagem Neo em eliminar definitivamente seu opositor. Que se sucederá logo em breve, que já proporciona ao espectador uma forte pista sobre o fim do conflito entre eles.



Fig. 51 - E. V. U-Cap de rosto deformado.

Se a ênfase que é dada às trucagens no *cinema de atrações* é a de, por meio da teatralidade de suas ações, os truques perpetram um modo anti-narrativo de mostrarem suas ações, que se fomentam, apenas para exibirem atrativos ao espectador. Há também aqueles que acreditam que de um modo parecido, os efeitos visuais digitais poderiam ser utilizados para distrair o espectador, encobrindo assim a estória de fato e, mostrando apenas algo que os divirta na cena.

Parece-nos que um efeito visual digital como esse não está na cena apenas como atrativo. Mas, ao ser o fruto de meses de pesquisa para o seu desenvolvimento e de vários testes para seu implemento na imagem, eles fazem parte de algo que já estava na narrativa, ou seja, já no *storyboard* do filme. Portanto, ele foi planejado e pré-desenhado para formar uma imagem que pudesse contar um extrato narrativo daquela estória que se formava na mente do seu criador.

O segundo efeito visual digital: quando Smith perfura o corpo de Neo com as mãos, o corpo dele se cobre com uma camada preta e Neo se transfigura na imagem do agente, é, de fato, a junção de dois recursos visuais que são utilizados também para comporem extratos narrativos. Expressa, em um primeiro momento, que Neo está disposto ao auto sacrifício para dar um fim á guerra entre os homens e a máquina. Ao contrário do agente, que apenas pensa em vencer para poder confirmar sua ânsia de poder e seu sentimento de megalomania (Fig. 52).



Fig. 512- E.V. Smith perfurando o corpo de Neo.

Em um segundo momento, quando Smith entra no corpo do opositor, sem assim o desejar, será o símbolo de sua falsa derrota. Neo perde a si mesmo, seu corpo e seu lugar no mundo, em troca da liberdade dos outros. Assim, incorpora a face do agente, mesmo significando sua própria morte, pois somente o "devorando", retira da máquina seu poder. O ser humano não será mais seu alimento. Aquilo que foi usurpado do homem: sua energia vital, sua vida e sua liberdade de escolha, retornarão á ele (Fig. 53).



Fig. 53 - E.V. corpo coberto por uma camada.

Com um truque simples, como os que eram realizados no *cinema de atrações*, não era possível fornecer extratos narrativos como esse que citamos acima, apenas podíamos reproduzir ações mágicas, ilusionistas. O "texto filmico" não estava incluso nas trucagens, como estão nas cenas que utilizam efeitos visuais digitais.

Segundo Gaudreault (1987, p. 112), em um ensaio no qual analisa o cinema realizado por Méliès em relação à teatralidade, à narratividade e ao que ele denomina de *trickality*, ou seja, o uso das trucagens, pode-se observar que:

Se nós retornarmos à Méliès, se torna óbvio que o objetivo principal dele não era criar filmes que contavam histórias. Geralmente, como nós podemos ver, o aspecto narrativo de seus filmes permaneciam totalmente secundários. Como todos concordam, ele estava guiado em criar espetáculo cinematográfico - trazendo para o nascente meio, elaborados estúdios, maquiagens, figurinos, trucagens, etc. Mas espetáculo cinematográfico não é sinônimo de "teatralidade". Precisa-se levar em conta a distância que separa o mundo articulado pelos filmes de Méliès, de ambos o mundo teatral do filme de Arte e o selado mundo diegético do filme narrativo que viria depois (GAUDREULT, 1987, p. 112).¹¹⁸

Portanto, as diferenças entre o cinema anterior: ainda pouco ou nada narrativo com o cinema que viria depois (e nele incluso o chamado *cinema de efeitos*) é o modo como os elementos são usados (ou não) para compor a narrativa. Com as normas do cinema clássico hollywoodiano, dimensão na qual se situa o *cinema de efeitos*, temos no filme a intenção de contar uma história e compor um "selado mundo diegético (GAUDREULT, 1987, p.112)".

Nossa sequência escolhida, finaliza com Neo aparecendo na cidade das máquinas. Ele sente espasmos enquanto está com o corpo real plugado na realidade virtual de matrix (Fig. 54). Um clarão se forma como consequência dos espasmos. Neo se ilumina tanto no mundo real, quanto no virtual (Fig. 55). Seus corpos se desintegram, assim como o corpo do agente Smith e seus clones (Fig 56). O sistema de matrix é reiniciado. Neo aparece "morto" na cidade das máquinas. Seu corpo é desconectado dos cabos e a central da máquina afirma que tudo acabou. Os sentinelas deixam Zion (Sião). É decretado o fim da guerra entre os homens e as máquinas.

¹¹⁸ Tradução de: "If we return to Méliès, it becomes obvious that his main objective was not to create films that told stories. Quite often, as we shall see, the narrative aspect of his films remained totally secondary. As just about everyone agrees, he was bent on creating cinematic spectacle - bringing to the nascent medium elaborate studio sets, make-up, costumes, trick effects, etc. But cinematic spectacle is not synonymous with 'theatricality'. Account must be taken of the distance that separates the world articulated by Méliès' films from both the theatrical world of the Film d` Art and the diegetically sealed world of the narrative film to come".



Fig. 54 - Neo plugado na cidade das máquinas.



Fig. 55 - Neo se "ilumina".



Fig. 56 - Agente Smith e clones se desintegram.

A imagem que temos nessa cena da cidade das máquinas é um efeito visual digital: a cidade foi criada pelo computador, não há cenários ou personagens reais

nesse espaço. Assim como o clarão que ilumina o corpo de Neo e a imagem de desintegração dos corpos tanto de Neo, quanto do agente Smith.

Apesar de surgirem mais duas cenas depois dessa sequência, aqui já temos praticamente o desfecho da trama da trilogia. Neo é o iluminado, portanto seu corpo se torna pura luz, pois, como bodhisattva¹¹⁹ moderno oferece sua vida em troca da liberdade dos outros seres sencientes que presos às ilusões do mundo da máquina, mantinham-se estagnados em seu progresso. Apenas servindo de alimento á própria ignorância e à ignorância alheia. O agente se desintegra e retorna à sua origem: o vazio. A interdependência dos fenômenos permeada pelas ações que geram reações é a resposta final para a trama do filme.

O efeito visual digital pode, assim, através das composições estéticas que formou entre cores, luzes e texturas e, também pelas pistas narrativas que ajudou a compor: cooperar como importante ferramenta utilizada para construir a narrativa da trilogia.

4.4 Sincronia de efeitos: a relação entre música e efeitos visuais em Matrix

Sabemos que desde o surgimento do cinema há o uso do acompanhamento musical para as imagens. Tanto que, já na primeira apresentação oficial do cinema em 1895, havia um pianista tocando para acompanhar a apresentação do cinematógrafo dos irmãos Lumière.

Nessa época do cinema mudo, normalmente, as músicas que acompanhavam os filmes eram escolhidas de modo aleatório: aquele que era o responsável pela exibição de determinado filme, em demarcada sala de apresentação, fazia uma seleção conforme sua interpretação do filme. Geralmente eram executadas músicas clássicas, provindas de orquestras ou de pianistas. Portanto, para um mesmo filme, se podia combinar diferentes músicas.

