

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Ludimilla Alvarenga Fonseca

3D or not 3D?
A nova dimensão da linguagem cinematográfica

Juiz de Fora
Abril de 2013

Ludimilla Alvarenga Fonseca

3D or not 3D?
A nova dimensão da linguagem cinematográfica

Trabalho de Conclusão de Curso
Apresentado como requisito para a obtenção de
grau de
bacharel em Comunicação Social
na Faculdade de Comunicação Social da UFJF
Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello
Pimenta

Juiz de Fora
Abril de 2013

Ludimilla Alvarenga Fonseca

3D or not 3D?

A nova dimensão da linguagem cinematográfica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção de grau de bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Trabalho de Conclusão de Curso Aprovado em 04/04/2013 pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta - Orientador

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga - Convidado

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Jr. - Convidado

Conceito Obtido: _____

Juiz de Fora
Abril de 2013

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por respeitarem todas as minhas opções e decisões; pelo apoio incondicional e por acreditarem em mim (às vezes, mais do que eu mesma). À Lety, que faz os dias menos longos e entediantes, que é a minha metade mais feliz. Às minhas avós e à memória do meu avô, inspirações e exemplos maiores. Neném, Jojô e Rapha, por terem me adotado na cidade grande. Francis, Tio Zé, Dadá, Tio Airton, Dinha e Tio Gilson, pela confiança. Ao Alê, pela compatibilidade. Meus primos e primas, pela amizade. Ao Ruan, por ter me despertado para novos sentimentos. Janis, cujos conselhos sempre vou seguir. Rod, você me entende. Jú, Rafu, Brau, Maria, Tia Paula, Benny, Zop, Gêmio, ês já sabe. Camila og Sune, tak min kæres. Darta and Fleur, you've been keeping my pocket full of sunshine. Ao Chico, sem ele não haveria monografia, nem graduação e muitas outras coisas. Ao Nilson, por ter me ajudado a descobrir sobre aquilo que mais gosto. Ao Poti, que me abriu tantas janelas. E também ao Alfredo, ao Paulo, à Cláudia e ao Cris. Ao PET. E à Universidade de Aarhus, que me mostrou que outros mundos são possíveis. E, realmente, antes tarde do que nunca.

Nenhum pensamento atual concreto (que é um mero sentimento) tem qualquer significado, qualquer valor intelectual, pois estes jazem não no que é atualmente pensado, mas naquilo a que este pensamento pode ser conectado numa representação através de pensamentos subsequentes; de forma que o significado de um pensamento é inteiramente algo virtual.
(Charles S. Pierce – CP-5.289)

Não há nem nunca houve a mínima possibilidade de Revolução.
(MD Magno)

Há o controle remoto. Veja, existe o controle remoto superior, natural e há o artificial. O controle remoto é uma força, assim, quase como a luz, a eletricidade, por assim dizer. Agora é o seguinte: no homem, na sua carne, estão os nervos, que são como cabos que transmitem as informações, como os cabos de eletricidade. Agora os deuses, que hoje são os cientistas, os técnicos, eles controlam, eles veem até onde podem. Os cientistas, por meio de trocadilhos, de engodos, eles conseguem tudo. Porque o controle remoto nunca se queima, ele se distorce, gira. O cientista tem um medidor que revela, que controla. Tão simples, não?
(Estamira)

Às vezes, me sinto como se estivéssemos todos presos num filme. Sabemos nossas falas, onde caminhar, como atuar, só que não há uma câmera. No entanto, não conseguimos sair do filme. E é um filme ruim.
(Charles Bukowski)

Bem, a verdade é que pude escrever, tanto ontem como hoje, embora o tenha feito mais graças à força de vontade do que inspiração. Tenho a impressão que este ato terminou.
Ingmar Bergman

RESUMO

Tendo como base a discussão do novo cinema 3D enquanto técnica e/ou linguagem, defende-se a hipótese de que essa tecnologia tem o potencial de constituir, futuramente, um campo de experimentações cinematográficas, contribuindo para a criação de novas linguagens e, mais tarde, de novos padrões. Parte-se da premissa de que a tecnologia é elemento fundamental e intrínseco do cinema, o que significa que os recursos técnicos não são *neutros* - qualquer mudança ou inovação em termos de tecnologia audiovisual irá afetar o modo como os filmes são pensados, feitos e assistidos. Para tanto, será feita uma breve revisão bibliográfica sobre a história do cinema, com foco em quatro eventos, entendidos como (re) definidores: o som, a cor, o digital e o novo 3D. A revisão se estende no âmbito específico do cinema 3D, a fim de explicitar seu desenvolvimento para, então, discutir suas características atuais e sua potencialidade de se tornar uma nova linguagem.

PALAVRAS-CHAVE: 1. 3D; 2. Cinema; 3. Linguagem; 4. Tecnologia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
CAPÍTULO ÚNICO: SOM, COR, DIGITAL E, FINALMENTE, 3D - <i>MAKING A LONG STORY, SHORT</i>	18
1.1 - SOUND AND VISION	19
1.2 - LIFE IN TECHNICOLOR	26
1.3 – TECHNOLOGIC	31
1.4 - A LOVER IN YOUR ARMS, A LION IN YOUR LAP	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
FILMOGRAFIA	53

INTRODUÇÃO

“Eu mesmo não sei muita coisa: se, por exemplo, meu trabalho, corresponderá exatamente à concepção que tenho, ao sistema de hipóteses com que me defronto atualmente. Além do mais, as tentações são muitas: a tentação dos lugares-comuns, das ideias artísticas dos outros. Em geral, na verdade, é tão fácil rodar uma cena de modo requintado, de efeito, para arrancar aplausos... Mas basta voltar-se nessa direção e você está perdido. Por meio do cinema, é necessário situar os problemas mais complexos do mundo moderno no nível dos grandes problemas que, ao longo dos séculos, foram objetos da literatura, da música e da pintura. É preciso buscar, buscar sempre de novo, o caminho, o veio ao longo do qual deve mover-se a arte do cinema”.

ANDREI TARKOVSKI

Na *vida real*, por assim dizer, vemos imagens em três dimensões porque cada um dos olhos tem visões um pouco diferentes que, quando combinadas pelo cérebro, formam imagens com profundidade. Durante a “primeira onda” do cinema 3D - na década de 1950, eram usados óculos, *aqueles* com uma lente azul e outra vermelha, que alinhavam um par de imagens com matizes diferentes e *enganavam* os olhos, dando a *impressão* de profundidade. E também, muita dor de cabeça, “como conta a história”.

Após cerca de 60 anos de (quase) esquecimento, o cinema 3D resurge, agora mais do nunca, na qualidade de *mainstream*. Usando imagens geradas por computador e novos métodos de estereoscopia, o “3D de hoje” *cria uma ilusão de realidade*. E, ao invés de possuírem lentes coloridas, os óculos são polarizados. Isso quer dizer que cada lente capta um tipo diferente de luz e, portanto, cada olho vê imagens distintas que são projetadas simultaneamente na tela.

Mas o que se vê ao assistir um filme 3D? O filme ou o 3D? A profundidade ou a ilusão? A tecnologia ou “a”¹ linguagem? Em outras palavras, qual o *sentido* dessa “nova onda 3D”²? *Sentido* parece ser a palavra mais apropriada, empregada aqui tanto em relação à questão perceptiva, da visão - o órgão do sentido e os processos cognitivos; quanto como significado, entendimento, direção, propósito, consciência.

Sendo assim e delimitando o problema, o novo cinema 3D é uma *técnica* – estritamente, um recurso tecnológico que tem sido utilizado como *meio* de atrair espectadores para as salas de cinema, isto é, uma espécie de “fórmula mágica de produzir *blockbusters*” - ou o novo cinema 3D está no caminho para se tornar uma *linguagem*: assim como aconteceu com o som, a cor e o digital, passado o impacto da novidade tecnológica, ou seja, perdendo (parte do) seu caráter de *atração*, se tornará um campo fértil para experimentações, um *recurso* criativo para os realizadores?

No primeiro caso, os exemplos são, de modo geral, os filmes *passados* para o 3D: aqueles que, após sua finalização, são “tridimensionalizados”. Como, por exemplo, “Alice no País das Maravilhas” (Tim Burton, 2010). No segundo caso, são filmes *pensados* para o 3D, como “Pina” (Win Wenders, 2011). Obviamente, as distinções não são (nem um pouco) estanques. Seria reducionista classificar filmes de tal maneira, assim como é ingênuo discutir gêneros quando se fala em “arte cinematográfica”. Não são opostos (pelo menos, por enquanto): filmes “3D pelo 3D” e filmes “3D de verdade”. Assim, o objetivo é revisar o que tem sido feito até agora e propor, ainda que arriscadamente, o que pode vir a ser feito com a tecnologia 3D aplicada ao cinema.

Tais prospecções podem ser feitos a partir de uma (breve) revisão da história do cinema, tendo como fio condutor as *tecnologias* desenvolvidas ao longo dos anos. Inclusive

¹ Não está claro se uma “linguagem 3D” já existe – ou, mesmo, se vai existir em algum momento. Esta é a questão aqui discutida.

² Empréstimo do termo “Nouvelle Vague”, exatamente por este não representar um “movimento cinematográfico”, uma “vanguarda” ou um grupo homogêneo de diretores que seguem uma mesma proposta.

porque, o 3D não é novidade para o cinema. Por esta razão também, a escolha em usar o termo *novo cinema 3D*. Para fins didáticos e, aproveitando-se do atual consenso, “Avatar” (James Cameron, 2009), será considerado o marco desta nova “era” – há quem prefira o termo “período”, mas, de acordo com o próprio Cameron, trata-se de uma “revolução³”.

Sem dúvidas, a escolha pelo novo cinema 3D como objeto de estudo é, por demais, ampla. A princípio, a opção por analisar um filme como exemplificação do tema seria a via mais sensata. Contudo, este caminho não atenderia à discussão aqui proposta: o 3D como linguagem ou técnica. Por um lado, a maioria dos filmes produzidos até agora aponta para uma resposta. Por outro, a história do cinema mostra que um novo recurso técnico não permanece sendo apenas um “recurso técnico”. Em outras palavras, no momento, parece que o 3D *pertence ao padrão* hollywoodiano, como se fosse um gênero ou como se filmes 3D fossem sinônimos de filmes clássicos⁴ (ainda que a ideia de gênero não precise, necessariamente, estar associada à noção de filme clássico).

Se ainda é cedo para saber se este se tornará o formato *standard* do cinema, também ainda é cedo para saber quais filmes serão os representantes desta possível “nova onda”. É difícil, sobretudo, definir o que seria ou pode vir a ser a “linguagem 3D”. A escolha por um ou outro filme comprometeria, portanto, o debate.

Por exemplo: praticamente, não se considera mais ir a uma sala de cinema para assistir um filme como “Piratas do Caribe 4” (Rob Marshall, 2011), se não for em 3D. Ao mesmo tempo, ninguém esperava um filme 3D de Werner Herzog (“Caverna dos Sonhos

³“Avatar has proved that 3D technology is not just a fad but a revolution changing how the audience chooses to consume media and entertainment content”. (James Cameron *in* “James Cameron and Francis Ford Coppola clash over 3D films”. The Telegraph, 2010).

⁴“Do ponto de vista da decupagem, a linguagem clássica estabelece-se a partir de um modelo funcional: o estilo de apresentação das ações (corporais e verbais) dos personagens, ancorado no princípio de uma verossimilhança espacial e temporal estrita, garantida pelas regras de continuidade, está a serviço da narrativa e da orientação visual e psicológica do espectador, permanecendo invisível para ele. Já no final do período do cinema mudo essa linguagem cinematográfica clássica se encontrava padronizada e se estabelecia como código rígido para contar histórias”. (ALVARENGA, Nilson e LORENA, Dimas, 2010, p.3 apud BORDWELL, 2006; XAVIER, 1983).

Perdidos”, 2010). Não há consenso nem mesmo entre os diretores. Para Coppola, “filmes 3D são cansativos⁵”. Scorsese, por sua vez, optou por um filme em 3D para homenagear Méliès (“A Invenção de Hugo Cabret”, 2012)⁶. Então, como escolher entre um e outro?

Não obstante, os estudos relacionados aos efeitos e impactos do cinema 3D não acompanham o avanço das respectivas tecnologias. De modo geral, ainda pouco se discutiu sobre os possíveis resultados que tal técnica produzirá, embora o modo de “ver” cinema já tenha mudado. Ou pelo menos, de “consumir” cinema.

