

**O humano digitalizado:
o uso da tecnologia para representar a sociedade no cinema**

*Human scanned:
the technology of use to represent the company in cinema*

Sergio Roberto Vieira MARTINS¹

Resumo

Nos filmes mais contemporâneos são produzidas imagens digitais, cenários, bem como personagens ou partes deles, entre outros efeitos que contribuem para representar a vida. Animais e coisas ganham sentimentos, emoções e comportamentos humanos (personificação), certamente que isso não é nenhuma novidade, mas são as atitudes, pensamentos e sentimentos humanos que se revelam mais fortes. As imagens digitais procuram transmitir algo muito próximo de uma vida real, provocando a identificação e aceitação por parte do espectador. Assim, a organização social que é apresentada nos enredos tem como base a cultura humana. Avanços tecnológicos, bem como o fenômeno das mídias sociais e de compartilhamento também são temas de filmes mais contemporâneos. O artigo discute sobre a humanização de elementos cinematográficos, entre eles, a representação da realidade, a simulação, a digitalização, a influência da tecnologia nos cenários, figurinos, personagens, comportamento e problemas sociais.

Palavras-chave: Cinema. Ficção. Digital. Humanização. Simulação.

Abstract

In more contemporary films are produced digital images, backgrounds and characters or parts thereof, among other effects contribute to represent life. Animals and things come to feelings, emotions and human behavior (personification), surely this is nothing new, but it is the attitudes, thoughts and human feelings which are more strong. Digital images seek to convey something very close to a real life, leading to the identification and acceptance by the viewer. Thus, the social organization that is displayed in the plots is based on human culture. Technological advances and the phenomenon of social and sharing media are also themes of a more contemporary films. The article discusses the humanization of cinematic elements, among them, the representation of reality, simulation, scanning, the influence of technology on sets, costumes, characters, behavior and social problems.

Keywords: cinema. Fiction. Digital. Humanization. Simulation.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens na Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). E-mail: sergiobertovi@gmail.com

Introdução

É muito comum as pessoas assistirem a desenhos animados em que um objeto aparece com boca ou mesmo algumas figuras que representam animais falantes, isso se chama personificação, que não está presente só nos filmes, mas também na literatura de modo geral. A *Disney*, por exemplo, produziu uma série de fábulas já consagradas, entre outros filmes do gênero infantil, que simulam um mundo de fantasia.

Contudo, o que tem acontecido atualmente não são apenas desenhos animados que simulam fábulas tiradas de alguns textos infanto-juvenis, a indústria cinematográfica tem investido em filmes complexos de animação, que por vezes passam muito longe de um gênero infantil. Várias produções que são até baseadas em livros, voltados para o público jovem (ou crianças), se tornaram grandes produções, com enredos complexos, e linguagens também complexas.

Alguns filmes, de conteúdo ou contexto adulto, são utilizadas técnicas de animação variadas e muitos outros recursos disponíveis para produzir efeitos visuais, graças a democratização das mídias e do acesso um pouco menos dispendioso, se comparado aos início da computação gráfica, anos de 1960 (FELINTO; BENTES, 2010).

A tecnologia e o humano digitalizado

Para Maya Deren (2012, p. 134), a câmera cinematográfica, especialmente depois dos avanços tecnológicos ao longo de sua história, consegue realizar produções grandiosas “mediante esforços virtualmente mínimos: ele requer de seu operador apenas um pouco de aptidão e energia; de seu assunto, que apenas exista; e de sua audiência, que apenas possa ver”. Deren, diretora e fotógrafa norte-americana, reafirma as potencialidades do cinema, de como é possível utilizar-se das relações de movimento, tempo e espaço, além de um poder extraordinária de expressão e de manipulação.

Assim, muito do que vemos nas telas de cinema nada mais é do que estratégias narrativas e cinematográficas combinadas com a percepção ou a cultura do olhar estético dos próprios espectadores.

Entre várias estratégias combinatórias “o cinema nos dá o mundo plástico e dinâmico” (MÜNSTERBERG in XAVIER, 1983, p. 35), em que parece não haver limites para a imaginação. Para Sergei Eisenstein (2002), a “montagem” e a “produção” ganham um papel fundamental nos filmes, as histórias ganham maior dinamismo, com novas experiências, subversões, transgressões. Por conta da montagem é possível trabalhar com elementos aparentemente contraditórios, histórias cruzadas ou desconexas, às vezes paralelas, dão novos sentidos ou significados, o que também atrai os espectadores, que buscam novas experiências visuais (como o 3D, por exemplo).