Mais tarde, provavelmente, devido à percepção de que a música ajudava a construir a apresentação do filme, começou-se a compor trilhas sonoras especiais

¹¹⁹ Bothisattva: termo retirado do budismo tibetano que significa aquele que deixou de lado suas próprias necessidades para cuidar dos outros, tornando-se um ser altamente iluminado.

para os filmes. Começa nesse momento a se propagar a ideia de que a música teria de ser um acompanhamento para a imagem.

Mas, segundo Chion (1995):

A música não se contenta apenas em acompanhar o filme, geralmente ela o "co-estrutura": é como dizer que ela contribui, com os outros elementos, à apregoar a forma geral para o lugar determinante de sua intervenção (CHION, 1995, p. 213).¹²⁰

Ainda segundo Chion (1985, p. 113), na época do cinema mudo havia uma questão a respeito do barulho da projeção e, por isso, a música era também usada, para mascarar este problema. Além disso, o público tinha o hábito de conversar durante o filme, talvez, por estarem acostumados com os espetáculos do pré-cinema, como a lanterna mágica, por exemplo. Mas, será, segundo este autor, esse mesmo ruído que "ameaçar sem cessar, de reaparecer".

Em 1928, com a chegada do som ao cinema, a questão se volta para os problemas da sincronização. Um problema antigo, diga-se de passagem, tanto que, mesmo já havendo um equipamento para unir o som às imagens do cinema, desde sua origem, demorou vários anos para se introduzir o som. Nessa mesma época, surgem as primeiras teorias sobre o som no cinema, pelas mãos de alguns teóricos e de cineastas como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov que começaram a discutir o destino do cinema sonoro.

O teórico Noel Burch, por exemplo, em 1969, ao publicar *Práxis do Cinema*, aborda, entre outros assuntos, o som e a sua utilização estrutural, na qual o autor observa que há uma dialética fundamental da arte cinematográfica: uma dialética que, ao mesmo tempo que opõe, une som e imagem. Caracteriza, assim, uma dicotomia entre som e imagem (BURCH, 1969, p. 115).

Ao terem uma legitimidade própria e variável, tanto o som, quanto a imagem, apresentam também uma identidade específica e será essa identidade que os qualificará em relação à "presença sonora" ou à "presença visual" (BURCH, 1969, p. 120).

Os elementos sonoros, ou seja, ruídos, diálogos e música, só podem, portanto, conforme sublinha Burch, serem entendidos a partir desta inter-relação

¹²⁰ Tradução de: "La musique ne se contente pas d'accompagner le film, souvent elle le <<co-structure>>: c'est-à-dire qu'elle contribue, avec d'autres éléments, à scander la forme générale par la place déterminante de ses interventions."

entre os espaços visuais e sonoros. Assim, para este autor, é a partir dessa relação dialética, que poderemos entender os três tipos essenciais de sons cinematográficos.

Seria dessa "organização plástica dos ruídos" provinda das imagens que teríamos, portanto, os "textos musicais" ou as "cores do silêncio" (BURCH, 1969, p.124-127). Cada som ou ausência de som viria dessa necessidade de "complementar" a imagem. Como se os sons e as imagens fossem elementos com vida independente na composição audiovisual, apesar de se relacionarem.

Obviamente que, com o decorrer do tempo, outros pensadores vieram com novas observações. Assim, ampliou-se a noção do papel do som no cinema e, passou-se a pensar em quais seriam os significados, as especificidades e as subjetividades daquilo que o som tem para transmitir. Sem necessariamente, expressar o mesmo que a imagem, podendo até ser percebido como um coadjuvante da imagem.

Para falarmos sobre o som no cinema, não é obrigatório partirmos do que a maioria dos teóricos consideram como os "três sons cinematográficos essenciais do cinema", ou seja, ruídos (perceptíveis ou não), diálogos e música. Segundo Chion (1995, p. 199), apesar dessa conceituação da "tri-partição" do áudio ser comumente associada ao cinema clássico narrativo, pode-se observar em separado, cada um desses fenômenos, tanto que afirma sobre a "tri-partição":

Ela corresponde de fato a três ordens de fenômenos claramente distinguíveis ao nível da fabricação do filme, de sua realização e de sua escuta, tanto de sua estrutura; de outra parte, ela tem a vantagem de permitir de se isolar claramente os casos de reagrupamento entre suas famílias (CHION, 1995, p. 199).¹²¹

Portanto, ao isolarmos um elemento (no nosso caso, a música) já é possível pensar na inter-relação e, porque não dizer, "sincronia" entre o som e a imagem, onde o áudio se encontra com o visual e ajuda construir a estória, a partir da narrativa proposta.

Também não é necessário pensarmos em imagem no sentido estrito do termo, podemos escolher um tipo particular de imagem (no nosso caso, aquela

¹²¹ Tradução de: "Elle correspond en effect à trois ordres de phénomènes clairement distinguables au niveau de la fabrication du film, de sa réalisation et de son écoute, donc de sa structure; d` autre part, elle a l`avantage de permettre de cerner clairement les cas de recoupement entre ces <<familles>>".

formada através do uso do efeito visual digital) e, assim, criarmos uma "audiovisão"¹²² daqueles elementos que nos parecem interagir para criarem um universo de expressões.

Necessariamente um som não ganha vida a partir de uma imagem e as inter-relações que surgem podem ser até contrárias, ou seja, a partir de uma ideia que está na narrativa, pode-se pensar no áudio em primeira mão e, depois, desta construção, vir a imagem que se "case" com aquele som.

A música, por sua vez, cria um "valor agregado", como assinala o musicista e teórico Chion (1995, p. 205-206), pois a música acrescenta "informações, emoções e atmosferas" à cena. Também cria, o que este autor, chama de "síncrese" (em termos "psico-fisiológicos")¹²³, ou seja, quando o som e a imagem podem ser percebidos como um só e, talvez único evento.

É a partir desse modo "sincrônico" que temos de receber o áudio e o visual do filme que acabamos por criar um tipo de aglutinamento mental no modo de fruir os eventos tanto sonoros, quanto imagéticos. Permitindo, assim, que nossa "audiovisão" se estabeleça. Portanto, segundo Chion (1995), a música se torna um meio livre nesse espaço, tanto que afirma:

A fortiori, de fato, no "sincronizado-cinematográfico audiovisual" ou cinema falante, baseado na aparência sobre um modelo realista (cenas faladas e dialogadas em prosa, sem redundância e nem palavras repetidas, "como na vida"), a música tem a imensa vantagem de ser este elemento livre do qual a presença e os momentos de intervenção não são sujeitos às regras de verossimilhança, tendo de ser justificada por um elemento concreto do cenário, ou também quando se pode, é de uma maneira assim fácil (postulando da presença de uma rádio ou de uma música de fonógrafo) que o problema é rapidamente resolvido. É assim que ela permite o naturalismo do filme falante de não ser asfixiante e que, pelo seu próprio lirismo, ela permite enquanto dura, de respirar (CHION, 1995, p.192).¹²⁴

¹²² "Audio-visão" é um termo proposto por Chion na obra *Audio-vision on screen* (1991) que significa que ao fruirmos o filme, por ele conter áudio e imagem, nós o "audiovemos", pois não dá para dissociar os dois fenômenos.