Há alguns anos, era comum escutar: “o futuro do cinema é o 3D”. Hoje, a ideia de “o futuro é (o) 3D”, provavelmente, é mais apropriada. Câmeras, videogames, televisões, celulares e até canetas já possuem este recurso. E, em cerca de 10 anos, é provável que a tecnologia já esteja consolidada e, financeiramente, mais acessível. Quando isso acontecer, a relação dos indivíduos com as imagens, com os meios de comunicação, enfim, a percepção e a interpretação da realidade externa ao homem, não serão mais as mesmas. Mas e aí? O que acontece com o cinema?

Promessas à parte e, como dito acima, a academia, pelo menos até o momento, não tem acompanhado satisfatoriamente nem o avanço da tecnologia, nem as mudanças no mercado. Ainda é difícil encontrar textos e estudos que não sejam especificamente técnicos: “o que é 3D”, “como tirar fotos em 3D”, “manual de cinescopia”. Daí, a relevância de abordar o tema. Agora.

⁵ "I don't see why a movie is better in 3D. I personally do not want to watch a movie with glasses. It's tiresome." Francis Ford Coppola in “James Cameron and Francis Ford Coppola clash over 3D films”, The Telegraph, 2010.

⁶ O curioso no filme “A Invenção de Hugo Cabret”, é que Scorsese usa o 3D para mostrar que o cinema já usava efeitos tridimensionais nos anos 1890. “É por seu valor pedagógico que *Hugo* se destaca, com Scorsese usando o 3D para potencializar o efeito dos truques de Méliès no ótimo flashback que relembra o processo do mestre. Quando faz essa ponte entre o primordial (o cinema de prosa, teatro filmado) e o novidadeiro (o 3D retrabalhando a sobreposição de camadas), o filme de Scorsese beira a epifania (...). *Hugo* como duas visões: a do cinema como artifício e fabulação, como substituição da realidade, cujo pai é Méliès, e a do cinema como registro do efêmero, do não-encenado, que observa e ambiciona flagrar o real - o cinema como concebido pelos Lumière.” (HESSEL, Marcelo. 2012).

Soa clichê, mas estes são tempos de DVD, Blu-ray, download e pirataria - e o mercado cinematográfico precisa de uma saída. São tempos de amplo acesso ao digital, de facilidade de produzir conteúdos audiovisuais, de retomada do documentário, de experimentar – inclusive com o 3D. Mesmo diante dos obstáculos econômicos (ainda é uma tecnologia muito cara) e técnicos (é importante considerar as restrições das salas de exibição, projetores e mesmo de câmeras). Então, naturalmente, são tempos de começar a pensar sobre tudo isso. Registrar e analisar. Deste modo, a importância de discutir o novo cinema 3D está na atualidade do tema e na sua atual restrição bibliográfica. É preciso, inclusive, refletir a respeito de *como* escrever sobre o cinema 3D. É um tópico que se enquadra no campo da Arte, da Tecnologia, da Comunicação, da Semiótica, da Neurociência, da Física, do Marketing? Ou seja, é possível que o tema seja parte de um (novo) campo de pesquisa que ainda não está bem delineado e cujos processos investigativos encontram-se numa fase embrionária.

Destarte, o objetivo geral deste estudo é, a partir da descrição e análise da sucessão das diversas “tecnologias cinematográficas”, explorar o novo cinema 3D sob dois aspectos diferentes: como técnica e como linguagem. Ao realizar esta discussão, busca-se, especificamente, elaborar ideias sobre o futuro do cinema em três dimensões.

Trata-se, afinal, de sugerir uma hipótese (e sub-hipóteses) acerca de uma imaginável “linguagem 3D”. Inclusive porque este trabalho monográfico constitui o pontapé inicial para investigações que devem avançar durante o Mestrado. Em vista disto, ele deve ser compreendido como um mapeamento, um guia: pretende revisar (parte do) que foi realizado e escrito até o momento, a fim de apontar direções.

Embora, arriscada e otimista, a ideia é propor que sim: que a tecnologia 3D irá mudar não somente o modo como os filmes são feitos, mas, sobretudo, o modo como são pensados por seus realizadores e *vistos* (não apenas *consumidos*) pelo público. Sugere-se que,

com o 3D, existem grandes possibilidades de se criar algo novo em termos de estética e narrativa, em outras palavras, em termos de linguagem cinematográfica. Pode parecer um exercício de futurologia, mas é um esforço de demonstrar, por meio de uma abordagem histórica, que a tecnologia é uma *aliada* da linguagem cinematográfica. Entendendo o processo que fez do cinema o que ele é hoje, é possível indicar (e tão apenas, *indicar*, sinalizar, e não *prever*) futuras mudanças e novas características.

A base para esta argumentação é de que a tecnologia é parte fundamental e intrínseca do cinema: os recursos tecnológicos não são *neutros*. Portanto, qualquer mudança ou inovação em termos de tecnologia audiovisual irá afetar o modo como os filmes são pensados, feitos e assistidos. Então, entende-se que novos recursos/mecanismos tecnológicos *funcionam* como ponto de partida para inovações artísticas, contribuindo para a criação de novas linguagens e, mais tardiamente, de novos padrões.

Este entendimento surge de estudos sobre hibridismos no cinema digital⁷, realizados ainda no começo da graduação⁸ sob a orientação do Prof. Dr. Nilson Alvarenga. Com efeito, as ideias aqui desenvolvidas são apenas uma pequena parte de uma elaboração maior, por ele sugerida.

[...] se os recursos digitais são usados em favor da criação, em proveito do filme, eles funcionam como um facilitador; mas se são usados por si mesmos, se o importante não são as histórias, mas os novos efeitos que se é capaz de produzir com eles, então eles atendem somente ao mesmo sistema formal preestabelecido e não serão capazes de criar variações do olhar. (ALVARENGA, 2007, p.105).

As principais conclusões a que se chegou, nesta época, foram: os hibridismos (de meios, linguagens e gêneros) são constituintes da arte cinematográfica; as tecnologias podem ser entendidas como elementos intrínsecos ao desenvolvimento cinematográfico; e que, entre

⁷ Vide: “Hibridizações: Discussões preliminares sobre tendências do cinema digital”. FONSECA, Ludimilla. Trabalho apresentado no XIV Celacom - Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação. São Paulo, 2009.

⁸ Como parte das atividades de pesquisa realizadas no Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da UFJF, sob supervisão do Prof. Dr. Francisco Pimenta.

as tecnologias digitais aplicadas ao cinema, o 3D é uma das que apresenta maior potencial (estético e narrativo, bem como econômico). E, desde então, o cinema 3D tem sido o foco de estudo.

As investigações que sucederam foram norteadas pela Semiótica de Peirce, sob orientação do Prof. Dr. Francisco Pimenta. O argumento inicial era de que a “ida à sala de exibição”, mais do que um impacto financeiro, constituía uma mudança na experiência dos espectadores, produzindo modificações nos processos de recepção, cognição, representação, mediação e interatividade. A questão-problema daí decorrente era: de que modo a tecnologia 3D influencia/modifica a relação dos espectadores com as imagens e, por sua vez, destes/destas com a realidade externa a eles/elas? Ora, se a maneira de representar é modificada, o modo de perceber e, conseqüentemente, de interpretar também serão modificados. Sendo assim e, como proposto por Francisco Pimenta, a hipótese de a tecnologia 3D ser entendida como “potencializadora da degenerescência sígnica do cinema” começou a ser trabalhada⁹. Tal ideia ia ao encontro das pesquisas do professor sobre degenerescência sígnica e mudança de hábitos na representação hipermidiática:

A degenerescência sígnica se mostra como alternativa vantajosa em relação à utilização predominante de signos simbólicos se o que se pretende é abranger o potencial representativo da chamada hipermídia. Seja quantitativamente, seja qualitativamente, a Internet pode se tornar um ambiente muito mais rico, semioticamente falando. (PIMENTA, Francisco José Paoliello e LORENA, Dimas Tadeu, 2008, p,10-11)

Destes estudos, permaneceu a questão da *consciência da mediação*: o 3D faz com que o espectador se esqueça da mediação (“transparência”) ou o 3D reforça a noção do cinema como *meio*?

Para André Bazin,

⁹ Vide: “Afiml, um novo real? Apontamentos sobre a experiência do novo cinema 3D”. FONSECA, Ludimilla. Resumo apresentado no IV Congresso Internacional da Associação Brasileira de Estudos Semióticos. São Paulo, 2010.

[...] o importante não é que o truque seja ou não invisível, mas que haja ou não truque, do mesmo modo que a beleza de um falso Vermeer não poderia prevalecer contra sua inautenticidade [...]. O que é preciso para a plenitude estética do empreendimento, é que possamos acreditar na realidade dos acontecimentos, *sabendo* que se trata de truque. (BAZIN, 1991).

Não somente, mas, sobretudo, destas duas propostas (que, de certo modo, se unem e se completam) se concretiza a hipótese fundamental apresentada: tendo como base a discussão do novo cinema 3D enquanto técnica e/ou linguagem, sugere-se que essa tecnologia tem o potencial de constituir, futuramente, um campo de experimentações cinematográficas, podendo se transformar em uma nova linguagem. Grosso modo, seja entendido como “variação do olhar” e/ou como “mudança de hábitos”, o 3D pode/poderá produzir *outras* estéticas e narrativas.

Essa hipótese¹⁰ começou a ser trabalhada durante intercâmbio na Universidade de Aarhus, Dinamarca. Retomando a discussão sobre a legitimidade do cinema como arte, analisou-se, sucintamente, o filme “Avatar”, objetivando “situá-lo” entre Hollywood, o *blockbuster*, as estratégias de marketing e o modo como a técnica 3D foi usada para contar a história, por um lado e, por outro, a possibilidade de o filme ser um marco, uma das primeiras produções em 3D que podem marcar a história da *arte* cinematográfica (e não apenas a *história* cinematográfica, com seu recorde de público).

A posição do diretor James Cameron inflama a discussão, uma vez que, ao mesmo tempo em que, por exemplo, investe seriamente na tecnologia, criando e melhorando recursos técnicos e, de certa forma, de estética (mas, definitivamente, não de narrativa), ele não esconde seu lado “publicitário” – amostra evidente disto é o relançamento de Titanic (1998) em 3D.

¹⁰ Vide: “Avatar in 3D: The cinema’s revolution has already started”. FONSECA, Ludimilla. *Paper* apresentado ao Departamento de Estética da Universidade de Aarhus, como conclusão da disciplina *Great Works of Art*, sob orientação da Prof. PhD Linda Maria Koldau.

Obviamente, a questão proposta não foi resolvida, mas abriu caminho para algumas proposições. Uma delas é a de que a tecnologia 3D tem sido subjugada à “categoria Hollywood”. “Subjugada” é mesmo a palavra correta, pois tem sido usada no sentido de inferioridade, como que numa escala de importância ou qualidade que vai do “hollywoodiano/clássico/*mainstream*” ao “experimental/cult/de arte”.

Se a “escolha” é pelo *hollywoodiano*, a história se repete e, assim como na década de 1950, os filmes em 3D, não superarão o limite dos modismos. Mas, se a “escolha” é pela via da experimentação (ironicamente), a história também se repete e a tecnologia vai, mais uma vez, viabilizar novas linguagens. E assim, volta-se ao argumento de que a tecnologia pode tanto ser usada simplesmente para repetir procedimentos estéticos, sob a máscara da novidade, ou pode, de fato, representar uma nova experiência.

De qualquer modo, no futuro, o que uma vez foi novidade, vai se transformar em banal, justamente, por causa do avanço da tecnologia. E o que era *forma* parece, inevitavelmente, virar *fórmula*. “O que foi procedimento de variação do olhar num primeiro momento, torna-se regra mais tarde” (ALVARENGA, 2007). Mas o interessante, no momento é exatamente discutir as novas possibilidades formais e narrativas viabilizadas pelo 3D.

Para Santaella:

[...] quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação, observa-se uma interessante transição: primeiro um novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios mais antigos. Num segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer dentro dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação [...]. Quando novos suportes tecnológicos surgem, são os artistas que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação (2004:156-326).

A fotografia, o cinescópio, câmeras portáteis, a televisão, o filme a cores, o 3D, *wide-screens*, betamax, VHS, Dobby Stereo, computadores, mídias digitais, CDs, DVDs, a

Web – apenas para citar pouquíssimos exemplos –, todas essas tecnologias influenciaram o cinema de alguma forma – fosse melhorando a qualidade dos filmes e de suas exibições, fosse forçando o cinema a se adaptar aos novos hábitos e interesses do público e da indústria e, principalmente, criando novas possibilidades para os realizadores.

