

**Cinema e tecnologias digitais:
a retomada da franquia *Mad Max*¹**

***Cinema and digital technologies:
the returning of the Mad Max franchise***

Natan PEDROZA²
Bertrand LIRA³

Resumo

Este artigo propõe analisar mudanças na lógica de produção do cinema atual, suas variações de telas e potencialidades narrativas a partir do advento das tecnologias digitais. Para tanto, consideramos o desenvolvimento da franquia de filmes *Mad Max*, direção de George Miller, destacando o seu quarto lançamento – *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015). Reconfigurações do cinema podem ser entendidas, por exemplo, através do seu atual consumo multitela, da criação de novas narrativas e produções híbridas ou do aprimoramento das técnicas audiovisuais pelo uso de tecnologias digitais emergentes, ideias que podem ser direcionadas ao desenvolvimento do “cinema expandido”. Assim, pensando na forma e conteúdo revigorados do cinema de ficção científica, *Mad Max* serve de respaldo para demonstrar a apropriação de uma dinâmica narrativa intrínseca à cultura digital e ao seu fazer fílmico.

Palavras-chave: Cinema. Cibercultura. Telas. Mad max.

Abstract

This paper aims to analyze the changes in ways of production from the cinema in nowadays, its variations of screens and narrative potentials with the advent of the digital technologies. Therefore, we have considered the development of the *Mad Max* movie franchise, direction by George Miller and with the emphasis on its fourth release – *Mad Max: Fury Road* (2015). Reconfigurations of the cinema can be understood, for example, through its current multi-screen consumption, the creation of new narratives and hybrid productions or the improvements of the audiovisual techniques by the use of emerging digital technologies, ideas that can be focused on the development of the "expanded cinema". Thus, thinking about the changes in the form and content from the science fiction movie, *Mad Max* can demonstrate the using of a narrative construction that is proper to the digital culture and its ways to make movies.

Keywords: Cinema. Cyberculture. Screens. Mad max.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid/UFPB. E-mail: natan.pedroza@gmail.com.

³ Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Coordenador do Grupo de Estudos em Cinema e Audiovisual – Gecine/UFPB. E-mail: lirabertrand@gmail.com.

Introdução

O cinema e suas formas de representação delimitam possibilidades de uma mídia fundamental aos processos comunicacionais. Desde o seu surgimento, em 1895, o desenvolvimento de linguagens, gêneros e demais processos estruturantes – seja na pré-produção, produção ou pós-produção – seguiu adequando-se aos formatos das tecnologias de som e imagem analógicos para posterior inserção no âmbito eletrônico e digital, possibilitando o surgimento de novas mídias. De uma sala escura, a grande tela pôde expandir o seu conceito, ramificando-se em novos ambientes, novas plataformas e em novas experiências imersivas.

As eventuais formas de hibridismo, por exemplo, podem inviabilizar a classificação de um filme em um único gênero. Nesta pesquisa, nos atemos à abrangência do gênero ficção científica através da franquia⁴ *Mad Max*. Destacando *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)⁵, temos por objetivos discorrer sobre o advento da cibercultura e suas implicações na indústria cinematográfica, pensando nas potencialidades comunicacionais advindas das tecnologias digitais, bem como sobre a ideia de “cinema expandido”. O filme em questão provém de uma sequência⁶, de uma trilogia. De 1979 – ano de lançamento do primeiro – aos dias atuais, evidencia-se um período de intensa transformação da “sétima arte”.

Através de uma observação das práticas atuais do cinema, buscamos descrever e interpretar alguns de seus processos estruturantes e de como se estabelece sua comunicação em meio ao digital. Pensar no cinema contemporâneo é não pensar em uma única tela de exibição e em um único produto: o filme. Tendo em vista o massivo uso das plataformas digitais móveis e o desejo de ampla divulgação das produções, por

⁴ Após três filmes, *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) deve retomar a narrativa para mais uma trilogia. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/05/mad-max-o-que-voce-precisa-saber-para-assistir-estrada-da-furia.html>>. Acesso em 01/05/2016.

⁵ Vários filmes poderiam ilustrar essa análise. A escolha de *Mad Max* deve-se à retomada de uma sequência dos anos 1970-1980 aplicada aos dias atuais (em nova proposta narrativa), a fim de tratar especificamente da ascensão do cinema digital nesse intervalo de tempo. Com 10 indicações ao Oscar 2016, o recente filme da franquia em questão venceu em seis categorias: mixagem de som, edição de som, edição, maquiagem e cabelo, *design* de produção e figurino. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/oscar-2016-conheca-os-filmes-vencedores/>>. Acesso em 01/05/2016.