Esse tipo de montagem, mais dinâmica, pode garantir maior proximidade com a vida, pois o cotidiano é feito de contradições, complexidade e dinamismo, ficando muito mais próxima do que temos na sociedade.

Reforçando as ideias de Sergei Eisenstein (2002), sobre a “montagem” e “produção”, cabe um bom exemplo, que também relaciona os elementos humanos, mesmo que num ambiente híbrido de fantasia com “realidade” (cotidiano, porém dentro das atividades típicas de um casal), temperado por sátira (das histórias infantis e do que estaria por trás dessas), no longa metragem de animação *Shrek 2* (Fig. 1). Na cena – quando da chegada do casal (protagonistas do filme), o ogro e sua esposa, ao castelo do rei de “Tão Tão Distante” – há um diálogo lógico entre Shrek e Fiona, em contra partida há outro diálogo também lógico e paralelo entre Harold e Lilian (rei e rainha, ou seja, pai e mãe da princesa Fiona), tal combinação de frases ocorre enquanto eles vão se aproximando, como se um personagem terminasse a frase do outro (no outro diálogo), que cada vez vai ganhando ritmo (e a música de fundo também vai contribuir para a cena) até que o clímax ocorre quando estão frente a frente, a música termina completamente e o diálogo também. Uma ação, aparentemente comum, do encontro dos casais, ganha dinamismo e comicidade por conta da montagem. Criou-se um outro diálogo (um terceiro), da combinação entre os diálogos, como se estivessem num mesmo plano, algo que na vida real seria muito raro de acontecer, talvez uma pessoa completar a frase de outra, criando uma nova ideia.

Os planos escolhidos, desse trecho da animação, podem denotar várias interpretações, porém eles ajudam (entre outras coisas) a perceber o constrangimento de Shrek e Fiona diante dos pais da princesa, sensação semelhante a qualquer casal diante dos pais da moça, principalmente quando já estão a muito tempo juntos sem a

“permissão deles”. Não importa aqui se os protagonistas são verdes, o público se identifica com a semelhança dos acontecimentos, das tramas, dos sentimentos e emoções dos dois.

Figura 1 – Shrek e Fiona diante de Harold e Lilian.



Fonte: Shrek 2, 2004.

Observando a imagem acima, podemos perceber o quanto a animação trabalha os detalhes dos corpos humanos: o rei (imagem vista por trás) possui linhas no pescoço que simulam as dobras da pele, o cabelo do casal real também é extremamente complexo, com linhas douradas nele e no estilo luzes na rainha, ou seja, não são meros espaços preenchidos por cor. Já Fiona e Shrek embora não sejam humanos na sua totalidade, possuem elementos semelhantes: expressões faciais, olhar, quantidade de dedos nas mãos; porém outros tantos detalhes vão além das aparências, que é justamente o lado humano, sentimentos, atitudes. Essa ênfase expressiva acaba aproximando o público da história, provoca maior dinamismo ou dramaticidade, a animação é elaborada nos mesmos moldes de um filme convencional, com planos e

contraplanos idênticos, deixando fora de foco o fundo, incluindo aqueles que fazem o papel de figurantes, também ganham o mesmo trato que seus protagonistas.

Aqui, a função do cinema é reproduzir o mais precisamente possível as chamadas condições naturais da percepção humana. A tecnologia fotográfica (conforme demonstra a profundidade de campo em particular), e os movimentos de câmera (motivados pela ação dos protagonistas), combinados com a montagem invisível (exigida pelo realismo), tudo isto tende a confundir os limites do espaço da tela. (MULVEY, 1983, p. 444).

Mesmo que por vezes os personagens sejam fantasiosos, com histórias quase impossíveis, são os elementos humanos implícitos e explícitos que ajudam na verossimilhança. Boa parte desses atributos se deve as pequenas semelhanças, ou seja, o espectador precisa se identificar com aquilo, mesmo que minimamente.