Nós não mais pensamos a história do cinema como uma caminhada linear em direção a uma linguagem única, ou como uma progressão em direção a uma verossimilhança cada vez mais apurada. Na verdade, começamos a olhar para a história do cinema como uma sucessão de linguagens distintas e igualmente expressivas, cada uma delas com variáveis estéticas próprias e de modo que cada nova linguagem vai separando as possibilidades das que a precederam. (MANOVICH, 2008, tradução nossa¹¹).

Um adendo: embora a abordagem seja otimista no que tange o 3D como linguagem, não se exclui o contrário. Claramente e, como dito anteriormente, a busca pelo impacto visual por si só é recorrente na história do cinema. Contudo, “o fato de ele [o cinema] existir num suporte ou noutro não o deslegitima; é todo um processo de gramática de comunicação que foi criado através dos anos”. (DANTAS, 2007).

Por isso,

Tem-se sim, de refletir sobre as melhores formas de se utilizar os novos suportes para se construir imagens potentes, transformadoras. No meio de tanta produção, poucas imagens sobreviverão. O grande ponto é identificar o diferencial destes audiovisuais que não serão efêmeros. E se se deseja ou não, que a potência da imagem esteja na capacidade de ela ser janela para a realidade. O real está aí. A potência da imagem, sua magia, talvez, esteja na capacidade de transgredi-lo ou superá-lo (POLIDORO, 2008:5).

Portanto, a fim de analisar este “novo suporte” que é o 3D, metodologicamente, será feita uma breve revisão bibliográfica sobre a história do cinema, com foco em quatro eventos, entendidos como (re) definidores: o som, a cor, o digital e o novo 3D. A revisão se

¹¹ “We no longer think of the history of cinema as a linear march towards only one possible language, or as a progression towards more and more accurate verisimilitude. Rather, we have come to see its history as a succession of distinct and equally expressive languages, each with its own aesthetic variables, each new language closing off some of the possibilities of the previous one”. (MANOVICH, 2008)

estende no âmbito específico do cinema 3D, a fim de explicitar seu desenvolvimento e entender seu funcionamento técnico básico, para, então, discutir suas características atuais. Neste intuito, serão utilizadas não apenas referências acadêmicas, mas também críticas, reportagens e entrevistas com diretores - é conhecendo suas opiniões e projetos, que se pode imaginar a “linguagem do futuro”.

Ao final deste percurso, três sub-hipóteses serão apresentadas. O 3D pode vir a ser uma nova linguagem:

- 1) pela sua capacidade de produzir novas *sensações*;
- 2) por propiciar novos *recursos de realismo* ou *realistas*;
- 3) pela possibilidade de se tornar o novo *padrão*:
 - 3.1) não mais será associado à ideia de “gênero”, mas de plasticidade e narrativa;
 - 3.2) o formato *standard* do cinema serão os filmes sonoros, a cores e em 3D;
 - 3.3) se o formato *standard* do cinema serão os filmes sonoros, a cores e em 3D, o

formato 2D passa a ser uma escolha estética e, mesmo, ideológica.

Tais sub-hipóteses foram desenvolvidas à luz da Semiótica de Peirce, com colaboração direta do Prof. Dr. Francisco Pimenta. Ainda que esta monografia não seja uma análise semiótica, *propriamente dita*, claramente, o pensamento de Peirce e o Pragmatismo, *refletiram* neste *modo* de pensar e, de certo modo, de *categorizar*, *sofisticar*, a hipótese inicial. Como “um método de pensamento” (CP, 8.259).

1 - SOM, COR, DIGITAL E, FINALMENTE, 3D: MAKING A LONG STORY, SHORT

“Nosso século testemunhou a invenção de uma linguagem e diariamente observa a sua metamorfose”.

Jean-Claude Carrière

Se for possível falar em uma “maneira hegemônica de fazer cinema”, é importante lembrar que essa “fórmula” não surgiu pronta, no início da história do cinema ou com os primeiros recursos tecnológicos. Não foi somente a imagem “propriamente dita” que foi se modificando e adquirindo novas potencialidades. Todo o “dispositivo do cinema”, da projeção ao ambiente, foi se modificando com o tempo. Portanto, a “forma” e a “experiência” cinematográficas são diretamente dependentes, ou melhor, relacionadas, aos “dispositivos” por meio dos quais a imagem e a narrativa são criadas e exploradas (PARENTE, 2009).

Antes de considerar a introdução do som no contexto cinematográfico, deve-se levar em conta a montagem. Ressaltar que, antes mesmo do cinema sonoro, “já havia cinema”. E que não era mero “cinema primitivo”, de truques, teatro filmado. Era arte cinematográfica - graças à montagem. O que *transformava* pedaços de imagens em movimento em filmes. O que *transformava* simples registros da realidade, ou de encenações, captados por um recurso tecnológico, em *cinema*. “Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem”. (CARRIÈRE, 2002.p.16). A montagem “constituía o nascimento do filme como arte: o que o distingue realmente da simples fotografia animada. Na realidade, enfim, uma linguagem”. (BAZIN, 1991. p.67).

Então, quando se fala no impacto que uma nova tecnologia desencadeou na *linguagem* do cinema, é uma referência, basicamente, ao modo como essa tecnologia modifica a *montagem* e, portanto, o *modo* de contar a história por meio das imagens - a *narrativa*. É

uma referência ao modo como cada diretor se apropriou, ideológica e esteticamente, da técnica. Como cada estilo de montagem foi “construindo” a linguagem (plural) do cinema. Assim como fizeram Mèliés, Porter, Griffith, Pudovkin, Eisenstein, Vertov, Dovzhenko, Buñuel – para citar apenas alguns que trabalharam antes (e mesmo, depois) do estabelecimento do som.

Mas tudo mudou (e muda) muito rápido em se tratando da história cinematográfica. História que é muito recente, inclusive. Se a primeira projeção de “A chegada do trem na estação” dos irmãos Lumière em 1895, for considerada o seu “nascimento” (e não, por exemplo, os experimentos técnicos de Muybridge, Étienne-Jules e mesmo Thomas Edison), o cinema tem pouco mais de 100 anos. E essas mudanças apressadas, em decorrência de uma efervescência tecnológica, parecem ser a marca registrada do cinema. “Nenhum manual de gramática cinematográfica sobrevive a um período superior a dez anos. Tudo se desmonta constantemente e volta a se reagrupar”. (CARRIÈRE, 2006. p.30).

1.1 - SOUND AND VISION

“Don’t you wonder sometimes about sound and vision?”

DAVID BOWIE

O período mudo (1895-1930) foi um momento de intensa experimentação e criatividade. Foi quando a montagem “chegou à maturidade”, oferecendo alternativas aos cineastas: a continuidade visual, a desconstrução de cenas em planos, a montagem paralela, o tempo dramático em detrimento do tempo real, os estilos poéticos. Todas essas ideias se

tornaram parte do repertório da montagem.

Mas, com a chegada do som, as inovações na montagem ficaram, de certo modo, comprometidas. Afinal, o foco passou a ser, ainda que momentaneamente, o recurso e o seu aperfeiçoamento e não os seus *usos criativos*. Contudo, existia um empenho para encontrar um significado teórico para o som e também para achar soluções inventivas para superar as limitações tecnológicas e, assim, retornar ao estilo de edição mais dinâmico.

Gravação de som é uma invenção de dois gumes, e é mais provável que seu uso ocorrerá ao longo da linha da menor resistência, isto é, ao longo da linha da *satisfação da simples curiosidade*. Em primeiro lugar, haverá exploração comercial da mercadoria mais vendável, os FILMES FALADOS. Aqueles nos quais a gravação do som ocorrerá num nível naturalista, correspondendo exatamente ao movimento da tela, e proporcionando uma certa “ilusão” de pessoas que falam, de objetos sonoros, etc. Um primeiro período de sensações não prejudica o desenvolvimento de uma nova arte. [...] Este novo descobrimento técnico não é um momento acidental da história do cinema, mas um caminho orgânico liberado de uma série completa de impasses que pareciam insuperáveis. [...] O som, tratado como um novo elemento da montagem (como um fator divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas. (EISENSTEIN, PUDOVKIN, ALEXANDROV, 2002. p. 225-226).

O primeiro filme sonoro – isto é, *com voz, falado*, os chamados *talkies* - foi lançado em 1927, pela Warner Brothers: “O cantor de jazz” (Alan Crosland). O filme foi gravado usando o sistema Vitaphone. Na época, havia também o Movietone, até que o Photofone, desenvolvido pela RCA, se tornou, mais tarde, o padrão da indústria.

As restrições tecnológicas eram muitas: problemas com os sistemas de gravação, a qualidade e as características do microfone, a sincronização da câmera e do som e a amplificação sonora. A gravação do som era uma tarefa tão desafiadora que a montagem parece ter ficado em segundo lugar, já que um corte significava perder o som e a imagem. “Consequentemente, a chegada do som significou uma séria inibição para a montagem e a perda de muitos ganhos criativos do período mudo” (DANCYGER, 2002). Foi aí que musicais e seus astros de Hollywood se tornaram a “atração principal”. Como se o visual tivesse sido dispensado para celebrar o discurso e sua potência. Não por acaso, a primeira

cerimônia do Oscar foi em 1929.

Embora essas características do cinema mudo representassem várias limitações para os autores da época, muitos as utilizaram de forma inteligente, as transformando no próprio sucesso de suas empreitadas. Talvez o grande exemplo disso seja Charles Chaplin. Ele, inclusive, critica os *talkies* em sua obra-prima “Tempos Modernos” (1936). Chaplin rendeu-se aos diálogos somente em 1940, em “O Grande Ditador”.

Foi preciso aguardar por uma grande variedade de avanços tecnológicos e, sobretudo, pela decisão de rodar som e imagem em 24 quadros e não mais em 16, para que o “cenário” mudasse.

É, por isso, que a montagem de som e imagem atualmente oferece tantas possibilidades. “A chave é o desenvolvimento tecnológico. O recurso moderno permite que áudio e imagem estejam separados de forma que as escolhas da montagem de ambos possam se processar livremente” (DANCYGER, 2002).

O que explica, então, a decisão de produzir filmes como “O Artista” (Michel Hazanavicius, 2012)¹²? E o que vai acontecer com a opção de passar a rodar em 48 quadros, como em “O Hobbit” (Peter Jackson, 2012)? Para o cinema 3D, essa é uma questão crucial atualmente: filmar em 48 ou 50 quadros melhoraria a qualidade da tecnologia exponencialmente. Contudo, praticamente todas as salas de exibição no mundo, até agora, só projetam em 24 quadros.

Retomando a história do som no cinema, depois, veio a câmera blimpada (mais leve e com isolamento acústico), a Moviola, a gravação magnética e os formatos de filmes mais amplos como o 70mm.

Lembrando que entender especificamente o que é ou como funciona cada um destes *devices* não é o mais importante aqui. Eles são apenas mencionados, pois o relevante é

¹² Filme mudo e em preto e branco que ganhou cinco Oscar em 2012.

notar como o avanço da tecnologia foi modificando o modo de se fazer filmes.

O debate teórico sobre o uso do som foi um esforço deliberado para opor-se à observação de que o filme sonoro não era nada mais do que uma peça filmada complementada pelo diálogo. Foi uma tentativa de ver a nova tecnologia do som como um ganho para a evolução do filme como arte. (DANCYGER, 2002. p.42).

Se deixarmos de considerar a montagem e a composição plástica da imagem como a própria essência da linguagem cinematográfica, o aparecimento do som não constitui mais rachadura estética que divide dois aspectos radicalmente diferentes da sétima arte. Um certo cinema pensou ter morrido com a banda sonora; não foi de modo “o cinema”. (BAZIN, 1991. p. 70).

Diretores e teóricos do cinema começaram a discutir como a combinação de som e imagem daria credibilidade aos planos. Argumentavam que o som não deveria ser usado para aumentar o naturalismo, mas, de preferência, de uma maneira não sincronizada. O uso do som como contraponto permitiu, então, que a montagem continuasse criativa. O som tornou-se um elemento (a mais) para enriquecer o sentido do filme.