¹²³ Termo cunhado por Chion (1995) que significa a união dos pontos de sincronização com a síntese.

¹²⁴ Tradução de: "A *fortiori*, en effect, dans le <<synchrono-cinématographe audiovisuel>> ou cinéma parlant, basé en apparence sur un modèle réaliste (scènes dialoguées et parlées en prose, sans redites ni mots répétés, <<comme dans la vie>>), la musique a l'immense avantage d'être cet élément libre dont la présence e les moments d'intervention ne sont pas assujettis à des règles de vraisemblance, tenus d'être justifiés par un élément concret du scénario, ou bien, quand il le faut, c'est d'une manière si aisée (postulat de la présence d'un radio ou d'une musique de phonographe)

Ao partir desses conceitos, percebemos que quando um tipo de som cinematográfico, como a música, se une à um tipo de imagem específica, no nosso caso, as imagens geradas a partir de efeitos visuais digitais. Se temos essa "impossibilidade" de as separar. Mas, ao mesmo tempo, o som não precisa, necessariamente, ser criado a partir da imagem. Assim, a música pode funcionar também como um *efeito*, um tipo de "efeito especial extra".

A trilogia *Matrix* não se destaca apenas pelos efeitos visuais que apresentou. Também é conhecida por ter apresentado uma trilha sonora bem expressiva, com músicas compostas especialmente para a obra, sob a supervisão do produtor musical, Don Davis. Observa-se em várias sequências de *Matrix* um alto "cruzamento" entre esses dois recursos cinematográficos.

Destacamos a sequência no segundo filme da saga: *The Matrix Reloaded*, na qual aparece a cidade de Zion (Sião), onde vivem os humanos que sobreviveram à guerra entre os homens e à máquina, para esmiuçarmos essa primeira relação entre música e efeitos visuais digitais. Aqui temos um caso de música *meta-diegética*, ou seja, aquela que, conforme assinala a pesquisadora Goberman (1976), é um "misto" entre a música diegética¹²⁵ e a extra-diegética¹²⁶. Em um primeiro momento, faz parte do universo diegético do filme, para, em uma segunda fase, ser um elemento extra diegético, ou seja, pode se tornar uma música de "fundo" que não está na cena em si e se caracteriza por ter uma certa subjetividade sonora.

Temos aqui também, o exemplo do uso dos chamados efeitos visuais digitais "invisíveis", que segundo o teórico Manovich (2001), aparecem no final dos anos de 1990. No auge do uso dos efeitos visuais digitais e são utilizados para, por exemplo, criarem cenários inexistentes, mas que são imperceptíveis para o espectador comum. Não obstante, enquanto recurso de manipulação digital das imagens continuam a se configurar e interferir naquilo que é mostrado em termos de imagens.

que le problème est tout de suite résolu. C'est ainsi qu'elle permet au naturalisme du film parlant de n'être pas étouffant et que, par son propre lyrisme, elle permet à la durée de respirer".

¹²⁵ Música diegética é aquela que parte do universo interno do filme. É a música de tela, segundo Chion (1995).

¹²⁶ Música extra-diegética é aquela que está fora do universo interno do filme. Seria a música de fosso ou voz off, segundo Chion (1995).

Podem assim, por conseguinte, esses recursos "invisíveis" de *efeitos* serem considerados também como um elemento de aporte narrativo, pois são capazes de ser utilizados para acrescentar certos elementos da estória contada.

A sequência supracitada, apresenta apenas uma música, que se chama *Zion* e é executada pela banda *Fluke*. No início da sequência a música é "chamada" pelo personagem Morpheus quando este, através de um sinal, pede que os músicos comecem a tocar os tambores, caracterizando-a, explicitamente, como *diegética*: as cenas que surgem a seguir mostram a energia que a música leva ao corpo dos personagens em um transe com características eróticas. Ao mudar a cena, aparecem os personagens Neo e Trinity que vão para um outro ambiente e iniciam uma relação sexual. Nesse momento a música se torna o pano de fundo para esta cena de amor e, torna-se, portanto, *extra diegética*.

A música se mantém em um tom sem muitas alterações, apenas fica menos audível quando a cena muda e os personagens vão para outro ambiente. A cada compasso do ritmo em que os corpos dos personagens vibram conforme a música (ainda *diegética*), as imagens se tornam mais "digitalizadas" mesmo que, aparentemente, não apresentem sinais do uso dos recursos de efeitos digitais. Mas, em um olhar mais atento, percebe-se que as imagens foram manipuladas em termos de movimentos e cores.

Observa-se, portanto, que com o uso dos efeitos visuais digitais invisíveis e, por estes, obviamente serem mais discretos: a música também mantém uma discricção em relação às variações tonais. Resguarda-se aí um ritmo de fluxo entre imagem e música que se afina com o contexto perceptivo da narrativa, ou seja, segundo sugerido por Chion (1995, p. 203): "antes de servir ao filme, a música o simboliza, exprimindo, condensando o seu universo próprio".¹²⁷

Assim, o contexto do filme é um delimitador na escolha da música que será utilizada. Mas essa "intersecção sonora" não se sobrepõe ao material visual, ambos sempre estão em parceria. Fica claro que, conforme o contexto narrativo, é que se perpetua essa "sinergia" entre música e imagem. No caso de uma imagem que se utiliza dos efeitos visuais digitais invisíveis, em contraponto com uma música que muda "*diegéticamente*" no decorrer das ações. Há de se pontuar que a percepção é

¹²⁷ Tradução de: "Avant de servir le film, la musique le symbolise, en exprime en condensé l'univers propre".

criada e sentida conforme o *efeito* que se pretende expressar e esse vem da sua origem, ou seja, da narrativa textual.

O efeito visual digital invisível é, portanto, o pano de fundo para a música meta-diegética¹²⁸ que se transforma conforme as necessidades da narrativa, numa "síncrese" que pretende, independente de ter de estar "apegada" ou não à imagem, mostrar-nos a importância de percebermos o papel que cada elemento sonoro (no caso: a música) pode exercer como agente independente na estrutura do filme.

Esse caráter de agente independente que tem seu próprio jeito de "dizer" algo é que pode ser usado para explicar como a música se torna um *efeito* ela mesma, comunicando sentidos próprios, sentidos que ajudam no contar da estória e se tornam um *efeito especial extra*.

É, imprescindível, portanto, perceber que a partir da análise das particularidades que cada tipo de inserção sonora produz no filme, em relação ao tipo de imagem em que se associa, cria-se uma ferramenta produtora de sentido para o filme: uma ferramenta que age como um modo de dar o tipo de *efeito* que aquele momento da narrativa necessita para se configurar na cena.

Nessa sequência também observamos o que Chion (1995, p. 229) qualifica como efeito "anempático", que é aquele que se configura através do distanciamento do som em relação à imagem. Ao mudar o enquadramento da sequência, quando os personagens Neo e Trinity vão para outro ambiente e se tornam os únicos personagens naquele momento, mas, levam consigo a mesma música que os outros personagens continuam, supostamente, ouvindo no ambiente anterior. Há um distanciamento da narrativa anterior para, agora, transmitir o que os autores do filme queriam transmitir de fato: a tensão sexual entre os protagonistas do filme.

