

**ENTRE MÉLIÈS E HOLLYWOOD:
PISTAS PARA PENSAR OS EFEITOS VISUAIS NO CINEMA A
PARTIR DA ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS.**

*BETWEEN MÉLIÈS AND HOLLYWOOD: HINTS IN ORDER TO THINK
ABOUT VISUAL EFFECTS IN MOVIES THROUGH MEDIA ARCHAEOLOGY.*

*ENTRE MÉLIÈS Y HOLLYWOOD:
INDICIOS PARA PENSAR SOBRE EFECTOS VISUALES EN EL CINE
A TRAVÉS DE LA ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS.*

Me. Daniel Bassan Petry
Professor Assistente - ULBRA
Doutorando PPGCC - UNISINOS
danielpetry@gmail.com

Dr. Gustavo Daudt Fischer
Professor e Pesquisador
PPGCC - UNISINOS
gfisher@unisinis.br

Resumo

O presente artigo objetiva discutir o conceito de efeitos visuais no audiovisual, mais especificamente no cinema, a partir de uma perspectiva pontuada por conceitos destacados pelo campo da arqueologia das mídias. Para tanto, são convocadas colocações de Zielinski e Manovich (principalmente) como inspiradoras para uma atitude teórico-metodológica de investigação, além de outros autores que procuram tecer movimentos em direção a um agir arqueológico sobre os materiais midiáticos.

Palavras-chave: Efeitos Visuais, Cinema, Audiovisual, Software, Arqueologia da mídia.

Abstract

This article discusses the concept of visual effects in cinema, after key concepts highlighted through the media archaeology. Zielinski and Manovich (mainly) are seen as authors who inspire a theoretical-methodological investigation attitude, combined with other authors that intend to pursue an archaeological acting in mediatic objects.

Key words: Visual Effects, Cinema, Audiovisual, Software, Media Archaeology.



Resumen

En este artículo se discute el concepto de efectos visuales en el audiovisual, específicamente en el cine, desde una perspectiva marcada por conceptos importantes relacionados a la arqueología de los medios. Para ello, se convocan las ideas de Zielinski y Manovich (en su mayoría) como inspiradoras a una actitud de investigación teórico-metodológica, además de otros autores que buscan desarrollar los movimientos hacia un acto arqueológico en los materiales de los medios.

Palabras clave: Efectos Visuales, Cine, Audiovisual, Software, Arqueología de los medios.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Manovich (2002, p. 138), “o cinema ficcional, como o conhecemos, é baseado em mentir para um espectador” e, dentre tantas as possibilidades deste *mentir* através de imagens, a utilização de efeitos visuais é uma das que mais se evidencia na profusão da produção cinematográfica denominada como *blockbuster*, inserida na dinâmica da chamada indústria *hollywoodiana*. No entanto, a abordagem que propomos aqui para pensar o efeito visual no cinema é trazer uma angulação de inspiração arque-genealógica, como atitude teórico-metodológica que nos provoca a observar as características dos efeitos visuais atuais como inscritas em audiovisuais pré-hollywoodianos, fazendo um cotejamento entre obras contemporâneas, percebendo continuidades e rupturas e dando força a proposição de encarar a materialidade das mídias contemporâneas sem o ligeiro discurso novidadeiro ao “teorizarmos o presente” como também nos instiga Manovich (2008):

Você não gostaria que alguém, em 1895, 1897 ou pelo menos em 1903, percebesse o significado fundamental da emergência do cinema e produzisse um registro completo do surgimento do novo meio? Entrevistas com o público, uma consideração sistemática das estratégias narrativas, cenografia e posições de câmera na medida em que eram desenvolvidas ano a ano; uma análise das conexões entre a linguagem emergente do cinema e diferentes formas de entretenimento popular que coexistiram com ele, isto teria um valor inestimável (MANOVICH, 2008, online).

Presentes desde o primeiro cinema, os efeitos visuais permitiram a Georges Méliès levar seu mundo de mágicas para as telas fazendo com que, mesmo hoje, mais de 110 anos após a criação dos seus primeiros filmes, possamos nos entreter com suas façanhas. Os efeitos



de Méliès podem parecer bobos para um espectador acostumado com os criados digitalmente após os anos 1980, mas são um prato cheio para qualquer pesquisador ou cinéfilo por possuir o potencial de ser uma das gêneses de muitas das características do cinema contemporâneo como efeitos visuais, enquadramentos, narrativa, *stop motion* entre outras (BORDWELL; THOMPSON, 2002). O trabalho de Méliès se constituiu de mais de 500 filmes, sendo que, eventualmente, eles se tornaram obsoletos (mas não nos termos de nossa reivindicação arqueológica, claro), forçando sua aposentadoria do cinema. Ele trabalhou em uma loja de brinquedos e doces, vindo a falecer em 1938 (ibid.) pobre e praticamente esquecido pelo mundo cinematográfico (ibid., p. 52). Hoje, a história de Méliès é conhecida por qualquer acadêmico de cinema, muitos de seus filmes foram recuperados e restaurados, sendo recentemente homenageado no filme *Hugo* (Martin Scorsese, 2011).