⁶ Aqui podemos direcionar a análise do conceito de *remake*. *Falcão* (2015) direciona um olhar pela ideia de refilmagem, mas esclarece sobre a abrangência de interpretações referentes ao termo (*remake*, adaptação, *reboot* etc.). *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) propõe uma nova narrativa, resgatando a ambiência e muitos elementos dos filmes iniciais de sua franquia.

exemplo, nota-se a proliferação de diversas possibilidades de “tela” e de conteúdos em um movimento convergente da narrativa⁷. Por exemplo: divulgação de *teaser*, *trailer* na internet, na TV e em salas de cinema, criação de *sites*, dentre outros. E claro, essas possibilidades não se restringem aos *blockbusters*⁸ hollywoodianos.

Com linguagens, gêneros e meios que se entrecruzam, o cinema atual pode ser compreendido (em analogia) pela perspectiva do “cinema expandido”. *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)⁹ apresenta uma linguagem híbrida, de construção narrativa diferente de outras grandes produções e da trilogia que o precede. Assim, associamos tais diferenças ao cinema contemporâneo e suas múltiplas interfaces de exibição. “Competindo” com novos suportes de veiculação, a imersão de um filme agora depende de novas práticas estabelecidas pela indústria, tecnologia, meio digital e, principalmente, pelo espectador.

Cibercultura na tela

A cultura digital, virtual, dentre outras possíveis classificações, delimita um período de intensa reconfiguração das mídias, desde as mais “tradicionais”, como também perpassando ao campo de novas mídias, oriundas de novas invenções ou processos híbridos. Priorizando o termo cibercultura, esse movimento de readequação a um novo paradigma não difere com o cinema (pensando neste momento o cinema como mídia). A inserção de ambiências eletrônicas e computacionais trouxe consigo novos modos de se produzir a arte do cinema, uma arte que gradativamente passou a ser voltada para os processos digitais. Em definição as fases iniciais da cibercultura:

Ela nasce nos anos 1950 com a informática e a cibernética, começa a se tornar popular na década de 1970 com o surgimento do microcomputador e se estabelece completamente nos anos 1980 e 1990: em 1980 com a informática de massa e em 1990 com as redes telemáticas, principalmente o *boom* da internet (LEMOS, 2015, p. 16).

⁷ Neste artigo não tratamos de conceitos como “crossmídia” ou “transmídia”.

⁸ Termo adotado para definir filmes de grandes proporções comerciais, quando se pensa na magnitude dos orçamentos de produção, nas amplas possibilidades de divulgação e de distribuição mundial etc. “O novo cinema *blockbuster*, resultado da conjunção de orçamentos estratosféricos, inovações sonoras e tecnologias digitais, privilegiou um cinema dos sentidos, um ‘show de luzes e sons’”, enfatiza Stam (2003, p. 348).

⁹ A título de curiosidade, o filme foi escolhido como o melhor do ano (2015) pela Federação Internacional de Críticos de Cinema (FIPRESCI). Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/filmes/mad-max-estrada-da-furia-eleito-melhor-filme-do-ano-por-associao-internacional-de-criticos-17380006>>. Acesso em 08/11/15.

Para Lemos (2015, p. 103), “mais que simples inovações técnicas, o nascimento da microinformática (e da cibercultura) é fruto de movimentos sociais”. É nesse contexto que estabelecemos uma ligação direta entre o conceito e o cinema. Esse período é imprescindível para se demarcar o início de uma reconfiguração moderna da tela cinematográfica, de suas narrativas e de potenciais novos formatos de distribuição. Como destaca o autor, há uma mescla entre as novas tecnologias e o nosso ambiente cultural (prazer estético, compartilhamento social).

Em um recorte pontual, podemos assegurar o advento da cibercultura como força motriz das experimentações entre cinema e novas linguagens, em novas possibilidades audiovisuais. Como um dos exemplos dessa ideia emergente estão as relações desenvolvidas entre cinema e vídeo, estabelecidas pela busca de novos campos imagéticos e sonoros. De acordo com Machado (1997), são evidenciadas a partir das produções televisivas e da ascensão dos meios eletrônicos. A partir de novas possibilidades, variações de suportes e com base nas proposições do cineasta alemão Wim Wenders, o autor já apontava, à época, três potenciais crises do cinema. A primeira, de ordem econômica – aumento dos custos de produção –, depois com relação ao consumo privado de produtos culturais – nova paisagem urbana – e, por fim, sobre as mudanças perceptivas de uma *ontologia* da imagem – película fotoquímica X imagem eletrônica.