Um dos exemplos mais importantes é “Chantagem e confissão” (Alfred Hitchcock, 1929), que foi rodado parte como filme mudo e parte como sonoro. As sequências mudas têm música e alguns efeitos especiais. São sequências dinâmicas: o movimento da câmera é fluido, as imagens têm textura e a montagem é em ritmo rápido. As sequências sonoras, por outro lado, são dominadas pelo diálogo: a câmera está estática assim como os atores. Hitchcock fez do roteiro um conto sobre o desejo e a culpa. Dessa forma, ele cria estados subjetivos, a partir de uma mistura de imagens e áudio - o som é usado como uma informação para desenvolver um ponto da narrativa.

Dois anos depois, Fritz Lang fez algo semelhante em “M, o vampiro de Düsseldorf”: sequências com diálogos e “não-dialogadas”, com música e efeitos sonoros. Ele montou o som como se estivesse montando a imagem. Ou seja, a continuidade do filme vem também da trilha sonora: o som foi usado para promover a unificação da sequência.

Dancyger (2002) afirma que, tanto Hitchcock, quanto Lang, “superaram as

limitações tecnológicas”. Talvez, seja correto, ou pelo menos mais interessante, pensar que o obstáculo técnico em si, desencadeou a mudança na linguagem.

Um último exemplo é o da diretora Rouben Mamoulian, de “O médico e o monstro” (1931), que acreditava que a proximidade dos microfones com os personagens alteraria o sentido de proximidade entre plateia e personagens. “Ela usou o som como um plano geral (silêncio) e um *close-up* como amplo som aberto” (DANCYGER, 2002).

Se essa relação, ou sensação, de proximidade já é alcançada “apenas” com recursos sonoros, imagine as possibilidades do 3D – por se só e, principalmente, quando combinadas ao som. Um modo possível de explorar a noção de proximidade seria trabalhar com o foco no primeiro plano. Ora, a uma pequena distância, os objetos são mais nítidos que de longe (a não ser que estejam muito perto). Em um filme 3D, se objetos em primeiro plano estão desfocados, isso causa, no mínimo, estranheza. Por que alguém optaria por fazer isso? O que isso poderia significar?

E se as imagens borradas, distorcidas, desfocadas, como que decorrentes de testes com 3D, ou simplesmente como em filmes 3D de baixa qualidade técnica, fossem usadas como recurso para reforçar a questão do olhar? Para, por exemplo, lembrar dos óculos, daquilo que está entre a tela e os olhos?

Como se pode notar, na medida em que a história dos recursos tecnológicos aplicados ao cinema vai sendo (muito brevemente) revisada, associações e comparações entre recursos mais antigos e o 3D podem ir sendo feitas. E, sobretudo, é possível imaginar novos ou outros usos para esta tecnologia. Tanto no sentido de que ela pode facilitar alguns efeitos, mas também porque pode radicalizá-los, oferecendo novas experiências ao espectador.

A introdução do som impactou até mesmo a atuação. Da gesticulação excessiva, das “caras e bocas”, até personagens que “falam” sem se movimentarem. Agora, considere o 3D e o quanto essa tecnologia impacta o papel dos atores: que não necessariamente atuam em

cenários – apenas na frente de *chromakeys*, que não contracenam com outros atores, apenas com monitores que simulam essas presenças, que não vestem figurinos, mas microcâmeras que captam cada um dos seus movimentos, que não são mais atores, mas animações de si mesmos.

Outra questão é a da legenda. Se no começo do cinema falado, não se sabia o que fazer com elas, o problema volta a incomodar nas exibições tridimensionais. Onde posicionar as legendas? De que cor? Elas estão “próximas” demais? Elas distraem ou incomodam o espectador?

Em resumo, passou-se a entender o som não como um fim em si mesmo, mas como um elemento que, junto com a montagem visual, poderia ajudar a criar uma experiência narrativa única no cinema. E será que o mesmo não pode acontecer com o 3D?

Fazendo um pulo até a década de 1950, é importante mencionar também a introdução da tela larga – que viria a se tornar o padrão da indústria no início dos anos 60. Esse novo formato, influenciou, sobretudo, a relação entre o primeiro plano e o fundo dos quadros. Diferentes significados foram dados a essa nova noção de profundidade. Em outras palavras, a tela larga compeliu os diretores a darem mais atenção à composição dos planos e os seus possíveis significados.

As telas para projeções em 3D são ainda maiores, principalmente no formato Imax. As salas de projeção são maiores. Os projetores são diferentes. Parece que 3D, quer dizer, neste momento, “três vezes mais difícil” de exibir.

Nessa mesma época, nos anos 50, outros recursos tecnológicos se tornaram disponíveis: câmeras portáteis, particularmente, as 16mm, películas mais sensíveis e aparelhos de iluminação mais leves. Tudo isso, de certa maneira, fez com que os *sets*, as situações de filmagem, se tornassem desnecessários. Isso permitiu um estilo de menor intromissão na realização dos filmes.

O cinema-verdade é um estilo particular de documentário que foi produto direto desses avanços na tecnologia das câmeras, na gravação sonora e nos sistemas de iluminação, que fez o equipamento de filmagem mais portátil do que nunca. “A nova portabilidade permitiu os primeiros amadores irem até onde realizadores já estabelecidos não estavam interessados em ir”. (DANCYGER, 2002. p.125).

Não havia roteiro: a equipe filmava e gravava o áudio sem planejamento e uma *forma* para o filme era encontrada na montagem. A câmera balançando, o enquadramento despojado, o barulho de fundo, o nível do ruído. Tudo isso levou ao reconhecimento de que um filme estava sendo feito. E, naturalmente, de que o público estava assistindo a um filme. O que poderia ter sido visto como imperfeições técnicas, se tornou uma *forma* de se fazer cinema. Portanto, o cinema-verdade é um grande exemplo de como desenvolvimentos tecnológicos tiveram um pacto profundo na linguagem cinematográfica.

Algo semelhante acontece no final da década de 1990 com o estabelecimento do digital. Aliás, antes mesmo disso, com o vídeo. A facilidade de produção, graças a equipamentos mais portáteis, mais baratos, modifica para sempre o modo de fazer e pensar os filmes. Este tópico será abordado mais adiante.

Ainda na década de 1950, deve-se considerar a televisão: em linhas bastante gerais, esse novo meio impactou o cinema, primeiramente, por constituir uma diversão caseira: não era mais necessário se deslocar até as salas e pagar pelas exhibições. Principalmente porque, a partir dos anos 60, a T.V. também passou a exibir filmes. Outra característica de relevância é o seu imediatismo – que, obviamente, está ausente no cinema. Esse atributo está diretamente relacionado à influência do telejornalismo e à necessidade, por parte da audiência, de “imagens reais”, no contexto do pós-guerra. Exemplo claro de como

tudo isso influenciou o cinema é o desenvolvimento do *docudrama*¹³. Neste caso, representa, na verdade, a criação de um novo *gênero*, ou um *transgênero*, muito mais do que uma inovação na linguagem cinematográfica. Contudo, hoje, o documentário não é entendido como um *mero* gênero, por isso, a validade de citar os *docudramas*.

Atualmente, um grupo de diretores, entre eles o alemão Wim Wenders e o brasileiro Karim Ainouz, estão trabalhando em um documentário produzido em 3D e também em 2D para ser exibido em partes na televisão, como uma série. O nome do projeto é “Cathedrals of Culture”¹⁴ e falará sobre a “alma” de dez edificações espalhadas pela Europa. Dez diretores diferentes, responderão à pergunta: “se um prédio pudesse falar, o que diria”?

Bom, dá para dizer que o 3D, em pouco tempo, estará amplamente disponível nos televisores e monitores. Aí, o que o cinema fará para, mais uma vez, trazer o público para as salas de exibição? De um modo ou de outro, os filmes 3D irão mudar. Se não for por meio da linguagem (o que parece bastante improvável), a própria indústria e a audiência vão provocar essas mudanças. Certamente (e felizmente), autores como Wenders e Ainouz já estão pensando nisso há algum tempo.

1.2 - LIFE IN TECHNICOLOR

“Through the wide screen I'm gonna see me kissing you, babe. In technicolor”.

OS MUTANTES

¹³ Docudrama: um programa de televisão, ou um filme para televisão, cuja história se baseia num evento ou situação que realmente aconteceu, embora não pretenda ser fiel em todos os detalhes. (Verbete *in* Cambridge Advanced Learner's Dictionary).

¹⁴ Vide: <http://www.neuroadmovies.com/EN>

“Colorir o mundo é sempre um meio de negá-lo”.

ROLAND BARTHES

Diferentes explicações são oferecidas pelos historiadores, teóricos e estudiosos para a introdução da cor no contexto cinematográfico. Alguns argumentam que ela foi utilizada como uma resposta à “tendência realista” que dominou a área no período do seu desenvolvimento. Outros apontam determinações econômicas, que teriam favorecido a introdução da cor como um novo produto que possibilitaria lucro à indústria. Existe ainda uma corrente que tenta explicar a utilização da cor por meio do seu desenvolvimento estético, enfatizando seus códigos e convenções narrativos.

No ano passado (2012), o National Media Museum de Bradford, na Inglaterra, descobriu um filme colorido feito em 1901/1902 pelo fotógrafo Edward Turner. Até este momento, o Kinemacolor era considerado o primeiro experimento de imagens em movimento a cores (que começou a ser usado apenas em 1909). A razão pela qual o material de Turner passou tanto tempo despercebido foi o seu formato, 38 mm, muito difícil de ser rodado¹⁵. Antes tarde do nunca, a história do cinema foi, mais uma vez, reescrita com a ajuda da tecnologia.

Mesmo com a existência de um ou outro rebelde, o cinema mudo acabou desaparecendo aos poucos, abrindo as portas existentes para a funcionalidade desse outro modo de se contar histórias. Daí, algo “novo” começaria a despontar no cinema, desta vez atingindo não os ouvidos, mas os olhos: era a descoberta do processo Technicolor, que viria a acrescentar cores às imagens vistas nas salas de exibição.

A cor esteve presente no cinema desde suas origens. Os primeiros processos consistiam em colorir a mão - um a um, os fotogramas no positivo preto e branco. Os filmes realizados desta forma são chamados de *colorizados*, em contraposição aos *coloridos*, nos

¹⁵ Vide: <http://oglobo.globo.com/cultura/filme-descoberto-em-museu-pode-ser-primeiro-em-cores-6071461>

quais as cores são captadas através do próprio processo fotográfico. Todos os processos de colorização tinham em comum o fato de serem artesanais, lentos e muito dispendiosos, além de apresentar cores totalmente artificiais.

Kinemacolor, Chronochrome, UFAcolor, Prizma, Multicolor, Magnicolor, Cinecolor, Sennett Color. Foram muitos os métodos de cinematografia a cores patenteados na Europa e nos EUA. Mas as tentativas mais bem sucedidas foram desenvolvidas a partir de 1915 na América do Norte pela Technicolor - inicialmente, registrando apenas o verde e o vermelho em duas películas preto e branco. Estes primeiros processos também não conseguiam reproduzir com exatidão as cores naturais.

Na década de 1930 foi lançado o Technicolor Tripack (de três películas), o primeiro processo verdadeiramente industrial de cor no cinema. Quando isso ocorreu, já havia um receio declarado por parte dos produtores de que a cor fosse roubar a atenção dos espectadores.

Para afastar esta suspeita e demonstrar que a cor poderia ser integrada como um elemento narrativo no filme, a Technicolor investiu numa “consultoria de cores” que era responsável por estabelecer uma paleta para cada roteiro. Os diretores de fotografia eram indicados e a supervisão da cenografia, figurino e maquiagem eram restritos, controlados. Essa medida definiu as regras básicas do uso da cor que iriam determinar a estética hollywoodiana pelas próximas três décadas. (EBERT, 2000).

“Becky Sharp”, de Rouben Mamoulian, lançado pela Fox em 1935, foi o primeiro longa-metragem totalmente em Technicolor de três cores. No entanto, apenas a partir do início dos anos 40, com o Agfacolor, e depois em 1952, com o Eastmancolor, que o uso da cor ganhou em liberdade e expressividade.

Nunca houve consenso sobre a utilização das cores no cinema. Grandes cineastas se posicionaram contra a cor e a favor do monocromático. Andrei Tarkovski, por exemplo, disse em uma entrevista:

No momento eu creio que o filme colorido não é nada mais do que um truque comercial. Não conheço nenhum filme que tenha usado bem a cor. Em qualquer filme colorido, a sensação da cor se sobrepõe à percepção dos eventos. Na vida real nos raramente prestamos atenção à cor. Quando observamos alguma coisa acontecendo não nos damos conta da cor. O filme branco e preto cria imediatamente a impressão que a sua atenção está concentrada no que é mais importante. Na tela a cor se impõe por si mesma ao espectador enquanto na vida real isso acontece apenas em alguns momentos especiais, logo não está certo que o público fique o tempo inteiro consciente das cores. (TARKOVSKI, 1966 apud. EBERT, 2000).