A segunda sequência que abordaremos nesta análise é apresentada no final da trilogia, em *Matrix Revolutions*, na qual aparece o combate final entre o personagem Neo e o seu rival, o agente Smith. Esta sequência tem quase seis minutos de duração e apresenta três músicas, todas elas, *extra-diegéticas* (não-diegéticas).

A primeira é *Neodämmerung*, composta em uma parceria entre o produtor musical Jon Davis e o músico Juno Reactor. A letra dessa música é em sânscrito (uma língua indiana antiga) e apresenta um tipo de "mantra", que se origina de um

¹²⁸ Meta-diegética: Segundo Goberman (1976) é a música que aparece quando há lembranças ou pensamentos dos personagens.

texto sagrado hindu, o *Upanishads*, que enaltece os nove estados emocionais que são expressos através das artes, que são: "o amor, a ironia, a empolgação, a ira, o heroísmo, o horror, a desilusão, o sobrenatural e a paz"¹²⁹. Referem-se, portanto, às experiências estéticas que temos ao mergulhar nas sensações que são fruto do fruir dos objetos artísticos.

O nome desta canção significa: "o acaso de Neo". A segunda música chama-se *Why Mr. Anderson?* e tem uma letra que, explicitamente, mostra uma "fala" bem parecida com o diálogo que se sucede na cena em que aparece. A terceira música que aparece na sequência é: *Spirit of the Universe*, uma canção mais lenta e que exprime sentimentos de esperança e alegria. Se apresenta no momento em que os humanos descobrem que a guerra entre os homens e a máquina está terminada.

Para finalizar, na entrada dos créditos aparece um tipo de segunda versão da música *Neodämmerung*, agora denominada *Navras*, mas que, apesar de apresentar a mesma letra, tem uma releitura melódica mais suave.

As três músicas apresentadas no decorrer da sequência são extra-diegéticas, assim como a maioria da música apresentada durante a trilogia. Salvo alguns poucos casos, como a cena da festa em Zion (Sião) (meta-diegética) que termina com o encontro amoroso dos personagens principais. Que aqui analisamos anteriormente, podemos também destacar a cena no primeiro filme da trilogia: *The Matrix*, na boate Hell (diegética), na qual os personagens escutam e dançam uma música eletrônica típica de locais deste tipo de entretenimento.

Os efeitos visuais digitais apresentados no decorrer desta sequência da luta final entre Neo e o agente Smith são, claramente, visíveis e, impactantes, dando um caráter bem peculiar ao final do filme.

Nos primeiros segundos da cena, temos Neo entrando em um cenário assustador, onde debaixo de uma chuva torrencial, encontra cópias infinitas do agente Smith, enfileiradas na rua. Seus passos são marcados fortemente pela música, enquanto os agentes o olham de maneira fixa. Os refrãos da música se intensificam. Em seguida, surge o grande rival de Neo: o agente Smith.

Quando os personagens trocam alguns diálogos a música quase desaparece e fomenta vazão ao diálogo, que se sobrepõe como recurso sonoro principal. Aqui temos ainda pouca expressividade no uso de efeitos visuais digitais visíveis. A

¹²⁹ Segundo dados coletados na Wikipédia: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Navras>>. Acesso em 20 jun. de 2014.

música se recupera, repentinamente e, começa o combate entre os rivais. Os refrãos se mantem em um ritmo mais pausado e se intensificam na hora em que os personagens entram em luta corporal.

Por volta de um minuto e meio da cena, quando Neo e Smith se golpeiam mais fortemente e, também, surgem os efeitos digitais visuais mais acentuados, como a entrada de Smith no asfalto. A música aumenta e os refrãos se tornam mais pronunciados, que reforça a mensagem que a imagem pretende passar. Mas, não necessariamente, mostrando a mesma coisa.

A música ora, se acelera e ora, se "congela", dependendo do efeito visual digital que a cena mostra. Assim, duplicando a capacidade narrativa de mostrar a tensão da luta e a medição de força entre os personagens.

Não é possível cremos em um tipo de redundância em relação ao som e a imagem tentarem expressar a mesma coisa, isso não faria sentido. No entanto, exprimem certas "marcas" e dizem coisas diferentes ou, no máximo, podem se inter-relacionarem naquilo em comum que retiram da narrativa, para usarem em suas especificidades expressivas.

Assim, podemos perceber que a questão é: a música não tem a intenção de simplesmente complementar a imagem em si e, assim, mostrar mais do mesmo. Mas vai ser construída na cena como um efeito cinematográfico outro, que conta também e por si mesma, em conformidade com sua especificidade, algo da estória, algo que ainda não está na imagem e nem no texto narrativo.

Essa música, que no caso de *Matrix*, está em contraponto com as imagens geradas por efeitos visuais digitais visíveis vai acrescentar à essas imagens o seu específico único e intransferível, para tornar-se, ela mesma, um segundo tipo de *efeito* para a sequência.

Um exemplo disso é, quando após dois minutos dessa sequência da luta final entre Neo e Smith, Neo atravessa uma parede e cai dentro de um prédio e tenta golpear seu rival que salta e leva consigo uma parte do solo.

Apesar da música nesse momento se intensificar e tornar-se mais rápida, a cena se desdobra em um movimento mais lento, quase uma câmera lenta. Assim percebemos que a música não segue a imagem criada pelo efeito visual digital. No entanto, por ela mesma, faz sua própria entrada como elemento do contar da estória, como aquele segundo *efeito* necessário para desdobrar aquilo que a narrativa tem para dizer.

A música, portanto, não "para" no ritmo da imagem apresentada. Ao contrário, se intensifica para o interior de seu próprio ritmo. Revela elementos que só ela pode mostrar.

Se pensarmos no significado da letra da música que acompanha a sequência, até mais ou menos os cinco minutos e meio: *Neodämmerung*, que explicita o conflito pessoal do personagem principal Neo e a deslocamos para o seu significado particular, perceberemos que ela é, em si, já um agente livre, que realiza seu papel sem se prender à nada. Assim, vale aqui um conceito do teórico Chion (1995, p. 206) que afirma: a música, cria seus próprios pontos de sincronização, pois é um agente livre, que não depende da diegese. Sendo, portanto, entendida como um recurso "extra-discursivo".

Não só a letra já tem o seu próprio discurso, mas a melodia também é um discurso e juntas podem se tornar mais um dos discursos do filme. Mais um dos elementos que expressam a narrativa: de maneira própria e conforme suas particularidades permitem.

A segunda música extra-diegética que se apresenta nessa sequência: *Why Mr. Anderson?* é o título de corte após *Neodämmerung*, aparece quando o personagem Neo parece ter sido derrotado pelo agente Smith, mas acaba por "infetá-lo" e o "mata" do sistema da matrix, em uma atitude de sacrifício altruísta para salvar os homens do domínio da máquina. Se estende até Neo aparecer "morto" na cidade das máquinas.

A melodia mais triste e mais amena se contrapõe com os efeitos visuais digitais visíveis que alteram as cores e a fluência da sequência, dando uma impressão que essa música funciona como o *efeito* que deseja provocar a emoção do espectador. O que aliás, segundo Chion (1995), podemos perceber como uma das ferramentas para a criação de significados da música no cinema.