Machado (1997) especifica que o vídeo começa a ser praticado em meados dos anos 1960, não havendo uma gramática normativa ou regras para a sua produção. “[...] O vídeo é um sistema híbrido” (p. 190). Podendo apresentar códigos do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica, por exemplo, “o discurso videográfico é impuro por natureza [...]” (p. 190). Algo que seguiria a mão contrária de uma “linguagem” do cinema – “um tipo de narrativa baseado na linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes de câmera e no papel modelador das regras de continuidade” (p. 191). Características estas direcionadas à geração de Griffith, completa. O vídeo, em resumo, traria características como a fragmentação, a dispersão e a polissemia.

As relações estabelecidas entre cinema e vídeo podem ser evidenciadas como um passo importante para o nascimento do cinema digital. Este pode ser analisado, inicialmente, pela estruturação do termo *expanded cinema*. Segundo Felinto (2006), o

“cinema expandido”, uma proposição de Gene Youngblood (1970), remete ao movimento artístico (anos 1960) com “[...] a ideia de aproximar arte e vida, buscando fazer com que o cinema transborde das telas para o mundo da experiência cotidiana” (p. 414). Essa expansão de telas e de sentidos (aspecto sensorial) refletiria a utilização de diversos suportes e de novas linguagens. Na conceituação de Youngblood, pensa-se pela ideia de quando “a vida se torna arte”, diz Felinto (2006).

O cinema expandido “[...] assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão nas fronteiras com o teatro, com a pintura e com a música”, esclarece Machado (1997, p. 212), explanando pelo viés da incorporação eletrônica. Pensar nessas variações de linguagem é pensar que o cinema, enquanto espaço de visualização (imersão) passou a desdobrar-se em novas telas, em novas interfaces de veiculação audiovisual de suas linguagens e de seus códigos estruturantes.

Como afirma Bezerra (2009, p. 89), hoje é possível pensar em conjunturas que envolvam, por exemplo, o cinema com “a videoarte (multiplicidade de telas e dos circuitos fechados), as artes plásticas (instalações) e as novas mídias (simulação, interatividade, imersão)”. A alusão de um “cinema expandido” e suas vertentes fundamenta muitas práticas cinematográficas em novas e potenciais diretrizes (cinema experimental, cinema interativo, cinema imersivo etc.), conforme explana o autor.

Em explicação de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 28-29), “vivemos o tempo da proliferação das telas, da tela-mundo na qual o cinema não é mais que uma tela entre outras. Mas o fim de sua centralidade ‘institucional’ não significa de modo algum enfraquecimento de sua influência ‘cultural’”. De acordo com eles, ocorre uma transição da “tela-espetáculo” (cinema) à “tela-comunicação” (tudo-tela). Ou seja, o cinema é visto como tela primordial para a disseminação de outras, em novos conceitos e onipresentes.

Imagens de novas tecnologias

A atual configuração do cinema aponta para uma forma de imagem, linguagem, mídia, suporte, indústria, idealizada por meios eletrônicos, digitais. “Eisenstein define

que cinematografia é, em primeiro lugar e antes de tudo, montagem,¹⁰ mas também é a estrutura composta da administração, bilheteria, filme, sala de projeção, divulgação, estrelas, roteiro, diretor¹¹” (GOSCIOLA, 2003, p. 113). Essa assertiva nos traz uma gama de variações estruturantes do cinema em âmbito industrial. Uma indústria reconfigurada pela ascensão de novas tecnologias.

Se antes as imagens projetadas sobre a tela traziam o aspecto de construção imagética e mecânica de uma realidade filmada, hoje, reproduzindo a ficção de narrativas construídas (não em sua completude), as imagens são impostas à tela (ou telas) através de estruturas imersas às potencialidades do digital. Como lembra Felinto (2006), trata-se de suportes imateriais em primazia à película – principal suporte material do cinema, até então. Seria um período de “informatização” da imagem.

O cinema digital, armazenando imagens e sons nos *bits e bytes* de aparatos computadorizados, desmaterializou a superfície que, por mais de um século, abrigou os fotogramas, constituindo-se na substância poética em que foram impressionadas as mais pregnantes sensações, visões e fantasias do século XX (FELINTO, 2006, p. 413).

De acordo com o autor supracitado, tal “reestruturação tecnológica e cultural do cinema” (p. 414) pode ser vista sob a ótica de três processos fundamentais: hibridações, interações e recuperações. O uso de novas tecnologias traria à tona uma discussão baseada no “realismo *versus* invenção, massivo *versus* erudito ou tradicional *versus* experimental” (p. 416). Assim, as hibridações (onipotente) ocorreriam através da mistura entre suportes, linguagens, formas, gêneros e conteúdos narrativos. As interações, ligadas a novas formas de participação (experiência espectral ou sensorial). E por fim, as recuperações, que segundo o autor vincula-se à apropriação de modelos ou tecnologias antigas, por exemplo, e que aqui relacionamos à produção de *remakes* ou de novas sequências para filmes já lançados.