A capacidade dos filmes de Méliès de despertar diferentes emoções influenciou a carreira de muitas pessoas, incluindo o cineasta russo Sergei Eisenstein (ibid., p. 127) que criou filmes com temáticas e estilos completamente distintos. As características pelas quais Méliès constantemente é lembrado são sua paixão pela mágica e o uso dos efeitos visuais em seus filmes. Estas não nos parecem distantes: se “o cinema ficcional é baseado em mentiras”, os efeitos visuais são os responsáveis por inserir um toque inesperado de mágica nelas. Mas para pensarmos nas articulações entre as aparentemente distantes trucagens de Méliès e as realizações cinematográficas contemporâneas de orçamentos babélicos, vamos percorrer alguns conceitos que posicionam nosso olhar dentro de uma inspiração de investigação a partir da arqueologia das mídias para pensar o audiovisual. Com isso, é possível avançarmos em direção aos efeitos visuais e chegarmos a alguns comentários sobre materiais empíricos que aqui sintetizam um trabalho que está mais detalhado em PETRY (2013).

2 ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS

Para iniciarmos esta discussão trataremos de dois autores: Zielinski (2002) e Manovich (2002). Ainda que ambos proponham realizar uma arqueologia das mídias, acreditamos que exista uma distinção entre o trabalho de Zielinski, que aborda objetos bastante amplos, ao ponto de denominar seu trabalho como uma “pesquisa ao tempo profundo da mídia” (p. 27), e o de Manovich, que realiza uma pesquisa mais focada percebendo as



articulações entre a computadorização da cultura e as propriedades *cinemáticas* (incluindo as tecnologias pré-cinema) que se atualizam nas interfaces de games, websites e softwares, entre outros objetos. É interessante perceber que, mesmo com um escopo de trabalho tão amplo, Zielinski é capaz de relacionar muitos fatos, peculiaridades, locais e épocas de forma que faz com que pareçam um quebra-cabeça que, enquanto é montado, nos explica como cada peça possui seu lugar perante as outras, o motivo pelo qual se encaixa ali, desenterrando um “tempo profundo da mídia”. Mesmo que algumas vezes a relação inicial entre os objetos não seja evidente, o autor as costura de forma bastante convincente. Pesquisa tão profunda evidencia que a arqueologia pode ser infindável e que as diferentes mídias possuem diversas conexões entre si. Já Manovich realiza um trabalho que parte das novas mídias e, mesmo que analise e busque informações sobre mídias e objetos anteriores, tende sempre a retornar para os objetos mais recentes, mantendo uma pesquisa focada e com um escopo temporal menor que Zielinski.

Os autores possuem pontos convergentes em suas pesquisas, um dos mais latentes é a relação com a *arqueologia do saber*, proposta por Foucault (1987). A arqueologia foucaultiana é a provável gênese das arqueologias midiáticas de Manovich e Zielinski, ainda que estas possuam distinções bastante claras: Foucault trabalhava com assuntos e objetos distintos dos referenciados pelos autores aqui tratados. A principal filiação das arqueologias de mídias à perspectiva foucaultiana está em não se obrigar em encontrar a gênese dos objetos estudados ou em relacionar os fatos estritamente cronológicos com a história (ERNST, 2006). Kittler critica a arqueologia do saber de Foucault por limitar-se a uma época em que ocorria somente a inserção de mídias escritas em bibliotecas (CHUN apud KITTLER, 2010), estando, portanto, menos potente para nossa investigação sobre audiovisual, cinema e efeitos visuais. Assim, além das escolhas de Manovich e Zielinski como as principais inspirações para nossa arqueologia, também nos filiamos às ideias de Mirzoeff (1999) ao considerarmos que o mundo trabalha de forma cada vez mais visual, como veremos mais adiante.