No entanto, Chion (1995, p. 192) se pergunta que serventia tem a música no cinema, além de aumentar o poder de "prolongar as emoções" da cena. Assim, sublinha que:

A que serve a música no cinema falado? De um lado, nos dirão, á facilitar seus pressupostos realistas, permitindo prolongar a emoção de uma frase daquele momento coincidentemente breve ou se ele é prolongado, de um olhar daquele momento fugidio, no qual, ele brilha, de um gesto que já não é mais que uma lembrança. A música detalha uma palavra, um movimento, ou seja, um elemento pontual -

exatamente como pode fazer o teatro, uma rima, uma transposição entre dois alexandrinos, ao fim de uma tirada (CHION, 1995, p. 193).¹³⁰

Uma terceira canção aparece numa música que tem uma aura de esperança, de otimismo, de fé e de alegria, chamada *Spirit of the universe*, já ao final da resolução da trama de *Matrix*: quando os seres humanos que habitam Zion (Sião) ficam sabendo do fim da guerra entre os homens e a máquina. Uma voz infantil se destaca nos refrãos e as imagens se tornam suaves. Os efeitos digitais visíveis se "evaporam" de sua presença tão impactante e parecem apenas querer mostrar sonhos. Aqui a tônica é de um efeito bem mais suave.

A medida que a intenção de narrar, a partir do uso de efeitos visuais digitais, se torna menos perceptível, a função de *efeito* da música também se ameniza e ambas parecem entrar em um transe particular. Cada qual expressando as emoções da maneira mais "gentil" que podem. Em conformidade com a intenção narrativa desse momento, ou seja, em tornar tudo o mais suave possível, extraindo um pouco a carga anterior de tensão que a estória apresentava.

Um último detalhe a considerar, que nem diz respeito ao uso das imagens geradas por efeitos visuais digitais e sua relação com a música como um dos aportes do universo sonoro cinematográfico. Mas que, também, exerce um papel relevante na discussão sobre a "dialética" do uso do som e da imagem, ou seja, na maneira em que temos de "audio-ver" uma obra cinematográfica: é a entrada nos créditos finais da trilogia da música *Navras*, que pode ser, grosseiramente, percebida como uma releitura da música *Neodämmerung*.

Cabe aqui, percebermos o que Chion (1995, p. 216) descreve como a capacidade da música no cinema funcionar enquanto a "circulação do *leimotiv*"¹³¹ do filme, pois pode resumir aquilo que o realizador tinha como intenção de contar como estória. *Navras* ao repetir a mesma letra de *Neodämmerung*, mas executada em uma melodia mais contida e mais emotiva que a música anterior, traz para os créditos finais da trilogia *Matrix*, o resumir do que era a busca pessoal e, porque não

¹³⁰ Tradução de: "À quoi <<sert>> la musique dans le cinéma parlant? D'abord, dirons-nous, à assouplir ses contraintes réalistes, en permettant de prolonger l'émotion d'une phrase au-delà du moment forcément bref ou celle-ci est prononcée, d'un regard au delà du moment fugitif ou il brille, d'un geste alors qu'il n'est déjà qu'un souvenir. La musique détache un mot, un mouvement, bref un élément ponctuel - exactement comme peuvent le faire au théâtre une rime, un enjambement entre deux alexandrins, la fin d'une tirade".

¹³¹ Leimotiv: tema principal do enredo do filme.

dizer, espiritual do personagem principal Neo. E nada melhor que a própria letra transcrita abaixo para disso explicitar:

Da desilusão leve-me à verdade
Das trevas leve-me à luz
Da morte leve-me à imortalidade.
Ele que conhece o conhecimento e a ação,
Com a ação supera a morte
E com o conhecimento alcança a imortalidade.
Nele estão entranhados o céu e a terra
E todas as regiões do ar,
E nele repousa a mente
E todos os poderes da vida.
Conheça-o como o Escolhido
E deixe de lado todas as outras palavras
Ele é a ponte para a imortalidade.
Além dos sentidos da mente,
E além da mente está a razão, sua essência.
Além da razão está o Espírito no homem,
E além disto está o Espírito do Universo,
O que a todos faz evoluir.
Quando os cinco sentidos e a mente se aquietam,
E a razão em si descansa silenciosa,
Então se inicia o supremo Caminho.
E quando ele for visto em sua imanência e transcendência,
Então os laços que selam o coração se apertam,
As dúvidas da mente desaparecem,
E a Lei do Karma não mais funciona.¹³²

¹³² Tradução do original em sânscrito executada pelo site Vagalume. Em: <<http://www.vagalume.com.br/don-davis/neodammerung-traducao.html>>. Acesso em 10 jun. de 2014.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho de interpretação da trilogia *Matrix* e seus efeitos visuais, a partir do que observamos nos filmes, abordamos os três temas principais que envolvem as discussões sobre o uso dos efeitos visuais no *cinema de efeitos*: a questão sobre uma possível perda da qualidade narrativa, a questão sobre o uso dos efeitos visuais com a intenção de criar espetáculo e a comparação feita entre *cinema de atrações* e *cinema de efeitos*.

Utilizamos algumas sequências de *Matrix* para, a partir da interpretação das mesmas, observar até que ponto esses conceitos podiam ser corroborados ou refutados em relação à trilogia. Partimos do pressuposto teórico que os efeitos visuais em geral, desempenham papéis importantes em um filme, que envolvem, primeiramente, uma capacidade de atuarem como fornecedores de ferramentas que ajudam na construção narrativa, ao doarem elementos que participam da construção do universo diegético e da *mise-en-scène* do filme. Além disso, participam ativamente da formação de uma composição estética. Sendo assim, são elementos que criam um conceito visual e dão uma identidade para a obra.

No primeiro capítulo, ao lidarmos diretamente com a ideia de que o *cinema de efeitos*, ao privilegiar um suposto destaque aos efeitos visuais, fomentaria um cinema, no qual a narrativa ficaria em segundo plano e, com isso, as histórias contadas se tornariam empobrecidas. O que geraria perdas significativas no modo de representação narrativo. Na sequência, aplicamos os conceitos que definem como a narrativa cinematográfica se estrutura. Além dos conceitos sobre as normas do cinema clássico hollywoodiano para interpretar o filme. Pudemos observar que em *Matrix* essa teoria de que os efeitos visuais podem ser importantes ferramentas aptas à darem apoio à construção narrativa do filme é pertinente.

Ficou legível que *Matrix* ao seguir as normas e a estrutura estabelecidas pelo cinema clássico hollywoodiano, nas quais a construção narrativa é o elemento principal (que se gerencia por normas e estruturas internas ao filme). Usa o efeito visual como recurso para ajudar a construir essa narrativa.

Assim, os efeitos visuais foram usados como ferramentas dessas estruturas e normas internas aos filmes, ao fornecer pistas ao espectador, determinando

características e o desenvolvimento dos personagens na trama, entre outros, através de seus "micro-efeitos ou micro-discursos". Portanto, os efeitos visuais não se sobrepuseram à narrativa. Não obstante, foram recursos significativos da formação do contar da estória.