Para Laura Mulvey (1983, p. 441-442), “as convenções do cinema dominante dirigem a atenção para a forma humana”, assim, tudo que envolve as imagens convergem para o corpo. Assim, há uma fascinação, que aumenta quando há essa semelhança, quando há reconhecimento, rosto, cabelo, corpo, e talvez tudo que rodeia o arquétipo que em geral está moldado na perfeição, mesmo que aparente. Porém, segundo a pesquisadora, esse reconhecimento não é verdadeiro, pois é representada como numa imagem-espelho, ou seja, é um reflexo, uma projeção, e faz parte de uma matriz do imaginário humano, portanto, é um falso reconhecimento, criado a partir de nossa subjetividade; mesmo que similares (o indivíduo e seu reflexo), a forma projetada no espelho não é a pessoa em si. Talvez, dessa forma, tudo o que vemos projetado acaba por criar em nós esse falso reconhecimento, e no cinema não deixa de ser diferente. Mesmo que haja *glamour*, extravagância fora do comum, mesmo que o personagem seja muito distinto do espectador, desde a cor da pele até a quantidade de dedos nas mãos e nos pés, ele acaba se reconhecendo, por semelhança, mesmo que exista muita diferença entre aquilo que é visualizado, para aquele que está visualizando.

Edgar Morin fez do processo de identificação/projeção praticamente o núcleo de seu livro – O cinema ou o homem imaginário (1958). Neste trabalho, que ele próprio denomina “ensaio antropológico”, seu interesse concentra-se na discussão de um fenômeno que considera básico dentro da cultura do século XX: a metamorfose do cinematógrafo em cinema. O primeiro seria simplesmente a técnica de duplicação e projeção da imagem em movimento; o segundo seria a

constituição do mundo imaginário que vem transformar-se no lugar por excelência de manifestação dos desejos, sonhos e mitos do homem, graças à convergência entre as características da imagem cinematográfica e determinadas estruturas mentais de base. (XAVIER, 2005, p. 23).

O reconhecimento, a identificação e a ilusão são elementos essenciais para o chamado fascínio, em que há esse deslumbramento, por conta das imagens. Esse apelo visual é muito forte, a ponto do espectador confundir aquilo que é projetado com a vida real. Dependendo de sua psicologia e do tipo de projeção, ele pode enxergar o cinema como uma tela pictórica, como um buraco de fechadura, quando o fluxo de imagens é grande e contínuo, entendê-lo como um sonho, como um espaço para o onírico ou simplesmente lembranças, por mais que não pertença as suas próprias, desde de que se mantenha a identificação e a impressão de realidade, tudo lhe parecerá “normal”. A *diegése* carrega significações e veracidade, por vezes conduz as imagens, dando caminhos para o homem criar sua fantasia.

Ainda mais extraordinário realismo, mesmo em formas aparentemente não humanas, encontramos em *Rango*², 2011, de Gore Verbinski, que se não fosse uma animação, poderia ser classificada como um filme épico, pois transborda elementos do *western*. *Rango* vai muito além de uma “simples animação divertida”, discute política, problemas sociais e dramas do cotidiano; trabalha sobre a organização da sociedade, futilidade, discórdia e até questões de ordem religiosa ou filosófica. É uma animação rica em detalhes, tanto no enredo, quanto nos elementos compositivos. Pode ser considerado um filme hiper-realista (em especial na construção dos personagens e suas expressões), também tem um toque de metalinguagem e ironia.

O que chama a atenção em *Rango* é que o filme busca uma proximidade com a verossimilhança, com a ideia de que cinema pode ser representação da realidade, fazendo com que o espectador perceba detalhes, que muitas animações não mostram, tanto no movimento, quanto na textura, na cor, e outros elementos (fílmicos ou imagéticos), além da narratividade; o personagem não se torna imortal por ser um “desenho”, tem uma história (um passado), possui desejos que se mesclam ora mais humano, ora mais animal, e tantas outras características que se assemelham ao mundo real.

² *Rango* foi vencedor de inúmeros prêmios, entre eles o Oscar de Melhor Filme de Animação, em 2012.

O filme, em princípio, parece causar certa estranheza, ficando difícil classificá-lo em relação ao público que deseja atingir. Mas, em se tratando de grandes realizações norte-americanas, de certa forma, isso não é novidade, pois também ocorre com as produções de Matt Groening, em *The Simpsons* (Filme de 2007, e, Série de TV, desde 1989), e, conseqüentemente em *Futurama* (Série de TV, desde 1999), ambas para o Canal *Fox*; é possível encontrar outras que trabalham com uma linguagem, e contexto, que nem sempre está direcionado ao público infantil, embora tenha formato de “desenho animado”.