A frase de Zielinski (2002, p. 19), “não procuremos o velho no novo, mas encontremos algo novo no velho”, ajuda a sintetizar a proposta de arqueologia realizada pelo autor e aqui adotada. Conseguir desvencilhar o olhar e pensamentos “viciados”, que consideram tudo que é apresentado como novidade como sendo completamente inédito junto com a tentativa de deixar de perceber somente “o que dura do velho no novo”, são parte dos



esforços que realizaremos daqui por diante. A proposta feita por Zielinski tem consequências bastante profundas no desenvolvimento de nossas reflexões, no caminho pelo qual traça e no que busca: sua provocação foi aceita, mas não podemos nos limitar a ela. Para conseguirmos perceber “algo novo no velho” serão necessários diversos olhares e movimentos através dos materiais empíricos. Serão esses que permitirão que façamos as relações necessárias entre eles; encontrar “o velho no novo” não é o nosso objetivo final, mas é parte importante do caminho que será percorrido, pois permite lançar diferentes olhares sobre os efeitos visuais em diferentes audiovisuais, percebendo as correlações existentes entre eles. A noção de progresso através do desenvolvimento tempo cronológico é uma tentadora (e rasa) conclusão. Ao invés disso, buscaremos perceber estes movimentos como o desenvolvimento da potência existente nos predecessores das técnicas: “A noção de progresso contínuo, do inferior ao superior, simples ao complexo, deve ser abandonada. Junto com todas as imagens, metáforas e iconografia que foram – e ainda são – usadas para descrever o progresso” (2002, p. 22).

Ao fazer essa afirmação, o autor também evidencia a necessidade de identificar e trabalhar com objetos de tempos diferentes, relacionando-os como iguais, permitindo que se esclareçam as conexões existentes entre eles, assim como, em um momento posterior, identificar quais dessas relações permitiram o desenvolver das técnicas e, conseqüentemente, dos próprios audiovisuais.

Manovich (2002) parte da inserção de computadores na produção e consumo de objetos culturais para realizar sua arqueologia das novas mídias. A intenção do autor de estudar esses objetos surge a partir de sua cronologia pessoal, conforme explicitado por ele (2002, p.3). Para poder fazer uma arqueologia das novas mídias, o autor primeiro define o que elas são, propondo cinco princípios não estritamente essenciais para considerar uma mídia “nova”. Esses princípios foram aqui chamados de “não estritamente essenciais”, pois o próprio autor faz a ressalva que não pretende impor um modelo fixo para novas mídias, afinal tal ação iria de encontro à natureza desses objetos. É necessário ressaltar que dentro desses princípios é constante a presença da ação dos softwares, o que permite que as novas mídias ampliem suas capacidades de influenciar outros meios, conforme argumenta o autor:

[...] a revolução midiática computacional afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, arquivamento e distribuição,



afetando também todos os tipos de mídias – textos, imagens fixas, imagens em movimento, sons e construções espaciais (MANOVICH, 2002, p. 43).

Dentro de seu trabalho encontram-se arqueologias e genealogias das mais diversas mídias e objetos como telas, composições, softwares e computação gráfica. Esta, ao ser aliada à possibilidade de hibridizar diversos meios, facilitou o desenvolvimento dos trabalhos com efeitos visuais e são responsáveis por parte da popularização deles nos últimos 30 anos.

A arqueologia é um modo de pesquisar as relações existentes entre os objetos, sem a pretensão de classificá-los somente perante suas relevâncias frente à sociedade ou de fazer uma análise histórica genealógica completa, mas sim de encontrar relações minoritárias existentes. O movimento arqueológico permite perder-se na pesquisa, deixando-se levar pelas linhas de fuga minoritárias presentes nos objetos analisados (ZIELINSKI, 2002). Neste trabalho e em PETRY (2013), o corpus analisado não está limitado somente aos filmes: inclui também documentos de apoio que trazem informações sobre a sua realização, tais como matérias em revistas especializadas, artigos científicos sobre os efeitos visuais e a computação gráfica, materiais de divulgação, *making offs* etc.

Além disso, vale destacar que para o desenvolvimento de um olhar de inspiração arqueológica, as análises basearam-se primordialmente em três processos: desconstrução, dissecação e o mapeamento cartográfico. Consideraremos aqui que a união desses procedimentos traduz-se no seguinte processo metodológico: ao realizar a desconstrução e a dissecação dos objetos encontramos evidências, traços de outros objetos e somos apontados para um novo caminho a ser seguido, permitindo encontrar esse objeto e, portanto marcar um novo “ponto” no mapeamento cartográfico, este, por sua vez, exige uma análise própria, retroalimentando os processos de dissecação e desconstrução que ao serem realizados sugerem novos caminhos e, conseqüentemente, novos objetos.