A respeito do realismo, esta é uma característica intrínseca ao percurso temporal e à essência do cinema. Para Vernet (1995, p. 134), ocorre uma distinção entre “[...] realismo dos materiais de expressão (imagens e sons) e realismo do tema dos filmes”. O primeiro seria representado por necessidades técnicas e estéticas, em determinadas

¹⁰ Sergei Eisenstein, *A forma do filme* (Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990), p. 35. (Citado por Gosciola)

¹¹ Sergei Eisenstein, “O princípio cinematográfico e o ideograma”, em Haroldo de Campos (org.), *Ideograma: lógica, poesia, linguagem* (4ª ed. São Paulo: Edusp, 2000), p. 149. (Citado por Gosciola)

épocas, culturas. Hoje podemos direcionar esse aspecto à exploração comercial do cinema 3D. Essa tecnologia, em tom figurativo, faz a imagem “saltar” da moldura de uma tela, ressaltando a profundidade de campo – estabelecida pelos planos fotográficos – e potencializando a multiplicidade de efeitos especiais dos filmes.

Sobre outro exemplo, esse realismo pode ser notado pela busca incessante da alta definição (como as filmagens em 4K). Apesar das inovações, vale lembrar que “[...] a própria realidade jamais é atingida” (p. 135), completa Vernet. O realismo do tema dos filmes – segunda proposição – estaria vinculado aos recursos/procedimentos adotados por determinados estilos, escolas e gêneros cinematográficos, aos cenários e personagens em verossimilhança à diegese fílmica etc.

Neste momento, faz-se necessária uma breve pontuação sobre os gêneros. A princípio, “no cinema, representante e representado são ambos fictícios. Nesse sentido, qualquer filme é um filme de ficção”, já adianta Vernet (1995, p. 100). Quando se provém o cinema digital, há o potencial para a criação e/ou desdobramentos das classificações fílmicas. “Atualmente, o advento de tecnologias digitais tem contribuído para deixar as fronteiras de gênero ainda mais fluídas, favorecendo a hibridização ou reciclagem de gêneros cinematográficos” (OLIVEIRA; SUPPIA, 2012, p. 215).

Tratando da ficção científica (FC), os dois últimos autores citados dizem que esse é “um gênero híbrido por excelência”, passível as produções mais industriais do audiovisual ou à realização de cineastas independentes. Um gênero que, ainda segundo eles, facilmente perpassa pelo horror, pela comédia ou pelo *film noir*. A década de 1970 marca a produção de ficções científicas representadas por “filmes que tratam do holocausto ou de um futuro pós-apocalíptico e/ou moralmente degradado [...]”, esclarecem Oliveira e Suppia (2012, p. 217). Nesse cenário, mais precisamente ao fim da década mencionada, ocorre a exibição do primeiro filme de *Mad Max*.

A franquia *Mad Max* (1979 - 2015)¹²

Mad Max chega aos cinemas no ano de 1979. Tratando-se de uma história original de George Miller (roteirista e diretor) e Byron Kennedy, o primeiro filme traz a tela a vida de um policial (Max), sua rotina intensa de trabalho e sua vida familiar. Max

¹² As datas variam de acordo com os lançamentos no Brasil. Vide imdb.com.

(Mel Gibson) é mandado para missões pela *Halls of Justice* e, através de seu carro *Interceptor*, encarrega-se de perseguir bandidos nas estradas de um mundo caótico. O estopim para a transformação do protagonista ocorre quando um grupo de motoqueiros nômades passa a agir contra a polícia e contra a própria família de Max. Logo, as ações deste passam a ser norteadas pelos desejos de justiça e principalmente, de vingança.

Em 1981, é lançado *Mad Max 2: A Caçada Continua*. Neste, Max vive sem rumo por lugares destruídos, imerso aos pesadelos do passado e representado por não demonstrar sentimentos. Aqui é retratada uma época de guerras, de estradas tomadas por criminosos. O que fica evidente é o destaque para o petróleo (através da gasolina), enquanto produto que move o mundo e principal alvo de desejo das gangues. Uma refinaria com refugiados torna-se o centro das atenções e Max, “o guerreiro das estradas”, mostra o possível resgate de um espírito mais humano e solidário. O completo caos traz o tom do filme.