Já as animações desenvolvidas pela *Pixar*, *Walt Disney*, por exemplo, costumam considerar seu público, trazendo diálogos e roteiros mais simples, com personagens mais “bonitos”, aos olhos das crianças. Em *Futurama*, Matt Groening trabalha muito bem a ironia e o exagero da personificação. Os robôs são apresentados como figuras grotescas, mas têm atitudes humanas, embora ideologicamente as vezes estejam bem distantes disso. Muito semelhante a série *Bob Esponja* (que também virou filme de longa metragem, em 2004, dirigido por Stephen Hillenborg), que simula um mundo embaixo d’água, em que lulas, peixes, crustáceos e outros bichos da fauna marítima ganham bocas, falas, sentimentos e tudo o que um ser humano representa. Voltado para um público infantil, seu enredo também é simples como nos contos de fadas e nas fábulas, muitas vezes trazendo “moral da história”, músicas divertidas, sem tanta violência, mortes ou coisas assim, numa linguagem mais acessível, e, porque não, mais direta, sem grandes devaneios.

Porém, em *Rango* a linguagem é mais complexa, assim como seu roteiro; palavras como hidratação, próstata, bolo fecal, epifania, entre outras, se misturam com piadas que requer mais conhecimento do público, além de tratar de assuntos políticos e do uso da metalinguagem (as vezes através do Quarteto de Corujas Mexicanas, as vezes por intermédio do protagonista que gosta de fazer representações teatrais, simulando que está num palco, diante de seu público). A própria história traz momentos de divagação ou digressão, talvez para dar fôlego ou mesmo para trabalhar a ironia. Alguns personagens são assustadores e deformados, ao menos sob o olhar infantil, mas ganham carisma quando apresentam características humanas. Em contrapartida, possui boa dose de cenas de ação, em especial quando aparece a Águia, do qual o protagonista tenta

escapar em dois momentos distintos, no deserto e na cidade conhecida como “Poeira” (*Dirt*).

Os personagens são personificações, ou seja, animais humanizados, assim como os dramas vividos por eles. Os detalhes das paisagens, das vestimentas e de outros adereços imitam a “realidade”. A presença de um personagem “totalmente humano” justamente aparece no papel do *Espírito do Oeste*, mencionado pelo Tatu, ainda no início do filme, mas não compreendido pelo futuro herói da trama. Ali, distante dos problemas e frustrações vividas pelo protagonista, o *Espírito do Oeste* atua como se tudo aquilo fosse um sonho, um devaneio ou ideário, porém fazendo as vezes da consciência ou da representação divina.

Figura 2 - O quarteto de corujas mexicanas.



Fonte: RANGO, 2011.

O quarteto de corujas aparece várias vezes, narram a história (Fig. 2), pode ser comparado ao Coro do Teatro Grego, eles cantam-contam alguns versos, apontando outro lado metalinguístico da história, tentam provocar a ironia, com frases que simulam previsões dos acontecimentos no estilo do “velho oeste”, também colaboram

com a *diegese* e estão cercados de detalhes que surpreende o espectador (as penas, as cores, os movimentos, os olhares, as roupas, os instrumentos). Esta estratégia não é novidade em filmes e animações norte-americanas, nesse caso colabora para a comicidade e musicalidade da trama (ora mais intensa, ora mais calma, “controlando” o ritmo da narrativa). Dentro da cidade, as falas e as imagens estão sempre relacionadas a água, principalmente a ausência dela. São garrafas pra todos os lados, e famílias desistindo de suas terras por escassez. Nessa animação, a água representa a riqueza (dinheiro, moeda, valor), inclusive o banco trabalha com ela; e, portanto, geradora do chamado “conflito”, essência de uma narrativa.