Observamos também o quanto os efeitos visuais puderam imprimir plasticidade às cenas, contribuindo, assim, como importantes ferramentas de construção de uma estética própria para *Matrix*. Uma estética que, ao primar pelo uso de recursos tecnológicos, teve a capacidade de formar certas qualidades intrínsecas à trilogia, nas quais um certo hibridismo de formas e composições deram uma identidade e conceituaram visualmente *Matrix*.

Mesmo sendo uma "arte tecnológica", o *cinema de efeitos* realizado por *Matrix* não se diferencia de nenhum outro cinema, no que tange à representação narrativa. Mas, em termos estéticos, o uso dos efeitos visuais (principalmente os digitais) contribuiu para acrescentar novas maneiras de criar formas plásticas para a trilogia.

Em separado, qualquer recurso visual, quer seja: um cenário, um figurino, um objeto de cena, etc., já pode criar uma forma própria na tela de cinema que imprime uma "marca" estética. E, se esses recursos são usados em conjunto com um efeito visual digital ou realçados por este, o resultado parece duplamente alcançado: o efeito visual digital, assim, é uma nova arma composicional plástica que imprime "novas estéticas", menos padronizadas, mais abertas ao uso das referências e "antenas" com o modo híbrido das novas mídias informacionais que dialogam entre si.

Percebemos que o CGI é o grande elemento formador desse novo tipo de estética. Em *Matrix*, o CGI foi ganhando cada vez mais destaque e força nos filmes, mesmo que dialogasse com os outros recursos visuais que foram utilizados. Do primeiro filme *The Matrix*, até chegar em *The Matrix Revolutions*, percebemos o quanto o CGI foi aumentando não só a sua presença nos filmes, mas o quanto essa configuração foi, cada vez mais utilizada, por ser capaz de ampliar as formas de representação narrativas e estéticas. O CGI cresceu a cada filme, tornando-se um agente definidor de uma *estética dos efeitos*.

Ficou claro, á medida que fomos interpretando as sequências de *Matrix*, que o preconceito que se tem com o uso dos efeitos visuais tem de ser deixado de lado. Para que suas qualidades possam ser percebidas. Assim, entendermos que esse é

um recurso que não só veio para ficar. Mas um expediente importante que amplia as possibilidades da formação da representação narrativa e da estética do filme.

Desde os efeitos visuais digitais invisíveis, que de um modo geral não serão percebidos pelo espectador do filme, até aqueles *efeitos* considerados "impactantes". Eles estão não só mudando as maneiras de ampliar a representação cinematográfica e a composição estética do filme, mas, também, impondo um modo mais amplo de criação fílmica. Agora não há mais limites para a criação de um universo diegético exigido ou imaginado para qualquer filme. O CGI cria os personagens, os cenários, os objetos, etc., que forem necessários para contar qualquer estória, independente de qualquer realidade externa. Sendo este um trunfo a mais para os cineastas e eles sabem disso. Qualquer roteiro que contenha uma estória com imagens que podem ser consideradas até muito "fantásticas" ou supostamente impossíveis de serem materializadas em uma captação *live action*, hoje em dia, não encontra empecilho para ser realizado. O CGI é praticamente um recurso sem limites para a criação de imagens.

No segundo capítulo discutimos a questão da espetacularização do cinema. Um tema que, é muitas vezes, associado ao cinema que utiliza efeitos visuais, principalmente o CGI. Mais uma vez, através da interpretação das sequências de *Matrix*, pudemos discutir esta ideia de um modo mais aprofundado, ao inserir esse tema nos filmes da trilogia. Assim, pudemos constatar que os efeitos visuais de *Matrix* estavam à serviço de um propósito que tinha como objetivo principal construir uma estória plenamente estruturada narrativamente, na qual os efeitos visuais serviram como peças de engrenagens para construir seu "universo". Assim, os efeitos visuais, estiverem como dissémos: "além do espetáculo", configurando muito menos um espetáculo e, muito mais uma estória formulada para seguir parâmetros narrativos plenos.

No terceiro capítulo argumentamos sobre, ao invés de, uma possível semelhança do *cinema de efeitos*, realizado por filmes como *Matrix*, com o *cinema de atrações*, mas da diferenciação que esses cinemas apresentam. Percebemos que não são apenas cinemas distantes no tempo, mas cinemas que seguem normas e estruturas muito diferentes. O *cinema de atrações*, de fato, ainda pouco desenvolvido, quase "primitivo", não segue nenhum padrão plenamente estabelecido, bem diferente do *cinema de efeitos* realizado por *Matrix*.

As trucagens, apesar de serem como "mães" do CGI, são ainda recursos herdeiros do tipo de espetáculo que ocorria no pré-cinema, muito mais voltadas à funcionarem enquanto "atrativos" do que realizarem qualquer função como ferramentas de apoio à construção narrativa ou da composição estética do filme. Assim, muito mais como primos distantes do que como irmãos, podemos classificar esses cinemas. *Matrix* com seus efeitos visuais funciona de um modo dispare ao *cinema de atrações* e suas trucagens. Não precisa de explicações para ser entendido. O poder da imagem realizada com a ajuda dos efeitos visuais é autossuficiente.

Matrix, portanto, é para esta pesquisa o exemplo de que o cinema que utiliza efeitos visuais de maneira destacada, principalmente os digitais, tem de ser mais compreendido. Deixando-se de lado, os pré conceitos que o estigmatizam, como cinema empobrecido, que em nome do espetáculo e do lucro, sacrifica a construção narrativa.

A tendência é que o uso dos efeitos visuais digitais cresçam ainda mais, se tornando cada vez mais, uma parte constituinte da representação cinematográfica e da construção estética do cinema daqui para frente. Sendo assim, nos depararemos gradativamente com o impacto que os efeitos visuais digitais causam no modo de realização cinematográfica. Portanto, se ficarmos presos às ideias ainda pré-concebidas sobre os motivos de se utilizar esses recursos, muito pouco poderá ser entendido sobre esse novo modo de se fazer cinema.

Baseado nas observações que vislumbramos no decorrer desta pesquisa, o cinema que usa efeitos visuais digitais tem um poder muito forte quanto a imagética que produz, fortalecendo mais a imagem que o áudio. *Matrix*, por exemplo, nas cenas que são construídas com muitos *efeitos*, há uma predominância da imagem em detrimento do áudio, principalmente dos diálogos. Os ruídos aparecem para realçar as informações que as imagens pretendem expressar. Assim como, a música participa como "acompanhamento" que também fornece informações. Não obstante, os diálogos parecem menos necessários nesse tipo de imagem.

Assim, essa nova *estética dos efeitos* fortalecida em sua capacidade imagética é um modo representacional cinematográfico permeado pelo desejo de ampliar as maneiras de construção fílmica.

Esperamos com este trabalho poder contribuir para que novos estudos sobre os usos dos efeitos visuais apareçam. Com certeza, muitos outros tópicos também

poderiam ter sido explorados, mas para isso seria necessário uma pesquisa maior que esta.

Gostaríamos de frisar a ideia de que os efeitos visuais digitais já são importantes ferramentas representacionais utilizadas no presente e, serão muito mais ainda, utilizadas no futuro. Ao se configurarem como ferramentas representacionais de um cinema mais forte imagetivamente, mais voltado aos hibridismos e mais aberto as possibilidades de criação que não se limitam as impossibilidades técnicas, pois com as novas tecnologias não há mais imagens saídas do imaginário do realizador de cinema que não sejam possíveis de se materializarem.