O terceiro e aparentemente último filme da franquia é exibido em 1985. *Mad Max: Além da Cúpula do Trovão* retoma a ideia de um homem que vaga pelo deserto e em ambientes inóspitos, como a cidade de Batertown. Esse lugar adverso ressalta a disputa pelo poder através da Cúpula do Trovão, espécie de *ring* de luta “sem júri, apelação ou perdão”, comandado por Aunty Entity (Tina Turner). Max é acolhido por um novo povoado ao ser banido de Batertown e tem por missão ajudá-los a encontrar a “terra do amanhã”. Trata-se de uma busca por salvação, por resquícios das antigas civilizações¹³.

Após um hiato de 30 anos¹⁴, chega às telas o quarto filme da franquia de George Miller. Este é um período considerável para se pensar na ideia de uma reestruturação do cinema (telas, ambiências, narrativas, novas tecnologias e efeitos visuais, por exemplo). *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), do qual destacamos nesta pesquisa, traz a retomada¹⁵ de uma história iniciada ao final dos anos 1970, mas com a proposta de discutir um tema futuro (ou atual). O filme mostra uma humanidade que sobrevive em

¹³ Descrevemos as narrativas da trilogia inicial de forma breve. Nosso intuito é estabelecer uma descrição mais específica a partir do filme lançado em 2015.

¹⁴ George Miller vinha trabalhando em *Mad Max: Estrada da Fúria* desde 1998 e Mel Gibson continuaria na sequência do personagem. Disponível em: <<http://io9.com/do-you-realize-mad-max-fury-road-is-a-miracle-1707000166>>. Acesso em 22/11/15.

¹⁵ Podemos direcionar ao termo *reboot*, que em tradução livre refere-se à “reinicialização”. É adotado constantemente para os filmes delineados pelo conceito de *remake*.

um período pós-apocalíptico, marcado pela violência, pela escassez de recursos naturais e por guerras travadas pelo petróleo e pela água, principalmente.

O primeiro plano já se assemelha ao início do segundo filme. Em 2015, Max Rockatansky, interpretado por Tom Hardy, inicialmente observa a imensidão do deserto ao lado de seu carro. Em voz *over*, diz que seu mundo resume-se à fogo e sangue. Ele é um ex-policial, um homem que continua assombrado pelo passado e que agora se vê na condição de sobrevivente do caos, “um guerreiro da estrada buscando uma causa justa”¹⁶.

Sequestrado por saqueadores de Cidadela, um insólito povoado comandado por Immortan Joe (Hugh Keays-Byrne), Max vê-se em meio à tentativa de fuga de Imperator Furiosa (Charlize Theron). Ela e outras fugitivas (estas denominadas Cinco Esposas) buscam esperança, uma redenção por se viver em um mundo tão hostil e repulsivo. A luta de Furiosa demonstra seu protagonismo no filme tanto quanto aquele que intitula a franquia *Mad Max*. Eis uma primeira diferença em relação aos filmes antecessores: percebe-se claramente dois protagonistas¹⁷.

Outras diferenças estão no pouco uso de diálogos e nas eletrizantes cenas de perseguição entre carros, motos e caminhões de aspecto peculiar, cortando a imensidão de areia por quase todo o filme¹⁸. O próprio George Miller esclarece no *making of*¹⁹ que a sua ideia era juntar as partes de fala e ação, diferente da separação preexistente em muitos filmes do gênero²⁰. “Basicamente, tudo acontece sem palavras”, ressalta o diretor. Logo, essa junção ocasiona em um maior dinamismo visual através do ritmo acelerado (e intenso) da mudança de planos e cenas, característica esta notadamente constante ao cinema contemporâneo (principalmente no gênero ação).

¹⁶ De acordo com a narração do personagem.

¹⁷ No *making of* da produção é dito que George Miller queria uma personagem feminina à altura de Max. Ainda, o diretor sugere, em dado momento, que depois dos humanos, o personagem mais importante é o War Rig – caminhão híbrido que transporta os personagens principais e que serve de cenário para boa parte das cenas internas, com a utilização de planos mais fechados.

¹⁸ Parte das gravações ocorreu na Namíbia.

¹⁹ Conteúdo oficial adquirido na iTunes Store (loja de produtos digitais da Apple).

²⁰ Em sites como o do IMDb (*Internet Movie Database*) – imdb.com, os filmes de *Mad Max* são classificados em “Ação, Aventura e Ficção Científica”. Ao assistir *Estrada da Fúria*, percebe-se um hibridismo ainda maior, com características que chegam até mesmo a lembrar, em determinados momentos, uma sequência de videoclipe. Isso devido, em parte, ao extremo destaque para a trilha sonora, da qual complementa com maestria o tom apoteótico das impactantes, surpreendentes e incessantes batalhas em movimento.