Mas “não houve como”: mais tarde, o diretor acabou por aderir à cor, ainda que sempre utilizando paletas cuidadosamente estudadas.

À margem da ditadura hollywoodiana da Technicolor, os cineastas europeus começaram a experimentar com a cor dando as primeiras indicações de como ela poderia ser utilizada como elemento narrativo.

[...] a cor é o problema mais imediato e estimulante do cinema hoje, mas principalmente porque a cor foi muito (e ainda é) usada para *decidir* a questão da *correspondência pictórica e sonora, seja absoluta ou relativa* – e como uma indicação de *emoções humanas* específicas. Isto certamente será de extrema importância para os problemas e princípios do audiovisual. (EISENSTEIN, 2002. p.46)

Por exemplo, em “Deserto vermelho” (Antonioni, 1964), as cores são apagadas, dominadas por um tom cinza. Isto se justifica porque, no filme, o mundo é visto pelos olhos de uma mulher que se sente separada da realidade. Ou seja, neste caso, cabe à cor a tarefa de dar a ideia de como a protagonista vê as coisas - o que acontece sem necessidade de recorrer com insistência aos diálogos e à atuação. Do mesmo modo, em “Julietta dos Espíritos”, Fellini carrega nas tintas, denotando a vulgaridade do mundo representado, próxima da desagregação material e espiritual.

Argumentou-se que o filme, com elementos como o som e a cor, atinge uma aura de autenticidade, aguçando um senso de realidade. Logo, a cor poderia ser vista como um elemento que aproximaria o filme da realidade. Contudo, críticos da ideologia realista, alegam que, de início, a cor significava não uma “melhoria” no realismo, mas no desenvolvimento de um cinema “irrealista”, na capacidade dos cineastas de expressar a fantasia.

A transição dos filmes em preto-e-branco para os coloridos, ao menos inicialmente, foi plena de experimentos estéticos não-realistas. Isso ocorreu pelo menos até que o uso da cor no realismo narrativo se tornasse a forma cinematográfica dominante. A “verdade” é que a audiência aceitou por muito tempo a ausência da cor nos filmes quando outros códigos do realismo narrativo entravam em ação [...]. Em algum momento, os cineastas despertaram para o potencial da cor como um modo expressivo para enfatizar efeitos dramáticos. A cor poderia ainda constituir um elemento significativa da narrativa. Após os anos 60, virtualmente a maioria dos filmes foram filmados em cores. Então, somente com o emprego universal da cor no cinema, o uso da fotografia em preto-e-branco se tornou uma escolha estética. (BRAGA e COSTA, 2011).

Nesta perspectiva, imagens 2D, provavelmente, se tornariam uma escolha estética e, até mesmo, ideológica, assim como as animações se tornaram um formato válido para “filmes sérios”. Ora, mas não é exatamente isso que tem acontecido com 3D? Como aponta Wim Wenders:

[...] tudo está acontecendo no reino da fantasia e os atores parecem mais desprovidos de realidade do que nos filmes em preto e branco. [...] E isso é válido para tudo mais em relação aos filmes tridimensionais produzidos pelos grandes estúdios. Eles roubaram e mutilaram essa linguagem, de modo que ninguém poderia ser capaz de reconhecer seu potencial de representar a realidade. [...] Mas estou convencido de que o 3D foi inventado para isso. (2011, tradução nossa¹⁶).

¹⁶ “The present perception of 3D is going in the opposite direction. It is all taking place in the realm of fantasy, and the actors on the screen are more devoid of reality than any actor in any old black and white movie. Johnny Depp and Penelope Cruz in “Pirates of the Caribbean”, for instance (I could pick many other examples), are not “there”... They do not exist, with all the gimmickry around them, they are strange, human-like creatures, ‘body snatchers’ like in that film by Phil Kaufman. And that goes for everything that comes packaged in the 3D envelope of the Major Studios. They have taken this language, this amazing new medium, and ... Kidnapped it, stolen it, mutilated it beyond recognition, so none of their audiences could possibly conceive of it as a tool to represent ... Reality. Human reality. Our planet. Our existence. Our concerns. But: I am convinced that this is what 3D was invented for and what it can do”. (11. jun 2011. Keynote speech by Wim Wenders *in* Toronto International Stereoscopic 3D Conference).

Isto é, hoje, este impasse resurge: se por um lado, praticamente todos os filmes 3D lançados até agora têm esse caráter fantástico, por outro, a tecnologia pode ser usada com objetivos realistas. De um lado, está a indústria, ocupada em encher as salas de exibição, de outro, estão os diretores, reivindicando o recurso técnico como uma opção estética. É verdade que estes autores ainda não são muitos. Mas, sem dúvidas, o número é crescente.

Os grandes estúdios, pelo menos até o momento, não têm interesse em desenvolver o 3D em termos de linguagem. Desde que o formato atual seja rentável, não estão preocupados em fazer do 3D nada além da “atração principal”, não querem arriscar essa “receita de sucesso” – do mesmo modo, que, por exemplo, a Technicolor procedeu na época da introdução da cor. Afinal e como dito, existia um controle rigoroso sob a direção de arte.

1.3 - TECHNOLOGIC

“Buy it, use it, break it, fix it, trash it, change it, melt - upgrade it. Charge it, pawn it, zoom it, press it. Snap it, work it, quick - erase it. Write it, cut it, paste it, save it. Load it, check it, quick - rewrite it. Plug it, play it, burn it, rip it. Drag and drop it, zip - unzip it. Touch it, bring it, obey it, watch it. Turn it, leave it, stop - format it”.

DAFT PUNK

“Não deve haver limites arbitrários à variedade dos meios expressivos que podem ser usados pelo cineasta”.

SERGEI EISENSTEIN

Para desenvolver o cinematógrafo, os irmãos Lumière tiveram que se basear em estudos de ótica e química. O mesmo ocorreu com o desenvolvimento das cores no Technicolor. Porém, em ambos os casos, havia um objetivo a ser alcançado: a imagem em

movimento e o filme colorido, respectivamente.

No caso do digital, o processo foi bastante diferente. A tecnologia foi desenvolvida, a princípio, para cálculos e depois se estendeu para, praticamente, todos os sistemas de informação. Inclusive, para os de captação, armazenamento e manipulação de imagens.

Mas o formato digital não foi introduzido no cinema por meio da captação de imagens. E sim, de experimentos com programação em design gráfico para a criação de efeitos especiais. Isso já acontecia no final dos anos 1960. Por exemplo, em “2001: uma odisseia no espaço” (Kubrick, 1968).

Até meados da década de 1990, falava-se em “efeitos de computador”. A partir daí, a revolução digital começou de fato para o cinema. “A mudança para a mídia digital afeta, não apenas Hollywood, mas o cinema como um todo, já que o processo de produção tradicional está sendo redefinido”. (MANOVICH, 2001. p. 300, tradução nossa¹⁷).

O fato mais marcante nesse desenvolvimento, analisando pelos mesmos aspectos das outras tecnologias aqui citadas, foi a adoção do digital na montagem e o estabelecimento da edição não-linear. A partir desse ponto, todos os outros aspectos, ou melhor, etapas da produção audiovisual, foram se digitalizando.

Amplamente utilizado pela indústria – não apenas cinematográfica, mas também publicitária, o digital mudou para sempre a comunicação. Porém, com o tempo e como era de se esperar, os custos diminuíram e os equipamentos se tornaram largamente disponíveis – para realizadores e para “qualquer pessoa”. Inicialmente usada para facilitar e aumentar as possibilidades de efeitos, a tecnologia digital progrediu para o “qualquer um pode fazer”.

Que curioso caminho o cinema digital trilhou nestes últimos dez anos, desde que “explodiu” para o mundo de fato, com a dupla-Dogma de *Festa de Família e Os*

¹⁷ ”The shift to digital media affects not just Hollywood, but filmmaking as a whole. As traditional film technology process is being redefined”. (MANOVICH, 2001. p. 300).

Idiotas, no Festival de Cannes de 1998: da promessa de uma liberdade criativa e diminuição dos custos, da democratização do acesso ao radicalismo de um *Five*, de Kiarostami – e, no entanto, o velho “sistema” mostra sua força, toma o digital para si e o transforma em ferramenta intrinsecamente ligada à produção do bom e velho espetáculo dos *blockbusters*. (VALENTE, 2008).

Isso demonstra que, no fundo, o cinema de ficção de espetáculo continua sendo absolutamente o mesmo, por mais que o mundo à sua volta tenha mudado. O que não significa que transformações de ordem narrativa e estética não estejam acontecendo. Pelo contrário.

Ao abordar a revolução digital no cinema, fica a impressão de que nunca será possível falar tudo aquilo que se quer (por falta de tempo, espaço, conhecimento – afinal, os hipertextos não deixam que a rede infinita de informações disponíveis seja esquecida) ou que se está sendo (muito) clichê: repetindo o que já foi e está sendo falado, de novo e de novo. É um processo que, provavelmente, nunca vai terminar.

Na verdade, nos dias de hoje, não se fala mais na chegada da revolução tecnológica ou em como a tecnologia transformará o som, os efeitos especiais, a montagem. A revolução está aqui. E o foco deve ser o potencial do digital para a *revolução estética*. Obviamente, um mecanismo digital, por mais sofisticado, não pode tomar a decisão criativa de, por exemplo, onde cortar o filme e por quê. A decisão sobre a continuidade ou a ênfase dramática é uma escolha estética.

O cinema não apenas sobreviveu à, mas prosperou com a revolução digital. E, possivelmente, tem ditado, ou no mínimo, sugerido, os parâmetros econômicos e estéticos de como a tecnologia pode ser explorada como entretenimento e, espera-se, como arte, em outras esferas sociais e culturais.

E parece ser bastante claro como o digital faz *isso* - afeta a linguagem do cinema. Há de se falar da tecnologia apenas como um recurso para copiar efeitos já criados pelas vanguardas do século passado, como um recurso usado apenas para “encantar” o

público. Há de se falar da nova linguagem documental, de videoclipe, de Dogma 95, de YouTube, de registros familiares, de festivais de cinema. Enfim. Escolheu-se falar de uma pequeníssima parte disso tudo, o 3D.

Wim Wenders (2011) lembra que quando a tecnologia digital apareceu nos filmes, nos anos 90, ela já era utilizada em comerciais, videoclipes, e em cenas de efeitos especiais “usados simplesmente para explodir tudo”. A palavra *digital* tinha uma conotação estranha, como sinônimo de “manipulação”, de “inverdade”, confundindo as noções de realidade. Mas alguns anos depois, quando o cinema digital se consolidou, a tecnologia passou a ser vista como salvadora, reinventora do documentário. E para Wenders, a mesma coisa esta acontecendo com o 3D.

1.4 - A LOVER IN YOUR ARMS, A LION IN YOUR LAP

”You can also touch somebody with your eyes”.

WIM WENDERS

Este subcapítulo é uma rápida revisão da história do cinema 3D feita com base na leitura dos livros: “3D Movie Making – Stereoscopic Digital Cinema From Script to Screen” de Bernard Mendiburu, “Foundations of Stereoscopic Cinema” de Lenny Lipton e “Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film” de Ray Zone. Eles são considerados a bibliografia básica sobre cinema 3D atualmente e nenhum deles têm tradução para o português.

A era estereoscópica do cinema começou em 1890, quando o britânico William Friese-Greene registrou uma patente de filme em 3D. Nesse processo, duas imagens em

movimento eram projetadas lado a lado em uma única tela e o filme era visto através de um estereoscópio. Em 1900, o inventor norte-americano Frederick Eugene patenteou um equipamento de câmera estéreo que possuía duas lentes acopladas e, a partir daí, as inovações durante as décadas de 1920 e 1930 foram rápidas. A década de 1930, inclusive, viu o nascimento do 3D polarizado, que continua sendo, basicamente, o padrão da indústria, mesmo mais de 80 anos depois.

Soa muito pretensioso e mesmo engraçado, mas, recentemente, o historiador Thomas Elsaesser argumentou que o cinematógrafo dos irmãos Lumière foi, na verdade, o resultado de uma tentativa de combinar seus imperativos comerciais com a obsessão que tinham pela estereoscopia e pela terceira dimensão, muito mais do que uma busca pelo registro realista do cotidiano. (PUNT, 20013. p. 51).