REFERÊNCIAS

ARMHEIN, Rudolph. **Arte e percepção visual: uma psicologia criadora**. São Paulo: Pioneira, 2005.

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. Disponível em: <<http://dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf>>. Acesso em: 2 jun. de 2014, 15:30:30.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus, 1995.

_____. **A imagem**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2010.

_____. e MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1976.

_____. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Ed. Elfos, 1995.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

_____. **Tela total. Mito ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. **International Journal of Baudrillard Studies**. (Entrevista concedida à LAUCELIN, Aude em 19-25 jun. de 2003, para Le Nouvelle Observateur). vol 1, n. 2, jul. de 2004, ISSN: Ao5-6411. Disponível em: <http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm>. Acesso em: 10 de ma. de 2014, 14:20:20.

BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. **Estética: a lógica da arte e do poema**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1993.

_____. **Esthétique, précédée des méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant à l' essence du poème et de la métaphysique.** Paris: L'Herne, 1988.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios.** São Paulo: Brasiliense, 1991.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction.** New York: McGraw-Hill, 2010.

_____. **Making meaning - inference and rhetoric in the interpretation of cinema.** Cambridge: Harvard University Press, 1991.

_____. **Narration in the fiction film.** Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

_____. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". Em MASCARELLO, Fernando. **Teoria contemporânea do cinema.** São Paulo: Senac, 1986.

_____.et al. **The classical hollywood cinema: film style and mode of production to 1960.** Oakland, California: University of California Press, 1985.

_____. **The way hollywood tells it: story and style in modern movies.** Oakland, California: University of California Press, 2006.

_____. **David Bordwell's Web site on cinema.** "The way hollywood tells it: story and style in modern movies". Atualizado em 5 fev. de 2007, 2006. Disponível em:<<http://www.davidbordwell.net/>>. Acesso em: 30 ab. de 2014, 20:20:10.

BOWSER, Eileen. "Silent fiction: reframing early cinema". Em: SLOAN, William (org.). **Circulating film library catalog.** pp 11-17.

BROOKS, McNara. "Scene design and the early film". Em LEYDA, Jay (org.). **Hollywood: turn of the century american film.** New York: Hudson Hills Press, 1987.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1969.

_____. "Intervention de M. Noel Burch au symposium de Brighton, 1978, Seção 4. Em: HOLMAN, Roger (org.). **Cinema 1900-1906**, vol. 1, pp. 61-76.

CEIA, Carlos. **E-Dicionário de termos literários**. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/>>. Acesso em 20 ma. de 2013, 22:10:10.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CHION, Michel. **Audio-vision on screen**. New York: Columbia University Press, 1991.

_____. **La musique au cinéma**. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

_____. **Le son au cinéma**. Paris: Collection essais Cahiers du cinéma, 1985.

CLOVER, Joshua. **The matrix**. London: The British Film Institute, 2004.

COELHO, Cláudio Novaes Pinto e CASTRO, Valdir José de (org.). **Comunicação e sociedade do espetáculo**. São Paulo: Paulus, 2006.

COSTA, Fernando Moraes da. "A inserção do som no cinema: percalços na passagem de um meio visual para audiovisual". Em **Mídia brasileira - 2 séculos de história**. GT4 História da mídia audiovisual, 2003. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/204772528/a-insercao-do-som-no-cinema>>. Acesso em: 10 dez de 2014, 20:10:10.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

COUSINS, Mark. **História do cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo. História, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DESCARTES, René. **Meditações sobre filosofia primeira**. Trad. Fausto Castilho. Campinas: Coleção multilíngües de filosofia, 2004.

DUBOIS, Phelippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUFOUR, Éric. **O cinema de ficção científica**. Lisboa: Texto & grafia, 2012.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

FELINTO, Érick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FIELDING, Raymond. **The techniques of special effects cinematography**. London: Focal Press, 1985.

FINCH, Christopher. **CG computer generated animation and special effects story**. Great Britain: The Monacelli Press, 2013.

FREIRE FILHO, João e HERSCHMANN, Micael. **Comunicação, cultura e consumo. A desconstrução do espetáculo contemporâneo**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.

GAUDREULT, André e JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

_____. **Cinéma et attraction pour une nouvelle histoire du cinématographe**. Paris: CNRS Éditions, 2008.

_____. "Theatricality, narrativity and "trickality": reevaluating the cinema of Georges Méliès". **Journal of popular film and television**, 15:3, 1987.

GOBERMAN, Claudia. "Teaching the sound track". **Quartely review of film studies**, vol. 1, núm. 4, 1976.

GRAU, Cristopher. **Philosophers explore the matrix**. New York: Oxford University Press, 2005.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUNNING, Tom. "The cinema of attraction: early film, its spectator and the avant-garde". *Wide Angle*. Columbia: Columbia edu., 1986. Disponível em: <<http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/historiography/Gunning.pdf>. Acesso em: 10 jan. de 2015, 20:30:05.

_____. "The Whole town`s gawking: early cinema and the visual experience of modernity". **Yale Journal of criticism** ,7.2, 1994.

GUTFREIND, Cristiane Freitas e SILVA, Juremir Machado da (org.). **Guy Debord: antes e depois do espetáculo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

HARRYHAUSEN, Ray e DALTON, Tony. **A century of stop-motion: from Méliès to Aardnam**. Estados Unidos: Watson-Suptell Publications, 2008.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Cursos de estética**. São Paulo: Edusp, 2001.

HÉRCULES, Laura Carvalho. **Sob o domínio da cor: análise dos filmes Pierrot le fou e Le bonheur**. 151 f. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais). Universidade de São Paulo, 2013.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Globo, 2014.

IRWIN, William. **Matrix: bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.

_____. **More Matrix and the philosophy - Revolutions and Reloaded decoded**. Chicago: Open Court, 2005.

JOST, François. "Le film; récit ou récits?". Em: GARDIES, A. (org) **Cahiers do XX siècle, cinema et littérature**. Paris, núm. 9, 1978.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

_____. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Ed. Vozes, 2012.

KELLNER, Douglas. "A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo". **Revista Libero**, ano VI, vol. 6, núm. 11, 2004.

KUHN, Annette (org.). **Alien Zone II: the space of science fiction cinema**. Londres: Verso, 1999.

LAWRENCE, Mat. **Like a splinter in your mind. The philosophy behind the matrix trilogy**. Malden: Blackwell, 2004.

LEFÉBVRE, Henri. **La vida cotidiana en el mundo moderno**. Madrid: Alianza, 1972.

LEITE, Adriana e GUERRA, Lisete. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOBRUTTO, Vincent. **The film maker`s guide of production design**. New York: All Worth Press, 2002.

LUKÁCS, György. **História e consciência de classe: estudos de dialética marxista**. Rio de Janeiro: Elfos, 1989.

LYRA, Bernadette. "O lugar do cinema". **Sessões do imaginário**. Porto Alegre, núm. 8, 2002.

MACIEL, Kátia. "A última imagem". Em PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.

_____. "Cinema and digital media". SHAW, Jeffrey e SCHWARZ, Hans (org.). **Perspective of media art**. Alemanha: Cantz Verlag Ostfildern, 1996.