Podemos entender que essa animação segue um pressuposto cinematográfico muito bem definido, a ideia básica que o cinema tem sempre que levar em consideração: a percepção, através dos sentidos. “Reagimos diante da imagem filmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo.” (AUMONT, 1995, p. 21). Mesmo sendo uma animação, prende-se ao realismo (ou ultrarrealismo, se considerarmos as texturas dos personagens), no conteúdo e na forma, mantendo regras do gênero *western* e explorando uma discussão contemporânea, a exploração dos recursos naturais, a corrupção e, também, questões puramente humana (em especial, a esperança), aproximando o público através desses elementos por afinidade ou semelhança.

Para Aumont, “desde os primórdios do cinema, os filmes ditos ‘representativos’ foram a imensa maioria da produção mundial (inclusive os ‘documentários’), embora, desde bem cedo, esse tipo de cinema tenha sido muito criticado.” (1995, p. 26, grifo do autor). Outro ponto importante sobre a impressão de realidade do cinema e da animação se encontra no termo conhecido como *diegese*. A denominação serve para designar ou apontar certa lógica, quando os elementos que aparecem na tela estão conectados a outros de sonoridade (por exemplo).

A narrativa chamada de cronológica parece dar certo conforto ao espectador, que consegue compreender melhor o que está vendo, pois ele segue uma linha lógica de planos sucessivos, uma continuidade relacionada com a dimensão espaço-temporal que todos estão acostumados, pois vive isso diariamente. Ou seja, a vida é cronológica, apenas deixa de ser quando sonhamos ou projetamos as coisas (no futuro) e lembramos (do passado), mesmo assim, geralmente, seguimos uma ordem dos fatos.

A animação consegue, com a ajuda do áudio, em especial, colaborar para o “realismo”. Mesmo que apareçam animais falando como se fosse um ser humano ou animais de espécies diferentes convivendo de forma relativamente harmoniosa, em ambiente fora da realidade cotidiana, sabendo manusear armas, usando roupas extravagantes, ainda assim, o público aceita a história, por semelhança ou por “entrar na brincadeira”, como ocorre na época da infância, num jogo de “faz de conta”.

A animação *Kung Fu Panda* (da *DreamWorks Animation*, 2008, dirigido por John Stevenson e Mark Osborne), é outro exemplo que simula uma vila tipicamente humana, porém habitada por animais de várias espécies, dentro de uma organização social, política e filosófica semelhante a vida cotidiana “orientalizada”, acrescentando apenas o enredo ligado as lutas marciais (neste caso). Para garantir a *diegese*, investiu-se muito também no elenco, com vozes de personalidades conhecidas, em especial dentro de filmes do gênero das artes marciais, como exemplo Jackie Chan, Lucy Liu, além de outros famosos.

Também seguindo os moldes dessas produções, que simulam mundos semelhantes aos da civilização humana, *Bee Movie* (2007), de Steve Hickner e Simon J. Smith, produzida pela *DreamWorks*, traz uma cidade complexa, com características híbridas (uma espécie de colmeia com elementos humanos mesclados), porém, são os dramas que são mais humanizados e a viagem para fora da colmeia (numa cidade que representa a vida humana) que gerará os conflitos, nesse caso, a relação entre humanos e abelhas. Dentro da história insetos não deveriam se relacionar com as pessoas (regra das próprias abelhas), e que foi quebrada, passando a ser aceita no filme (enredo), e automaticamente pelo espectador.

Outra animação, na qual a *Fox* investiu bastante, e que é muito semelhante as estratégias de algumas de suas séries de TV, em especial o *Futurama*, onde aparecem personificações que exploram as relações humanas, foi o longa *Robôs* (*Robots*, 2005, de Chris Wedge e Carlos Saldanha). De orçamento milionário, a produção do filme tem como base uma cidade na periferia da chamada Robópolis, com dramas familiares, políticos e sociais semelhantes as humanas, além de simular sentimentos como inveja, paixões, desejos, esperança de vida melhor, entre outras estratégias que nenhum robô (normalmente) deveria ter. A animação segue os moldes dos filmes para a família (infantil), sem palavrões, mortes e coisas muito exageradas. Usando do artifício de que

todos são robôs, e que podem ser remontados, a história ganha ironia, pois todas as atitudes (alimentação, por exemplo) seguem uma estrutura semelhante a humana, lembrando a animação *Vida de Inseto (A Bug's Life, 1998)*, de John Lasseter e Andrew Stanfon, produzido pela *Disney*, em que os pequenos insetos falam, têm sentimentos humanos, comem, bebem, porém diferente do filme da *Fox*, eles vivem num mundo não humano, fazendo outras coisas que geralmente os insetos fariam (carregando folhas, construindo formigueiros, entre outras).