Especulações a parte, o primeiro filme em três dimensões foi "The Power of Love" (1922) sobre uma mulher que é prometida a um homem que não amava para salvar seu pai da falência. Porém, "Bwana Devil" (1952) é conhecido como o precursor do gênero. O filme conta a história de trabalhadores de uma companhia de trem que são atacados por leões. No lançamento da produção, as propagandas diziam algo como: "O que você quer? Um bom filme ou um leão no seu colo?". O slogan oficial é o título deste subcapítulo, justamente por sintetizar esse primeiro uso do 3D: um *efeito*. Um recurso que fazia os objetos saltarem da tela e nada mais.

Na década de 1950 surgiu a técnica Naturalvision, que consistia em uma imagem anáglifa que passava a ter um efeito estereoscópico quando visualizada por meio de óculos feitos de cartolina e lentes de plástico azul e vermelho. Daí em diante, muitos filmes passaram a ser produzidos no formato 3D. "House of Wax" (1953), "Spooks!" (1953) e "The Stewardesses" (1969), foram alguns deles. Mas a baixa qualidade técnica e, sobretudo, as histórias nem um pouco atrativas, acabaram desaparecendo com o formato.

Mas vale lembrar que, muito antes dos anos 1950, a profundidade de campo (obtida através de outras técnicas de filmagem e não da utilização do 3D) já era empregada por diretores, discutida pelos teóricos do cinema e, sobretudo, já era usada como recurso criativo, de linguagem.

A profundidade de campo coloca o espectador numa relação com a imagem mais próxima do que a que ele mantém com a realidade. Logo, é justo dizer que, independente do próprio conteúdo da imagem, sua estrutura é mais realista. (BAZIN, 1991. p. 77).

Depois desse curto período nos anos 1950, o 3D ficou um tanto quanto restrito como atração de parques de diversão e museus. Inclusive, essa “utilização” continua nos dias de hoje, mesmo após o novo *boom* da terceira dimensão no cinema.

Parques e museus exploram, especialmente, o chamado 4D (que simula sensações táteis por meio do movimento das cadeiras, vento, gotas d’água, etc.). Na maioria das vezes, o roteiro é baseado numa viagem (na busca por alguém ou algum objeto, ou numa fuga). A câmera é subjetiva, colocando o espectador na posição do personagem, que está percorrendo um caminho cheio de obstáculos e, geralmente, a bordo de um automóvel, avião, submarino – qualquer veículo que radicalize a ideia de movimento. “A Casa Monstro” (2005), filme em que uma menina anda de velocípede por uma rua cheia de folhas secas, é um ótimo exemplo: ela acelera e as folhas voam na direção do público, tomando conta da sala de cinema.

No final dos anos 1960, o Space Vision 3D foi desenvolvido. Um sistema de "espaço de visão", no qual duas imagens são impressas, uma em cima da outra, em um único quadro de filme exibido através de um projetor equipado com uma lente especial de polarização. Desse modo, a sincronização cuidadosa dos canais esquerdo e direito tornou-se desnecessária (no início, quando mal sincronizados, os filmes 3D eram causa de muitas reclamações por parte da audiência) e as imagens passaram a ser apresentadas em widescreen.

A chegada do IMAX na década de 1980 revitalizou a produção em 3D. "Tubarão 3D" (1983) e "A Hora do Pesadelo 6 - A Morte de Freddy" (1991) foram lançados e tiveram um impacto considerável nas bilheteiras. Mas, definitivamente, pelo menos na época, não despertaram elogios da crítica e a atenção dos estúdios em geral. Principalmente, porque ainda exploravam a noção de que pessoas e objetos deveriam saltar da tela, assustando os espectadores.

Atualmente, o 3D funciona tanto nos planos mais abertos e monumentais como num *close* sobre um rosto humano. Porque, ao contrário da tecnologia e dos objetivos anteriormente existentes, a questão principal é a das texturas e camadas, e não mais apenas de relação entre dimensões no espaço. O 3D agora se mistura com a alta definição das imagens para dar não apenas uma sensação de aproximação do espectador com determinados elementos, mas principalmente a possibilidade de olhar de maneira diferente para cada imagem.

Porém, até o início dos anos 2000, não se viu muitas novidades. Já em 2003, "Ghosts of the Abyss" foi lançado como o primeiro recurso de IMAX de longa-metragem 3D filmado com o Sistema de Real HD. E somente na virada da década, em 2009, vale repetir, "Avatar" foi lançado.

Hoje, na maioria dos casos, as salas de projeção são, por assim dizer, "3D convencional" ou IMAX. Esse último é a abreviatura de *Image Maximum*, que tem como padrão telas de 22 metros de largura por 16,1 metros de altura - as telas tradicionais medem 12 metros por 5,1 metros. Mas não é só o tamanho da tela que diferencia o IMAX: a chamada *IMAX Experience* combina a projeção gigante em tela de design especial, com maior curvatura, sistema de som digital *surround sound* mais potente (são 12.000 watts de potência, mais que o dobro de uma sala comum) e o ambiente montado de forma geometricamente favorável. Além do tamanho, conta com um sistema chamado *rolling loop* para movimentar o

filme: são duas faixas de filme correndo pelo projetor ao mesmo tempo, na velocidade de 24 frames por segundo. Assim, cada quadro fica perfeitamente imóvel quando projetado. A imagem não treme e nem borra, tornando o efeito 3D ainda mais real.

No Brasil existem sete salas IMAX: duas em São Paulo, uma em Cotia (SP), outra no Rio de Janeiro, mais duas em Porto Alegre e Curitiba. Uma sétima sala está para ser aberta em Recife ainda este ano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

”I wonder what was going on between the apparatus and the imagination”.

MICHAEL PUNT

“Bons diretores nos envolvem com a história mais do que com a tecnologia”.

KEN DANCYGER

Certamente, esse dia não vai demorar a chegar - o dia em que a maioria das análises e ponderações acerca das primeiras produções realizadas no novo sistema de imagem em terceira dimensão vão precisar ser reconsideradas e repensadas, na medida em que o formato for adquirindo características mais reconhecíveis.

Porém, durante estes primeiros exercícios de entendimento dos filmes 3D, é difícil não levar tanto em conta o que o formato traz para o debate, ao invés das obras em si mesmas. Naturalmente, esse é o caráter da relação que se consegue estabelecer com estas produções atualmente: ao mesmo tempo que se procura estimar as intervenções específicas de cada filme, ainda é impossível não se impressionar, ou pelo menos não estranhar, essa nova maneira de *olhar*, mesmo que, exclusivamente, dentro das salas de exibição. Não é interessante, contudo, buscar adiantar este tempo e excluir esse elemento aqui, já de saída – seria, de certa forma, injusto com a experiência que está sendo oferecida.

De qualquer modo, é claro que este argumento é defendido sob pena de cair nas “armadilhas do contemporâneo”, da pós-modernidade, do “pós-tudo”, “posso tudo”. Como bem descreve Carrière:

Por isso essa confusão que vemos à nossa volta, essa sensação de “revolução” permanente, de exaltação e insatisfação, de uma compulsão quase patológica por mudar as formas exteriores – e por confundir esse processo com uma verdadeira mudança. (CARRIÈRE, 2002. p.24)

Mas não *parece* correto, muito menos é *desejável*, que o cinema 3D contemporâneo continue sendo uma *atração* de parque de diversões, ou uma *atração* por si só nas salas de exibição, sempre repetindo o mesmo “vocabulário”. Até porque, o público e a indústria, provavelmente, não sustentarão isso. E, principalmente, o cinema não deverá se tornar obsoleto. De fato, ele se apropria de recursos antigos constantemente, mas, no mínimo, isso se dá de maneira menos trabalhosa, do ponto de vista técnico, menos dispendiosa, do ponto de vista financeiro, e com um ar de novidade, do ponto de vista estético.

Sendo assim, mesmo na arte cinematográfica, que é intrinsecamente ligada à tecnologia, as mudanças só parecem começar a acontecer se envolverem compensação financeira para a indústria e/ou novidades para o público.

Bom, isso o 3D já indica estar fazendo. “Avatar” é o filme mais rentável da história cinematográfica. E o lucro pode não vir, necessariamente, do sucesso de público, mas simplesmente do fato de que os ingressos para salas 3D e Imax são mais caros que os para projeções em película e em digital.

A indústria também encontra caminhos menos óbvios: como parcerias com empresas de videogames. Não é de se surpreender que alguns críticos defendam que os próprios filmes 3D são, em última instância, *jogos*.

Avatar e *Alice* são jogos, e tem toda uma nova dramaturgia aí. Não me parece mais aquela coisa teleológica. É tudo muito mais modular. Módulos que vão se encaixando e definindo uma trajetória, uma aventura. Existem, sim, objetivos a serem cumpridos, mas são meros pretextos para uma viagem sem fim. Daí tantas e tantas continuações. *Piratas do Caribe* era bem assim. *Alice* é puro jogo, visualmente inclusive. Ela tem que matar o dragão; tem que encontrar uma espada; determinadas tarefas não consegue fazer se não tiver cumprido outras, etc. Porque o que importa é o jogo. As “missões” são puro pretexto para a aventura do meio. (BUTCHER, 2010).

Em se tratando de “considerações finais”, aí está a sugestão de uma nova investigação (para quem entende do assunto): Teoria dos Jogos e Cinema 3D Contemporâneo.

Sobretudo, em relação à narrativa e as possibilidades de interatividade (nos filmes em si, e não na Realidade Virtual - campo em que já existem muitas pesquisas).

Além dos games, existe a estratégia do relançamento em 3D – tanto para as salas de cinema, como para mídias caseiras. Por exemplo, “Disque M Para Matar”, de Hitchcock, originalmente filmado em 3D em 1954, chegou às lojas em janeiro deste ano, em uma versão restaurada e remasterizada em Blu-ray 3D.

Em outras palavras, as tecnologias do cinema são introduzidas, primeiramente, atendendo aos desejos do público e da indústria. No sentido de que os roteiros, as histórias são praticamente os mesmos desde o começo dos filmes falados e da utilização do Technicolor. O que muda, é o novo “efeito” de cada época. Mas diretores não são *técnicos* e, em algum momento, a tecnologia desencadeia transformações, ainda que inicialmente pequenas, na linguagem cinematográfica.

Claramente, o desenvolvimento do novo 3D é resultado de uma grande força econômica e de altos investimentos (e é óbvio, também, que a indústria vai fazer de tudo para recuperá-los). Mas antes das questões mercadológicas, o 3D é um desejo estético, um recurso de linguagem. Basta considerar, por exemplo, o prolongamento da questão da perspectiva, que vem desde o Renascimento.

A tela plana tem um espaço ilusório, um espaço emocional (em um bom filme), no qual podemos mergulhar por algumas horas, mas é, essencialmente, o mesmo espaço que uma pintura ou fotografia possui. [...] Como esse meio [o 3D] vai, de fato, transcender (literalmente) o reino da representação cinematográfica e criar (ou imitar) a “presença”? (WENDERS, 2011. tradução nossa¹⁸).

¹⁸ “The flat screen only has an illusionary space, an emotional space (in a good movie), we can immerse in it for two hours, but it is essentially the same space a painting has, or a photograph. (...)How this medium was able to actually transcend (in the very sense of the word) the realm of cinema, of cinematic representation, and create (or imitate, I’m not sure) “presence”? ”. (11. jun 2011. Keynote speech by Wim Wenders *in* Toronto International Stereoscopic 3D Conference).

Então, em termos de “linguagem 3D”, um dos primeiros aspectos a serem considerados em relação às potencialidades que a tecnologia possui, mas que ainda não foram satisfatoriamente exploradas é a questão da duração dos planos:

O que me parece mais fascinante acompanhar a longo prazo, nos caminhos que a tecnologia e o cinema dominante vão tomar, é o fato de que este 3D traz consigo um dilema radical para o cinema como espetáculo: quanto mais se alonga uma tomada neste novo formato, mais maravilhosa ela pode se tornar, porque se trata aqui de um potencial de habitar-mos mesmo esta imagem, de irmos nos instalando dentro dela (...). Só que toda a temporalidade do cinema e das imagens do espetáculo modernas tem sido direcionada no caminho contrário, da rapidez, da evolução rumo a um não-espaço e a um não-tempo, onde a experiência do espectador parece cada vez mais pensada na ideia de fluxo quase hipnótico de passagem, ao invés da instalação. E aí fica a dúvida: será que o novo 3D se adaptará ao *zeitgeist* sensorial atual ou ele ajudará a mudá-lo de direção? A ver nos próximos capítulos. (VALENTE, 2008)

O crítico Eduardo Valente reitera esse argumento posteriormente, usando como exemplo o filme “Hara-kiri: Death of a Samurai”, dirigido por Takashi Miike em 2011:

Miike entendeu o que era óbvio, mas a grande maioria dos exemplares hollywoodianos parecia não se dar conta até agora: para que este efeito se realize de fato, é preciso dar tempo aos planos, e mover a câmera com elegância. Cortes rápidos e movimentos bruscos não permitem que o 3D se instaure como uma forma do espectador quase coabitar as cenas com os personagens, e por isso Miike nos dá todo o tempo e sentido para que percebamos as ricas nuances de luz e profundidade que cria. Nesse sentido é que pode-se realmente dizer que este é o primeiro filme a efetivamente usar o efeito do 3D ao seu máximo. (VALENTE, 2011).