_____. "Image future". **Lev Manovich Official Website**, 2006. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/image-future>>. Acesso em: 21 jan. de 2015, 12:10:10

MASCARELLO, Fernando (org). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MCCLEAN, Shilo. **Digital storytelling: the narrative power of visual effects in film**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

MÉLIÈS, George. "Les vues cinématographiques". Em GAUDREAU, André. **Cinéma et attraction: pour une nouvelle histoire du cinématographe**. Paris: CNRS Éditions, 2008.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

MITCHELL, Mitch. **Visual effects for film and television**. Oxford: Focal Press, 2004.

MITRY, Jean. **Histoire du cinéma: art et industrie**, vol. 1:1895-1914. Encyclopédie Universitaire, Paris: Éditions Universitaire, 1968.

NACACHE, Jacqueline. **O cinema clássico de Hollywood**. Lisboa: Texto & Grafia, 2012.

NADALIANIS, Angela. **Neo-baroque aesthetics and contemporary entertainment**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

NORTH, Dan. "Magic and illusion in early cinema". **2002 EBSCO Publishing**, 2002. <http://www.academia.edu/1939546/Magic_and_illusion_in_early_cinema>. Acesso em: 5 jan. de 2015, 16:15:10.

NOVAIS, Adauto (org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

NOZIK, Robert. **Anarquia, estado e utopia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

OKUN, Jeffrey e ZWERMAN, Susan. **The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures**. Reino Unido: Focal Press, 2010.

PLATÃO. **A República**. Tradução: Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Gulberkian, 2001.

PIERSON, Michele. **Special effects: still in the search of wonder**. New York: Columbia University Press, 2002.

PRINCE, Stephen. **Digital visual effects in cinema: the seduction of reality**. London: Rutgers University Press, 2012.

PROPP, Vladimir. **Morphologie du conte**. Paris: Points Essais, 1970.

PUDOVKIN, Vladimir. **Argumento e montagem no cinema**. São Paulo: Iris, s/d.

PUTNAM, Hilary. **Reason, truth, and history**. New York: Cambridge University Press, 1981.

RYU, Jae Hyung. "The cinema of special effects attractions and its representation of reality: the comparison between the early tricks and digital effects". Department of communication Georgia State University, 2004. Disponível em: <<http://download.manual6.com/download.php?d=33463>>. Acesso em: 26 dez. de 2014, 17:30:10.

SANDERS, Steven M. **The philosophy of science fiction film**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. "As imagens no contexto das estéticas tecnológicas". Brasília, 2007. Disponível em <<http://arte.unb.br/6art/programa.html>>. Acesso em: 01 jul. de 2013, 12:25:10.

_____. **Estética: de Platão a Pierce**. São Paulo: Editora Experimento, 1994.

SAUSURE, Ferdinand. **Curso de lingüística geral**. São Paulo: Ed. Cultrix, 2006.

SUETU, Claudio Yotoka. **O Design de efeitos especiais no cinema**. 118 f. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Anhembi Morumbi, 2010.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **Grammaire du Décaméron**. The Hague: Mouton, 1969.

YEFFETH, Glenn. **A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix**. São Paulo: Publifolha, 2003.

WACHOWSKI, The brothers. **The art of The Matrix**. New York: Newmarket Press, 2000.

_____, DARROW, Geof et al. **The Matrix comics**, vol 1. EUA, Burlyman Entertainment Inc. 160 p. ,2003.

WYATT, Justin. **Hight concept: movies and marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994.

ZIZEK, Slavoj. The matrix, or two sides of perversion. Chigago: Celina, **Philosophy Today**, vol. 43, 1999. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/slavoj-zizek/articles/the-matrix-or-two-sides-of-perversion/>>. Acesso em 25 ag. de 2013, 16:20:10.

Webgrafia

Adoro cinema. <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticias-108698>>. Acesso em: 15 dez de 2014, 11:10:10.

Blog O olhar implícito. <<http://www.lazocorrea.blogspot.com.br/2007/05/filmes-superestimados-parte-2.html>>. Acesso em: 14 dez. 2014, 22:10:10.

Cinemax. Crítica do filme Homem de aço, por João Lopes (2013). Disponível em: <<http://cdn.rtp.pt/cinemax/index.php?t=super-espetaculo-ou-super-confusao.rtp&article=9185&visual=2&layout=35&tm=52>>. Acesso em: 10 jun. de 2014, 21:40:10.

Cineplayers. < <http://www.cineplayers.com/critica/matrix-revolutions/309>>. Acesso em: 15 dez. de 2014, 15:20:10.

Jornal Folha de São Paulo. Caderno Folha Ilustrada. <<http://www.folha.uol.com.br/FSP/ilustrada/Fq1910201106.html>>. Acesso em 15 dez. de 2014, 11:20:10.

Tecnomundo. <www.tecnomundo.com.br/tecnologia/59047-veja-evolucao-industria-animacoes-cgi.html>. Acesso em: 13 de jun. de 2014.

Universo simulado. Crítica do filme Truque de mestre, por Luís Cláudio Gonçalves. Disponível em: <<http://www.universosimulado.com/?p=3909>>. Acesso em 10 jun de 2014, 15:15:05.

Vagalume. < <http://www.vagalume.com.br/don-davis/neodammerung-traducao.html>>. Acesso em: 10 jan. de 2015, 22:30:10.

Web dicionário. Disponível em: <<http://webdicionario.com/>>. Acesso em: 15 ma. de 2014, 10:20:10.

Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Página_principal>. Acesso em: 20 maio de 2014.

Filmografia

LUCAS, George. **Stars Wars**. EUA, 20th. Century Fox, 1977, 121 min.

_____. **Star Wars. Episódio I: a ameaça fantasma**. EUA, 20th. Century Fox, 1999, 136 min.

_____. **Star Wars. Episódio II: o ataque dos clones**. EUA, 20th. Century Fox, 2002, 142 min.

MÉLIÈS, George. **Viagem à lua**. França, Star Film, 1902, 14 min.

PADILHA, José. **Robocop**. EUA, Metro Goldwyn Mayers Comumbia Pictures, 2014, 121 min.

PORTER, Edwin. **O grande roubo do trem**. EUA, Edison Studio, 1903, 12 min.

SPIELBERG, Steven. **Tubarão**. EUA, Universal Picture, 1975, 124 min.

WACHOWSKI, The brothers. **The Matrix**. EUA, Warner Bros, 1999, 136 min.

_____. **The Matrix Reloaded**. EUA, Warner Bros, 2003, 138 min.

_____. **The Matrix Revolutions**. EUA, Warner Bros, 2003, 129 min.

_____ e SILVER, Joel. **The Matrix revisited: the secrets of production**. EUA, Warner Bros, 2001, 123 min.

ZECCA, Ferdinand e Chomón, Segundo de. **Le spectre rouge**. França, Pathé Frères, 1907, 9 min.

Mídias audiovisuais

WACHOWSKI, The brothers. **Animatrix**. EUA, Village Road Show Pictures e Warios Bros Pictures. 102 min, 2003.

_____. **Enter the matrix**. EUA, Shiny Entertainment, Atari e Warner Bros. 120 min, 2003.

Encarte de DVD

WACHOWSKI, The brothers. **Behind the scenes**. EUA, Warner Bros, 1999.