Possivelmente tais elementos são aceitáveis por semelhança, como já foi visto, mesmo que por vezes eles sejam muito simples, quase primitivos, como colocar olhos e boca em algum objeto, o filme ganha *status* quando há uma voz humana, movimento e ações similares ao a vida cotidiana ou muito semelhante a ela: a organização social, os sentimentos, as expressões, junto com a ideia de continuidade narrativa, a *diegese*, toda essa soma de estratégias serve para “enganar o espectador” ou simplesmente levá-lo a acreditar naquela fantasia, como se fosse sua. Muitas vezes os filmes são digitalizados, em partes ou totalmente. Por vezes na busca de representar ou simular a vida, e são esses que mais surpreendem, pois facilmente enganam os olhos dos espectadores.

Os estúdios Disney, desde a década de 40, são capazes de produzir filmes híbridos, em que personagens de carne e osso (captados pela objetiva de uma câmera cinematográfica) contracenam com personagens desenhados à mão e animados por uma truca. “Uma cilada para Roger Rabbit” (1988), de Roberto Zemeckis [...] levou essa hibridação ao limite máximo da tecnologia então existente, com excelentes resultados artísticos. (GERBASE, 2003, p. 35)

Muitos filmes foram produzidos depois de *Uma cilada para Roger Rabbit* e trazem uma espécie de hibridismo, em destaque o filme do *Garfield: The Movie*, produzido pela *Fox*, em 2004, com direção de Peter Hewitt, *Garfield: A Tail Of Two Kitties*, dirigido por Tim Hill, 2006, e as sequências, bem como os filmes do *Stuart Little*, 2000, de Rob Minkoff, produzido pela *Sony* e distribuído pela *Columbia Pictures*, entre outros exemplos, segue a mesma ideia de Roberto Zemeckis, misturar animação, em especial alguns personagens animados, com filme *live-action*, com personagens feitos por atores reais. E tudo isso é possível graças a evolução digital, a manipulação e o hibridismo cinematográfico.

A digitalização começou aos poucos no cinema, e hoje toma conta muitas vezes

de quase a totalidade do filme, não distante alguns são totalmente digitalizados. Os chamados efeitos especiais de George Méliès ganharam quase infinitas possibilidades, chegando a criar universos totalmente digitais, porém, muitas vezes, simulando a civilização humana ou parte dela. Para Carlos Gerbase, “todos os elementos que fazem parte da trilha sonora de um filme contemporâneo – diálogos, música, som ambiente, efeitos, etc. – são, via de regra, gravados, manipulados e mixados digitalmente” (GERBASE, 2003, p. 31), além da própria montagem, edição, filmagem, armazenamento e reprodução.

O cineasta, por vezes, conta com um longo processo de pós-produção, em que boa parte dos recursos financeiros é utilizada nessa etapa do projeto, entre eles a criação através de meios eletrônicos, como efeitos especiais, modelagem, digitalização de imagens, efeitos sonoros, entre outros. “A produção das imagens eletrônicas se estabelece como resultado das infinitas possibilidades a explorar, contidas na combinatória do algoritmo, e/ou a partir das potencialidades e especificidades da nova infraestrutura tecnológica.” (TAVARES, 1996, p. 114). Por sua vez “a introdução das tecnologias digitais facilitou imensamente os processos do cinema industrial e massivo, ao mesmo tempo em que ampliou possibilidades estéticas e abriu novos caminhos aos realizadores independentes.” (FELINTO, 2006, p. 414) Ou seja, tanto as grandes produtoras quanto as pequenas ganharam com a tecnologia digital.

O que antigamente era privilégio de poucos (fazer cinema implicava em alto custo financeiro), o cineasta independente ficava com um trabalho mais precário, não renderia grandes lucros ou mesmo chegaria a um público considerável. Ou seja, “ao mesmo tempo, as câmeras digitais e a edição digital não apenas disponibilizam novas possibilidades de montagem, como facilitam as produções de baixo orçamento” (STAM, 2003, p. 353), o digital trouxe uma espécie de democratização (ao menos em partes), ainda gerando muitos lucros para as grandes produtoras (por conta da divulgação e distribuição, que para as pequenas se torna as vezes dificultoso), mas ainda assim é possível fazer bons filmes e conseguir um bom público com poucos recursos.