Outro ponto a ser considerado em relação a uma provável “linguagem 3D”, são os “planos-sequência de voo”. Eles podem ser facilmente identificados atualmente. Grandes exemplos são cenas em que dragões e outros seres alados estão perseguindo algo/alguém ou em fuga. “Como treinar seu Dragão” (Chris Sanders, 2010), nesse sentido, é quase um manual de “como fazer boas sequências de ação em 3D”.

Para a pesquisadora Sara Ross¹⁹, no esforço de criar uma estética para o 3D

¹⁹ ”The soaring movement of the flight scene is a signature effect of the current 3D cycle, with a number of recent films centering on birds or dragon-like creatures. Simulated flight has long been used to display the latest in cinematic spectacle. Analysis of the use of flight in *Wings* (1927), *Avatar* (2009) and *How to Train Your Dragon* (2010) demonstrates how film producers have employed tried and true schemata to make the attractional power of flight serve a narrative master”. (ROSS, 2012).

contemporâneo, essas cenas de voo, que acontecem em espaços muito amplos, com mudanças bruscas de direção e em profundidade, são a marca do 3D de hoje. Isso porque, além de destacar o efeito de tridimensionalidade, este recurso permanece chamativo nas exibições em 2D e pode ser usado numa ampla variedade de narrativas - o que agrada a indústria. Talvez isto já seja um pequeno sinal de que uma linguagem começa a surgir – ainda que seja na forma de negação desse recurso, exatamente, pelo seu atual caráter de “fórmula hollywoodiana”.

É importante falar também sobre outra tendência no 3D. Mas, diferente das já “manjadas” sequências de voo, essa *característica* ainda é incipiente e vai ao sentido oposto à “onda clássica”. Trata-se da tendência ao documentário e, em última instância, ao realismo. Claramente, documentário e estética realista são matrizes, conceitos (por falta de termos mais adequados), diferentes, com especificidades nítidas. Porém, no 3D, ainda não existe uma clareza sobre como essas formas vão se manifestar. Além do mais, as discussões teóricas sobre a ficção documental e o realismo na ficção já estão sendo amplamente abordadas, sob a perspectiva do cinema digital.

Então, para a presente discussão, é importante não se perder em debates conceituais. Basta deixar claro, por agora, que essas são produções muito diferentes daquelas de caráter fantástico e com padrões narrativos hollywoodianos. Esses “documentários em 3D” são tentativas de explorar a percepção da terceira dimensão como a aproximação mais eficaz, até o momento, entre cinema e realidade. Wenders e Herzog, sobretudo, têm se apropriado ostensivamente destas “ideias realistas”, buscando legitimar o formato tridimensional como uma linguagem capaz de levar ao público verdadeiras “presenças”.

Wim Wenders sobre as gravações de Pina:

Havia uma pessoa em frente à câmera e na minha frente, mas também, no momento da exibição, na frente do público! Um corpo real, não apenas uma forma, um recorte como sempre foi na história do cinema. ‘Havia volume’, não uma superfície

chapada, mas uma verdadeira ‘presença’. [...] O 3D deveria ser, e se tornará a linguagem do futuro do realismo. Essa tecnologia pertence aos diretores que trabalham com o documentário, aos roteiristas independentes, que estão dispostos a esquecer limites, regras, receitas, e entrar numa nova era do cinema. (WENDERS, 2011. tradução nossa²⁰).

“Pina” foi recebido como “a chegada do 3D ao filme de arte”, dando novo status à tecnologia. “Eu não quero que o 3D seja a atração do meu filme. Eu quero que a dança de Pina Bausch seja a atração”. (WENDERS, 2011). Ou seja, o 3D é o *meio* para alcançar esse objetivo, “uma câmera que tenta dançar sem nunca se tornar protagonista, ao mesmo tempo em que evita que uma relação excessivamente respeitosa a impeça de criar algo *junto* aos bailarinos”. (ANDRADE, 2012).

Já o filme de Herzog, “Caverna dos sonhos perdidos”, pode enganar espectadores apressados e parecer seguir a cartilha do documentário clássico, já que intercala o registro da caverna com entrevistas e depoimentos, além da narração em *off* do próprio diretor. Porém, se há uma radicalização a que Herzog se propõe, é a de construir o filme *através* do 3D. Isso confere à produção a dimensão claustrofóbica da caverna, das estalactites e estalagmites, da profundidade infinita. O efeito do movimento criado pela da topografia das paredes é levado às últimas consequências, “provocando no espectador a sensação de estar, de fato, numa imensa sala de cinema, cujo filme se calcificou na tela” (PARRODE, 2011). Além disso, o diretor joga com a analogia entre a pintura primitiva nas paredes e as imagens cinematográficas, como na busca incansável da arte em representar e expressar a realidade.

Nem todas as empreitadas nesse sentido são tão impressionantes em termos de integrarem verdadeiramente técnica, narrativa e estética. Mas, nem por isso, por enquanto,

²⁰ “There was a person in front of the camera, and in front of me, but also eventually in front of the audience! A real body. Not just a shape, a cutout, like in a hundred years of cinema before. There was “volume”. Roundness, No longer a flat surface, like in any close-up I had ever seen before, but a true “presence” (...). 3D belongs into the hands of documentary filmmakers, of independent writers, directors, authors, of people willing and able to forget limits, rules, formulas, recipes, and enter a whole new age of cinema”. (11. jun 2011. Keynote speech by Wim Wenders *in* Toronto International Stereoscopic 3D Conference).

perdem seu encanto. É o caso, por exemplo, de “Santuário” de Alister Gierson (2011): uma exploração ao fundo do mar, com imagens maravilhosas *a lá* National Geographic – porém, em 3D. E também é o exemplo de “Cirque Du Soleil: Outros Mundos”, de Andrew Adamson (2012). Aqui, não há a preocupação em contar uma história, o foco principal é hipnotizar o público com os diversos “mundos” pelos quais os protagonistas vagam até se encontrarem. A ausência de uma narrativa explícita, não impede, no entanto, que várias referências à Mèlies sejam feitas, o que acaba surpreendendo. Por “coincidência”, ambos os filmes foram produzidos por James Cameron. O primeiro é uma ficção, um filme de ação, que lembra um documentário. O segundo é um documentário, contudo “fantástico”.

Na outra ponta sobre a discussão do realismo no 3D, “Coraline” (Henry Selick, 2009), uma animação em *stop motion* tridimensional, se destaca porque, ao contrário de querer se aproximar mais e mais da realidade, de “parecer tão real quanto a realidade”, ela reforça que se trata de *arte*, e arte digital. Tanto a técnica do *stop motion* quanto a do 3D chamam atenção para si próprias. Atualmente, parece existir uma obsessão por parte dos estúdios de animação, sobretudo, da Pixar e não tanto, mas também, da DreamWork, de aprimorar os detalhes realistas a níveis tão formidáveis que acabam por burlar sua própria transparência. O uso do *stop motion* é, por esta razão, fundamental, uma vez que elimina o falso caráter realista propagandeado em cima do 3D (nesse caso, das “animações hollywoodianas”). Uma das cenas mais fortes do filme é exatamente o desmoronamento dessa imitação do mundo, quando superfícies de pixels se dissolvem resultando numa gigantesca página em branco.

Entretanto, esse potencial não é exclusivo das animações e, muito menos, é uma ideia nova – o que reforça a discussão de fundo desta análise: a de que os recursos de linguagem estão sendo constantemente reapropriados na história do cinema. Inclusive e

especificamente, na história do cinema 3D. O crítico Fábio Andrade, destaca “Disque M para matar”:

A genialidade de *Disque M para Matar* transborda em ao menos dois momentos do uso do 3D. O primeiro plano em questão é justamente logo antes da tentativa de estrangulamento, em que a câmera gira ao redor de uma Grace Kelly estática, abandonada no centro do quadro a uma ameaça que já nos foi mostrada. O segundo é o plano frontal de Kelly em seu julgamento por assassinato, no qual a atriz fita a câmera, contra um fundo neutro que muda levemente de cor com uma nada realista manipulação de luzes. São, ambos, momentos em que o filme foge de seu registro realista – duas licenças poéticas – como pequenas bolhas de suspensão em que a personagem flutua, impotente, sem qualquer controle sobre os rumos de sua vida. Em ambos, Hitchcock usa o 3D para aumentar a sensação de irrealidade, descolando a personagem do fundo, e empurrando o cenário absolutamente chapado para os planos mais profundos da tela. (ANDRADE, 2012).

Ver é uma (ilumin)ação formada e definida pelo não-ver. A possibilidade de expressão no uso do 3D – a possibilidade da arte, por si – está em ancorá-lo na inabalável desconfiança de sua capacidade de dar conta e se parecer com o mundo como o enxergamos. (ANDRADE, 2012).

A filmografia de Hitchcock, inclusive, seria um estudo de caso pertinente, uma exemplificação, sobre como diferentes recursos tecnológicos desencadeiam estratégias de linguagem distintas e atuam diretamente no processo criativo dos diretores. Como anteriormente mencionado, o diretor trabalhou no limite entre o mudo e sonoro (“Chantagem e Confissão”, 1929), com o preto e branco e com a cor (“Sob o signo de Capricórnio”, 1949, e “Marnie – Confissões de uma ladra”, 1964), com a animação (“Os Pássaros”, 1963), com 2D e com o 3D - para citar apenas alguns exemplos, pois é notável sua liberdade de experimentação.

O diretor de “As aventuras de Pi” (2012), Ang Lee, corrobora com essa ideia, dizendo que a eficiência do 3D está diretamente relacionada a uma boa direção:

Quando uma nova mídia surge, as pessoas não a levam muito a sério, porque não associamos essa tecnologia à produção de filmes de qualidade. Ela é usada para animações, filmes de ação e terror barato. Mas a mídia em si é neutra – depende de

como você a usa. E nós ainda estamos estabelecendo sua linguagem. (LEE, 2012. tradução nossa²¹).

Retomando as possibilidades de linguagem, é possível ainda que, no futuro, o 3D venha a se tornar o formato *standard* da indústria. Considerando, primeiramente, o público, imagine a situação: alguém quer assistir a um filme estrangeiro – com legendas. Ao chegar ao cinema, só existe a opção “dublado”. O quão irritante isso pode ser? Imagine, então, que o mesmo acontece quando alguém chega ao cinema para assistir um filme em 2D e ele só está disponível em 3D. E, provavelmente, como infortúnios deste tipo nunca chegam desacompanhados, o filme está sendo exibido apenas em 3D e dublado. Na verdade, assim como a primeira situação, a segunda, se tornou bastante comum. Especialmente se a sala de exibição for localizada em shoppings e grandes centros comerciais – cujo foco é um “público *mainstream*” e também no caso das salas Imax. Porém, o mesmo não se aplica aos realizadores: ainda é preciso um altíssimo investimento para produzir em 3D. Mas com o avanço da tecnologia, a tendência é que isso mude. E rápido.

Essa é exatamente a questão: para ser uma linguagem plena, o 3D deve ser uma *escolha*. Uma *opção* consciente tanto para diretores, quanto para a audiência. E não, uma *imposição* – seja tecnológica ou mercadológica. Ora, o 3D já “falhou” anteriormente, lá nos anos 1950. E por que seria bem sucedido agora? Talvez, porque a tridimensionalidade cinematográfica não seja, futuramente, uma *atração* e os estúdios não precisarão forçar o formato sob os diretores e o público. A disponibilidade e o aperfeiçoamento tecnológico proporcionam justamente este contraponto. Daqui a pouco, o 3D não vai ser tão fascinante para o público, nem tão caro para os realizadores. E os estúdios? Os estúdios já estarão investindo em outro recurso – inclusive, com o lucro que obtiveram com 3D.