Apesar do quarto filme da franquia surgir em uma época marcada pelo intenso uso de novas tecnologias no cinema e pelo refinamento (ou total produção)²¹ da imagem e efeitos especiais pelo viés da pós-produção digital, *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) mais uma vez demonstra a inventividade do diretor australiano George Miller. “Todas as colisões são reais, os carros são reais, as cenas são reais”, afirma Guy Norris, coordenador de supervisão de dublês. Segundo ele, o departamento de imagem digital foi solicitado para a remoção de cabos de segurança e ajuda com o segundo plano (*background*). Para Norris, tratou-se de uma volta às raízes do primeiro e do segundo filmes, uma busca pela captação da energia cinética na câmera²².

Neste momento, vale destacar que muitas outras diferenças podem ser apontadas entre o filme de hoje (2015) e sua trilogia precursora (1970 - 1980), como o atual uso do 3D. Mas, consideramos que as mencionadas nos parágrafos anteriores já estabelecem uma boa diferenciação, atendendo ao objetivo desta análise, por enquanto²³. Deste modo, pensamos que a franquia retorna em 2015 com uma narrativa, estilos de linguagem e processos de produção inteiramente repaginados. A contemporaneidade marca o aprimoramento e total vigor das ideias possivelmente fundamentadas por um “cinema expandido”, a partir de múltiplas possibilidades e experimentações.

À projeção de um cinema atual

Dado algumas inferências sobre uma possível reconfiguração atual do cinema, cabe alguns questionamentos ou reflexões finais. Destacando que o cinema traz consigo amplos desdobramentos, seria importante abordar indagações do tipo: como se delimitar a tela do cinema hoje? Os conteúdos “projetados” na tela são realmente cinematográficos? O que a internet e as mídias digitais têm a contribuir à arte que em

²¹ Como a utilização de *Chroma Key* e CGI (*Computer Generated Image*). Os filmes da franquia *300* podem servir como exemplos.

²² Andrew Jacks, supervisor de efeitos visuais do filme, diz ser contra filmagens 100% digitais. Para ele, é fundamental algo da ação ao vivo, do original, à montagem da cena final. Como exemplos de novas tecnologias usadas para o quarto filme estão a filmagem em movimento feita através de guindaste (técnica relativamente nova) e a utilização da câmera Phantom (300 quadros por segundo) – como, por exemplo, na cena em câmera lenta (*slow motion*) da colisão final envolvendo o War Rig – informações estas, também disponíveis no *making of*.

²³ “Por enquanto” porque já se sabe sobre a produção de outros filmes para a franquia. George Miller adianta que o quinto deles não deverá se chamar *Mad Max: The Wasteland*, como era especulado. Novas diferenciações e desdobramentos da narrativa podem surgir a partir deste. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/mad-max-george-miller-diz-que-sequencia-nao-se-chamara-the-wasteland/>>. Acesso em 22/11/15.

2015 chegou aos 120 anos de sua invenção? Como ideia de seu desenvolvimento inicial e adequações de técnicas, Rosenfeld (2002, p. 58-59) descreve:

Todos os elementos para criar o moderno cinema estavam reunidos nas últimas décadas do século passado²⁴: conhecia-se a projeção de sombras sobre telas; a câmera escura e a lanterna mágica, projetando reproduções, já não eram novidade; a persistência retínica tinha sido aproveitada para produzir desenhos animados; e unindo todos esses conhecimentos, conseguiam-se projetar esses desenhos animados. [...] Faltava só a aplicação da fotografia, que então já contava com meio século de desenvolvimento, para que todas essas experiências e tentativas dispersas e relativamente infecundas, cristalizando-se, produzissem a maravilha do cinema.

É esse cinema que encontra na cibercultura uma fase transitória, de aprimoramento de suas linguagens, procedimentos audiovisuais e processos de distribuição. Ou, tendo por base a teoria do cinema: “a especificidade, a autoria, a teoria do dispositivo, a espetatorialidade, o realismo e a estética”, diz Stam (2003, p. 349). “[...] O cinema tem hoje de competir com a televisão, os *videogames*, os computadores e a realidade virtual” (p. 345), explana o autor. Acrescenta-se a esses itens os estabelecidos *smartphones*, os *tablets* e, mais recentemente: a tecnologia vestível (*Wearable*) e suas potenciais telas²⁵. Com a possibilidade da mídia móvel, as telas reconfiguram-se constantemente (PEDROZA; NICOLAU, 2015).

“O cinema não se tornou ‘coisa do passado’: simplesmente, um outro cinema apareceu. De fato, tudo indica que, desde o final dos anos 1970 e sobretudo 1980, o planeta-cinema conhece realmente uma ruptura, uma ruptura de conjunto”, esclarecem Lipovetsky e Serroy (2009, p. 17). Os autores propõem formular a hipótese de uma nova fase do cinema, atualmente – “galáxia-cinema”. Para eles, não se deve pensar em “fim do cinema”, mas na ideia emergente de *hipercinema* a partir da época *hipermoderna* – quarta idade do cinema (individualização, globalização). Assim, pensamos na transição “do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo”, formulação de Parente (2007).