A invasão de elementos digitais no cinema vem crescendo espantosamente, um dos fenômenos de bilheteria, e que trouxe muitas mudanças no cenário cinematográfico mundial em termos de possibilidade e uso criativo da tecnologia, foi o filme *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, tanto na edição, efeitos visuais, efeitos sonoros, quanto

no enredo, provocou fervores, explorando a ideia de que cinema é, antes de tudo, ficção, e que na ficção tudo é possível (desde que tenha sentido, verossimilhança dentro daquele universo criado pelo cineasta), deixando de lado a ideia de que o mundo cinematográfico tem que ter os moldes da realidade cotidiana (muito embora, sem a sua essência, o público não vai acreditar, ou seja, dar crédito àquela produção), porém os irmãos Wachowski tinham seus argumentos e conseguiram sustentar o “Mundo de Matrix” com suas regras e propósitos, além do que, a experiência humana, os desejos e outras tantas facetas fazem parte da narrativa, o que torna a produção aceitável pela maioria, ou seja, quando há humanização, o senso comum prevalece. A trilogia pode ser traduzida como uma releitura de vários segmentos, tanto ideológico, quanto filosófico, passando pela literatura e textos científicos: *Mito da Caverna* (de Platão), Mitologia Greco-Romana (Pandora, Oráculo, Morpheu), a ideia do Apocalipse, da dominação das máquinas e pela perda da condição humana para a tecnologia (robótica, automação), pela epidemia (crise financeira ou intelectual), considerando ainda algumas literaturas como *Alice no País das Maravilhas*, chegando a obra *Simulacros e Simulação*, de Jean Baudrillard, no qual os irmãos Wachowski se inspiraram para criar o filme. A grande questão é que o filme ficou recheado de referências, embora não se tornou totalmente complexo, o roteiro e o enredo são pontos fortes, mas perderam para os efeitos visuais, que chamou muito mais atenção do público.

Se por um lado não se pode fechar os olhos aos riscos que assumimos em nossa cultura cada vez mais tecnológica e espetacularizada, também não parece sensato negar os rumos do tempo e buscar um retorno a idílicos passados. As incríveis potencialidades das tecnologias digitais e do universo midiático em que vivemos mal começaram a ser exploradas. Nesse sentido, há muito que fenômenos como “Avatar” podem nos dizer a respeito dos futuros que escolheremos para trilhar. (FELINTO; BENTES, 2010, p. 9)

Talvez não seja prudente apenas subjugar as produções, acreditando que se tornaram um amontoado de tecnologia digital, pelos quais muitos são seduzidos, com seus olhares compenetrados nos prazeres que ela nos proporciona, de um mundo cibernético ou repleto de efeitos visuais. Tanto *Matrix* (1999), dos irmãos Warchonski, quanto *Avatar* (2009), de James Cameron, trazem no roteiro discussões sobre a valorização do humano, fazendo com que as pessoas reflitam sobre a condição humana

na contemporaneidade. Ou seja, dos perigos da civilização tecnológica em buscar apenas o prazer sob o filtro (ou a ótica) de um dispositivo eletrônico (ou máquina), muitas vezes até confiando mais nesses dispositivos e o que ele traz (texto, imagem, etc.) do que nas pessoas e o que elas dizem.

Figura 3 - Figuras cibernéticas, produzidas para se assemelhar ao ser humano.



Fonte: EU, Robô, 2004.

Assim, outro bom exemplo que mistura tecnologia e discussão da própria tecnologia, em que trabalha a ideia da dominação da humanidade pelas máquinas, é o filme de Alex Proyas, *Eu, Robô*, de 2004 (Fig. 3), em que seres artificiais estão presentes na maioria dos lares, dentro do contexto fílmico, fazendo companhia e realizando tarefas humanas. A aparência ou semelhança talvez seja para garantir maior conforto e confiança. Uma das discussões mais intensas do filme (roteiro) é a similaridade dos rostos dos robôs com as dos seres humanos, além da simulação de pensamento, criatividade, sentimentos e até sonhos; o que jamais poderia ser alcançado por qualquer criatura não humana (em especial cibernética). Em *O Homem Bicentenário*, do diretor Chris Columbus, 1999, esses últimos temas já eram foco de discussão no enredo, a perda do humano e a busca de algo que substituísse essa ausência, esse último também em destaque no filme *Ela (She)*, 2014, de Spike Jonze,

em que um homem solitário (escritor) compra um sistema operacional que simula a voz humana, o surpreendente é que ele acaba por se apaixonar por ela, que é apenas uma voz artificial, programada.