²¹ "When a new medium comes along, people don't take it seriously because we don't associate it with good filmmaking. It gets used for cartoons, action movies and cheap horror. But the medium itself is neutral - it's how you use it. And we're still establishing its language". (Ang Lee *In* "Had 3D film-making had its day?". By Vicent Dowd. BBC, 2012).

O cinema não poderia existir como o conhecemos hoje, sem o advento da indústria. Seu alto custo, sua tecnologia de precisão, transformação química de matéria-prima, concentração de capitais e arregimentação de mão de obra em grande número e com especialização técnica só são viáveis numa estrutura de produção em série. Daí, a eterna dicotomia entre obra de arte e bem de consumo, numa confusão digna da dinâmica dos novos tempos. (CAPUZZO, 1986. p. 86).

A identificação dessas características, tendências, possibilidades, é que levou a formulação da hipótese de que o 3D pode vir a ser *uma* linguagem cinematográfica, ou *a* linguagem do cinema do futuro, ou quem sabe até uma espécie de *vanguarda*. A classificação ainda não está nítida. E vale lembrar que estas são apenas *algumas* das particularidades e potencialidades do novo cinema 3D. O que está claro é que um novo modo de contar histórias e expressar ideias através das imagens em movimento está surgindo.

Em resumo, retomemos as três sub-hipóteses apresentadas.

A primeira de que o 3D pode vir a ser uma nova linguagem pela sua capacidade de produzir novas *sensações*. Mais do que profundidade e volume, *impressões* de proximidade, de poder tocar e ser tocado e de realizar as mesmas ações que o personagem ou *com* o personagem – em última instância, *ser* o personagem.

Contudo, este é, sem dúvidas, o ponto mais difícil de ser explorado, por retomar a velha, mas sempre atual, discussão da *experiência do espectador* - que é diferente para cada um, que não pode ser generalizada, etc., etc.. Mas o que está sendo sugerido aqui é simplesmente que assistir a um filme em 3D é diferente de assistir a um filme 2D: as sensações (independente de quais sejam, de serem boas ou ruins, relevantes ou não, ou porque são sentidas) são, inegavelmente (e pelo menos, um pouco) distintas.

Futuras investigações sobre este ponto podem ser feitas à luz da Semiótica de Peirce e também no campo da Neurocinemática²². Outra possibilidade a ser considerada, é

²² Proposta de que a análise de correlação inter-subjetiva (*inter-subject correlation analysis* - ISC) pode ser útil aos estudos de cinema ao fornecer evidências neurocientíficas quantitativas sobre o impacto de diferentes estilos de realização cinematográfica sobre a mente de espectadores. Vide: Uri Hassem *in* <http://weblamp.princeton.edu/~psych/psychology/research/hasson/pubs/Hasson_Neurocinematics_2008.pdf>.

reler a obra “Imagens” de Jacques Aumont (2008), pensando especificamente no cinema 3D: “a parte do olho”, “a parte do espectador”, “a parte do dispositivo”, “a parte da imagem” e “a parte da arte” – o que, certamente, geraria novas perspectivas para a presente pesquisa.

A segunda sub-hipótese é a de que o 3D contemporâneo propicia novos *recursos de realismo* ou *realistas*. Essa proposição ficou clara a partir da abordagem dos atuais trabalhos dos diretores Werner Herzog e Win Wenders, e mesmo, das produções de James Cameron. Uma maneira de desenvolver essa ideia é fazer comparações entre as propostas desses diretores e os trabalhos de De Sica, Visconti e Rossellini, no contexto do Neo-Realismo italiano.

E a última sub-hipótese aborda a possibilidade de o 3D se tornar o novo *padrão* da indústria. Desse modo, o formato se tornaria uma verdadeira opção, disponível aos realizadores e ao público. Mas essa verificação só será possível ao longo dos anos – talvez, constitua matéria para um Doutorado.

“O espaço tridimensional, espacialmente inexpressivo, só surge e existe na quarta dimensão (tempo acrescentado às três dimensões). A quarta dimensão?! Einstein?! Ou misticismo?! Ou uma piada?! É hora de parar de ficar com medo deste novo conhecimento de uma quarta dimensão”.

SERGEI EISENSTEIN

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Nilson. **Sobre a arte do cinema no cinema digital**. In: COUTINHO, Iluska e SIVEIRA JR, Potiguara Mendes (Orgs). Comunicação: Tecnologia e Identidade. Rio de Janeiro: Mauad, 2007. p.105.

_____ e LORENA, Dimas. **Matrizes da Linguagem Cinematográfica. Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pargmático**. Curitiba, INTERCOM, 2009. Disponível em: <http://outeabout.files.wordpress.com/2009/09/lorena_alvarenga.pdf>. Acesso: 07 mar. 2013.

ANDRADE, Fábio. **De volta ao presente**. Revista Cinética. Mar. 2012. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/pina.htm>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus Editora, 2008.

BAZIN, Andre. **Cinema: Ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BRAGA, Maria Helena e DA COSTA, Vaz. **Cinema, Tecnologia, Arte: Uma visão crítica sobre a cor no cinema**. Anais Eletrônicos... Rio de Janeiro, SOCINE, 2011. Disponível em: <<http://www.socine.org.br/anais/2011/interna.asp?cod=44>>. Acesso: 06 mar. 2013.

BROOKS, Xan. **Is James Cameron's 3D movie Avatar the shape of cinema to come?** The Guardian, Londres, 20 aug. 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/film/2009/aug/20/james-cameron-avator-3d-film>>. Acesso: 26 fev. 2013.

CAPUZZO, Heitor. **Cinema: A aventura do sonho**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1986.

CARRIÈRE, Jean Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

DANTAS, Marcelo. **Pra que sentido? O digital e suas ramificações**. In: BENTES, Ivana (Org.). Ecos do cinema: de Lumière ao digital. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.

DOWD, Vicent. **Had 3D film-making had its day?** BBC, 25 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-20808920>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

EBERT, Carlos. **Cor e Cinematografia**. ABC, 2000. Disponível em: <<http://www.aipcinema.com/ficheiros/Conteudos/COR%20E%20CINEMATOGRAFIA%20-%20Carlos%20Ebert.pdf>>. Acesso: 15 mar, 2013.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

_____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

HESSEL, Marcelo. **A Invenção de Hugo Cabret: Martin Scorsese volta a Méliès e Lumière no seu primeiro filme em 3D**. Omelete, 16 fev. 2012. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/hugo-cabret/cinema/invencao-de-hugo-cabret-critica/>>. Acesso: 26 fev. 2013.

LIPTON, Lenny. **Foundations of Stereoscopic Cinema**. Nova York: Von Nostrand Reinhold Company. 1982. Disponível para download em: <<http://www.stereoscopic2.org/library/foundation.php>>.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?** Disponível em: ><http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html><. Acessado em: 26 fev. 2013.

_____. **The language of new media**. Cambridge: MIT. 2001.

MENDIBURU, Bernard. **3D Movie Making – Stereoscopic Digital Cinema From Script to Screen**. Oxford: Focal Press. 2009.

PARENTE, André e MACIEL, Kátia. **Redes Sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2003.

PARRODE, Daniel Castanheira. **O cinema 32.000 anos atrás**. Revista Cinética. Nov. 2011. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/caveofforgottendreams.htm>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers**. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, (1931-1958).

PIMENTA, Francisco José Paoliello e LORENA, Dimas Tadeu. **Por que degenerar? A degenerescência sígnica como alternativa para construção de novas interfaces gráficas para a Internet**. São Paulo, INTERCOM, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0020-1.pdf>>. Acesso: 07 mar. 2013.

POLIDORO, Bruno. **Cinema, Vídeo, Digital: a virtualidade do audiovisual**. Porto Alegre: Faneccos/PUCRS, 2008.

PUNT, Michael. **What the film archive can tell us about technology in the Post-digital Era**. Design Issues, Vol. 21, No 2 (Spring 2005), p. 48-62. The MIT Press. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/25223992>>. Acesso em: 12 mar. 2013.

ROSS, Sara. **Invitation to the Voyage: The flight sequence in contemporary 3D cinema.** Film History, Vol. 24, No. 2, 2012. Indiana University Press. Disponível em: <http://www.jstor.org/discover/10.2979/filmhistory.24.2.210?uid=3737664&uid=2&uid=4&sid=21102019767797>. Acesso: 20 mar. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano – Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2004.

THE TELEGRAPH. **James Cameron and Francis Ford Coppola clash over 3D films.** 13 maio. 2010. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/7720092/James-Cameron-and-Francis-Ford-Coppola-clash-over-3D-films.html>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

VALENTE, Eduardo. **Câmeras em todos os lugares.** Revista Cinética. Mar. 2008. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/coverfieldvantage.htm>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

_____. **U2 3D: Tateando uma técnica.** Revista Cinética. Set. 2008. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/u23d.htm>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

_____. **Dia 10: A imagem é tudo.** Revista Cinética. Mai. 2011. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/cannes11dia10.htm>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

ZONE, Ray. **Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film.** Kentucky: University Press of. 2007.

WENDERS, WIM. **Keynote speech by Wim Wenders.** In **Toronto International Stereoscopic 3D Conference.** 11. jun 2011. Disponível em: ><http://www.wim-wenders.com/archives/2011-06-Toronto-Keynote-Speech/toronto-keynote-speech.htm><. Acesso: 20 mar. 2013

FILMOGRAFIA

A casa monstro Gil Kenan. EUA. 2005.

A Invenção de Hugo Cabret. Martin Scorsese. 2011.

A hora do pesadelo 6 – Pesadelo final – A morte de Freddy. Rachel Talalay. EUA. 1991.

Alice no País das Maravilhas. Tim Burton. EUA. 2010.

As aventuras de Pi. Ang Lee. EUA. 2012.

Avatar. James Cameron. EUA. 2009.

Becky Sharp. Rouben Mamoulian. Fox. 1935

Bwana Devil. Arch Oboler. EUA. 1952.

Cathedrals of Cultures. Win Wenders, Karim Ainouz, Michael Glawogger, Michael Madsen, James Marsh. Alemanha. Neue Road Movies. Sem data de lançamento.

Caverna dos Sonhos Esquecidos. Werner Herzog. França, EUA, Reino Unido, Canadá, Alemanha. 2010.

Chantagem e Confissão. Alfred Hitchcock. Reino Unido. 1929.

Cirque Du Soleil: Outros Mundos. Andrew Adamson. EUA. 2012.

Como treinar seu dragão. Chris Sanders. EUA. 2010.

Coraline. Henry Selick. EUA. 2009.

Deserto vermelho. Michelangelo Antonioni. França/Itália. 1964.

Disque M para Matar. Alfred Hitchcock. EUA. 1954.

Hara-kiri: Death of a Samurai. Takashi Miike. Japão, Reino Unido. 2011.

House of Wax. André De Toth. EUA. 1953.

Julieta dos espíritos. Frederico Fellini. França, Itália, Alemanha. 1965.

Marnie: Confissões de uma ladra. Alfred Hitchcock. EUA. 1964.

O artista. Michel Hazanavicius. França. 2012.

O cantor de Jazz. Alan Crosland. EUA. 1927.

- O grande ditador.** Charles Chaplin. EUA. 1940.
- O Hobbit: Uma jornada inesperada.** Peter Jackson. EUA, Nova Zelândia. 2012.
- O médico e o monstro.** Rouben Mamoulian. Inglaterra. 1931.
- Os Pássaros.** Alfred Hitchcock. EUA, Reino Unido. 1963.
- Pina.** Win Wenders. França, Reino Unido, Alemanha. 2011.
- Piratas do Caribe 4 – Navegando em Águas Misteriosas.** Rob Marshall. EUA. 2011.
- Santuário.** Alister Gierson. Austrália, EUA. 2011.
- Sob o signo de Capricórnio.** Alfred Hitchcock. EUA, Reino Unido. 1949
- Spooks!.** Jules White. EUA. 1953.
- Tempos Modernos.** Charles Chaplin. EUA. 1936.
- The Power of Love.** Nat Deverich. EUA. 1922.
- The Stewardesses.** Al Silliman Jr.. EUA. 1969.
- Titanic.** James Cameron. EUA. 1998.
- Tubarão.** Steven Spielberg. EUA. 1975.
- 2001: Uma odisseia no espaço.** Stanley Kubrick. Reino Unido, EUA. 1968.