Uma ideia que pode ser resgatada ao cinema atual e sua indústria tem fundamento no “hibridismo das alternativas” (MACHADO, 1997). Essa seria uma

²⁴ É importante ressaltar que o autor refere-se ao século XIX.

²⁵ Recentemente os óculos de realidade virtual Morpheus, da Sony, foram utilizados em ação promocional do filme *A Travessia* (2015). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=akduDKIWW7I>>. Acesso em 21/11/15.

característica ilustrada pela mescla de linguagens, formatos e suportes das produções audiovisuais. Uma mistura entre cinema, vídeo, televisão, computação gráfica, também pensando hoje nos conteúdos da internet, dentre outros. Com isso, poderia ocorrer a inviabilização de uma categorização específica desses produtos. Logo, o autor propõe falar de cinema em seu sentido expandido, a “arte do movimento”. O conceito de Machado (1997), sobre o hibridismo, é visto por Stam (2003) como a pouca limitação dos novos meios frente às “tradições institucionais e estéticas canonizadas”.

No mundo moderno, o cinema encontra na internet um ambiente de propagação com amplas potencialidades e também entraves. Através do digital, toda e qualquer alusão a um “cinema expandido” pode ser ressaltada, otimizada. Com o ascendente conceito de *streaming*²⁶, por exemplo, os estúdios contam com uma nova forma de distribuição²⁷ e/ou produção²⁸, capaz de alcançar um espectador que agora se encontra conectado em rede e, por vezes, “desconectado” de um lugar físico em específico. Porém, vale lembrar que a internet também pode trazer prejuízos, como a pirataria.

Dentre uma relação evidenciada pelo cinema, hibridismo, mídias digitais e consumo imagético em telas, podemos destacar o *trailer*²⁹ enquanto item essencial aos filmes contemporâneos e suas possibilidades de divulgação. Não que o *trailer* seja um produto midiático recente, mas seu uso foi potencializado através da internet e da disseminação de mídias móveis, a exemplo dos *smartphones* e *tablets*. O *trailer*³⁰ e, também, o *teaser*³¹ podem ser pensados através da associação entre cinema, vídeo, mercado e entretenimento digital. Como esclarece Guerini (2015, p. 78):

O barulho alcançado pela liberação desses vídeos curtos, propagandas de lançamentos de Hollywood, fez da sua produção um mercado cinematográfico paralelo. Hoje, os *trailers* têm estúdios especializados, tramas próprias, orçamentos independentes e até um

²⁶ Em plataformas como a Netflix (versão brasileira), os filmes da franquia *Mad Max* não constavam em seu catálogo, até o momento de análise desta pesquisa. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/>>. Acesso em 21/11/15.

²⁷ A iTunes Store (aplicativo) pode exemplificar a distribuição digital de conteúdo sob demanda, *video on demand* (VoD) neste caso. Na loja virtual da Apple, todos os filmes da franquia *Mad Max* foram encontrados para compra ou aluguel. Disponível em: <<http://www.apple.com/br/itunes/video/>>. Acesso em 21/11/15.

²⁸ Após produzir (e continuar produzindo) documentários e séries próprias, por exemplo, agora a Netflix investe na produção de filmes. *Beasts of No Nation* (2015) é o primeiro longa original da plataforma. Disponível em <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/netflix-estrea-seu-1-filme-original/52207>>. Acesso em 21/11/15.

²⁹ Vide *trailer* principal/oficial de *Mad Max: Estrada da Fúria*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hEJnMQG9ev8>>. Acesso em: 11/11/15.

³⁰ Vídeo oficial (ou o conjunto deles) para a divulgação de um filme, dentre outros produtos audiovisuais.

³¹ Também se trata de um vídeo de divulgação. Em comparação com o *trailer*, o *teaser* em geral é lançado antes e com uma duração reduzida.

prêmio voltado apenas para o subgênero que dificilmente ultrapassa 120 segundos de duração, o Golden Trailer Awards (GTA)³².

Tal como acontece em *Mad Max*, outros filmes atuais de ficção científica podem ilustrar a retomada de longas em *remake* ou variações deste. Podemos citar *Tron: O Legado* (2010)³³, *Superman: Homem de Aço* (2013), *RoboCop* (2014), *Jurassic World* (2015) e *Star Wars: Episódio VII - O Despertar da Força* (2015). Assim, nota-se a tendência de Hollywood pelo resgate de filmes (ou franquias) já lançados. Filmes conhecidos que retornam à tela (ou às telas) de forma repaginada, reconfigurada, moldados de acordo com as amplas possibilidades de um mercado predominantemente digital.