Considerações finais

Pode-se dizer que boa parte da vida humana e sua produção revelam nossa “dependência” tecnológica. A substituição do humano por elementos que simulam a vida e até nossas relações é uma tendência que aumenta gradativamente na contemporaneidade, em que é constante trocarmos a presença humana por aparelhos, sejam eles pequenos ou grandes. Eles servem tanto para nos entreter, como para nos fazer companhia.

No caso do cinema, eles ajudam não só na simulação, mas também para criar um universo mágico, que as vezes só encontramos em nossos sonhos e fantasias, promovendo a imaginação de seus produtores ou realizadores. Para que isso se torne aceitável, há a necessidade do elemento humano, independente do enredo ou contexto, precisamos de algo que se aproxime, que seja semelhante, que nos represente.

Referências

AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995. (Coleção ofício de arte e forma).

BAUDRILLARD, J. **Simulacro e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

COSTA, F. C. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

DEREN, M. **Cinema**: o uso criativo da realidade. Boston, Massachusetts: *Daedalus – Journal of the American Academy of Arts and Sciences*. Belo Horizonte: Devires, V. 9, N.º 1, p. 128-149, jan./jun. 2012. Traduzido por José Gatti e Maria Cristina Mendes, 1960.

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

EU, Robô. Direção: Alex Proyas. Produção: John Davis, Will Smith e James Lassiter. Roteiro: Akiva Goldsman e Jeff Vintar. Música: Marco Beltrami. Los Angeles: 20th Century Fox, 1 DVD (114 min), whitescreen, color. Produzido pela 20th Century Fox, 2004.

FELINTO, E; BENTES, I. **Avatar**: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais. Porto Alegre: Sulina, 2010.

FELINTO, E. Cinema e tecnologia digitais. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. 1 ed. Campinas: Papirus, p. 413-428, 2008.

GERBASE, C. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

KUNG Fu Panda. Direção/Produção/Roteiro: John Stevenson e Mark Osborne. Coprodução de Jonathan Aibel e Glen Berger. Música: Hans Zimmer e John Powell. Los Angeles: DreamWorks Animation. Distribuidora: Paramount Pictures, 1 DVD (90 min), animação, whitescreen, color. Produzido pela DreamWorks Animation, Distribuído pela Paramount Pictures, 2008.

MÜNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal – Embrafilme, 1983.

MULVEY, L. Prazer visual e cinema narrativo, In: XAVIER, I. (org.) **A Experiência do Cinema**, Rio: Graal, p. 437-453, 1983.

RANGO. Direção: Gori Verbinski. Produção: Graham King e Gore Verbinski. Roteiro: Gore Verbinski, Graham King e John B. Carls. Música: Hans Zimmer. Los Angeles: GK Films e Nickelodeon Movies, 1 DVD (107 min), animação, whitescreen, color. Distribuído pela Paramount Pictures, 2011.

ROBÔS. Direção: Chris Wedge e Carlos Saldanha. Produção Fox Animation e Blue Sky Studios. Elenco Roteiro: Ron Mita, Jim McClain, David Lindsay-Abaire, Lowell Ganz e Babaloo Mandel. Música: John Powell. Los Angeles: 20th Century Fox, 1 DVD (90 min), animação, whitescreen, color, 2005.

SHREK 2. Direção: Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Produção: Aron Warner, John H. Williams e David Lipman. Roteiro: Andrew Adamson, Joe Stillman, J. David Stem e David N. Weiss. Música: Harry Gregson-Williams. Los Angeles: DreamWorks Animation, 1 DVD (93 min), animação, whitescreen, color. Produzido pela DreamWorks Animation e Pacific Data Imagens, Distribuído pela DreamWorks Pictures, 2004.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TAVARES, M. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, v. 19, n. 2, 1996.

XAVIER, Ismail (Org.). **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.