Considerações finais

A cibercultura representa uma fase transitória para o cinema e seus processos estruturantes. Com a inserção de mídias eletrônicas e digitais, como a televisão e o computador, as narrativas cinematográficas passaram a contar com novas ferramentas para o desenvolvimento de suas linguagens, como a utilização do vídeo. A proposição de um “cinema expandido” mostrou que os filmes seguiriam por um caminho de novas experiências imersivas, para além de uma sala, de um conceito estático de tela e de mecanismos pré-estabelecidos pela indústria.

O cinema contemporâneo, imerso em tecnologias digitais, resulta em produções reconfiguradas. As imagens passam a ser formuladas em contextos híbridos e a vincular-se por diversas telas. Hoje, a miniaturização delas, ressaltando os *smartphones* e *tablets*, por exemplo, demonstra que estes dispositivos podem ser essenciais ao cinema. Mídias que não só servem de divulgação e veiculação dos filmes, como também, muitas vezes, caracterizando-se como suportes de filmagem das próprias produções, dos conteúdos audiovisuais e cinematográficos.

³² A invasão dos *trailers*. Matéria publicada na Revista ISTOÉ. 24 Jun/2015 - Ano 38 - Nº 2377. A propósito, o trailer de *Mad Max: Fury Road (Estrada da Fúria)* foi premiado no GTA 16 na categoria *Most Original Trailer (Trailer Mais Original)*. Disponível em: <<http://www.goldentrailer.com/gta16-nominees/>>. Acesso em 11/11/15.

³³ Martino (2014), ao tratar das linguagens das mídias digitais com base em Lev Manovich, lembra que “[...] o primeiro filme com cenários totalmente feitos por computador foi *Tron*, versão de 1983. Até então, cinema era feito com câmeras” (p. 211).

A franquia *Mad Max*, após seu desenvolvimento inicial (1979 - 1985), retorna ao cenário do cinema contemporâneo (2015) em uma fase já estabelecida da internet, um agente transformador da realidade midiática e de qualquer outra. *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) retoma elementos essenciais de suas primeiras narrativas, mas não se prende a procedimentos antigos. Pelo contrário, o diretor George Miller prioriza o dinamismo e a inovação em seu filme pós-apocalíptico. Duas características que são fundamentais para a manutenção da indústria cinematográfica vigente.

Os novos meios tecnológicos exigiram readequações do cinema em mudanças por diversos aspectos: aumento das quantidades de produção, advento dos efeitos digitais e especiais, melhorias de qualidade técnica e das formas de realismo, mudança de gêneros cinematográficos, dos modos de narração e dos procedimentos adotados, dinamização da difusão, escoamento, adaptação dos espectadores etc.

A produção e as filmagens, frente à revolução do digital, dependem muito mais do que antes de um trabalho de pós-produção com todas as ferramentas que podem proporcionar o impossível, em se tratando da geração de imagens “visualizadas” pelos roteiristas e diretores. Tal qual a velocidade das perseguições em *Mad Max* está a velocidade de transformação do cinema. Uma “arte do movimento”. Um movimento que hoje perpassa por entre salas, telas – dos mais diversos usos e formatações – e por muitos outros lugares e suportes.

Referências

BEZERRA, Júlio. O cinema do futuro: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção. In: **Revista Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 21, julho/dezembro 2009.

FALCÃO, Filipe. Apontamentos Sobre o Conceito de *Remake* Cinematográfico. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac, 2003.

GUERINI, Elaine. **A invasão dos trailers**. Revista ISTOÉ. 24 Jun/2015 - Ano 38 - Nº 2377.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 7. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Tradução: Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Orgs.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Livros LabCom. Série: Estados da Arte. Covilhã, 2007.

PEDROZA, Natan; NICOLAU, Marcos. Hibridismo e Interacionalidade: A Reconfiguração das Telas Móveis na Cibercultura. In: **Revista Temática**. v. 11. n. 8. João Pessoa: UFPB, 2015.

OLIVEIRA, Igor; SUPPIA, Alfredo. Apontamentos sobre gêneros cinematográficos com destaque para o filme *technoir*. In: BRANDÃO, Cristina; COUTINHO, Iluska; LEAL, Paulo Roberto Figueira (orgs.). **Televisão, cinema e mídias digitais**. Série Comunicação Audiovisual. Volume I – Florianópolis: Insular, 2012.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema**: arte & indústria. São Paulo: Perspectiva, 2002.

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

VERNET, Marc. Cinema e Narração. In: **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: E.P. Dutton & Co., 1970.