3 EFEITOS VISUAIS

Inicialmente, parece haver muitas maneiras de se referir aos efeitos visuais. A combinação das palavras efeitos, visuais, digitais e especiais causa bastante confusão para um eventual leitor leigo interessado em cinema. Assim, escolhemos posicionar a reflexão



inicialmente a partir de Mitchel (2004), quando este faz um resgate dos diversos termos utilizados do primeiro cinema até o advento da televisão e do software na produção audiovisual para referir-se aos efeitos visuais:

Efeitos visuais é um termo relativamente novo e descreve o que antes era chamado de “efeitos fotográficos especiais”. Quando as “impressoras ópticas” começaram a ser usadas com maior frequência na produção de audiovisuais, o termo “efeitos ópticos” foi adotado por um curto período de tempo; nos primeiros dias da televisão quando o sinal era enviado ao vivo, passou-se a usar a palavra “eletrônico”; com o uso do vídeo na pós-produção o termo adotado foi “vídeo”; mais tarde com a invasão dos computadores, “efeitos digitais”. Durante este período de grandes mudanças o termo “efeitos visuais especiais” e depois simplesmente “efeitos visuais” tornou-se cada vez mais comum para descrever o que uma vez foi chamado de “efeitos fotográficos”. Entretanto, este termo não é mais apropriado já que se tornou frequente a não utilização de câmeras fotográficas em sua produção (ibid. p. 8).

Já Tietzmann (2008) defende o uso do termo “efeitos visuais” com uma justificativa diferente: ao invés de considerar a etimologia das palavras, ele defende a escolha utilizando como referência uma organização reguladora da área.

Denominações como trucagem, efeitos especiais e efeitos visuais podem ser consideradas como equivalentes nesta intenção de substituição da filmagem pela adoção de outros processos de realização da imagem cinematográfica. Adotamos [...] a denominação de efeitos visuais por estar em sintonia com a designação corrente da AMPAS (*Academy of Motion Pictures Arts and Sciences* de Los Angeles que outorga o Oscar da categoria) significando um termo abrangente a todos estes processos (TIETZMANN, 2008, p. 32).

Esclarecidas estas justificativas para a adoção da expressão “efeitos visuais”, ainda resta entender a que exatamente estamos nos referindo. Tietzmann, em sua pesquisa, aponta que permeando diferentes autores descobriu ser “constante uma ideia de substituição que envolve a troca da captação de imagens de uma maneira mais direta por sua reconstrução artificial através da aplicação de uma ou mais técnicas específicas” (p. 31). Mitchel (2004), que está entre os autores referenciados tanto por Tietzmann (2008) como por Cherry (2005), faz uma distinção bastante interessante entre efeitos visuais e efeitos especiais.



“Efeitos especiais” são criados quando técnicas de produção de audiovisuais que diferem das tradicionais são utilizadas. Isso quer dizer que elas podem ser mais complexas, consumir mais tempo ou envolver técnicas “especiais”.

Efeitos especiais, como definidos atualmente, ocorrem quando são feitas mudanças físicas em qualquer elemento ou interface do processo de captação da imagem. Atear fogo ao plano que está no fundo ou na frente do objeto, preencher o set com fumaça ou água ou ainda erguer a câmera a uma altura excepcional. Estas são todas técnicas físicas e são normalmente chamadas de efeitos “especiais” ou “físicos”. Qualquer pessoa que fique ao lado da câmera ou dentro do set de filmagens poderia perceber e identificar estes efeitos facilmente.

Ironicamente, os chamados efeitos “visuais” não são necessariamente visíveis ao observador leigo. Eles podem ser definidos como componentes de um processo fotográfico que são utilizados ou modificados com a intenção de alterar de alguma forma incomum a passagem da luz para a criação da imagem. Então é possível substituir o plano no fundo do objeto com uma fotografia, filtrar a luz de uma maneira especial, utilizar máscaras e filtros, filmar utilizando uma velocidade diferente da comum ou interferir de qualquer modo na imagem capturada antes de ser apresentada. Todos estes componentes podem modificar a imagem e são imperceptíveis para quem está no set (MITCHEL, 2004, p. 8-9).

A ideia de uma manipulação das imagens através da técnica, permitindo a criação de modificações no resultado final da imagem, pode ser aplicada tanto nos efeitos analógicos como digitais. Ambos podem ser realizados conforme o descrito por Mitchel: sem que o espectador presente na ação que ocorre no set possa visualizar a imagem final do filme. Então aí teríamos a diferença entre efeitos visuais e especiais. Efeitos especiais são feitos no set e visíveis a olho nu enquanto que efeitos visuais relacionam-se com truques técnicos, ópticos e de pós-produção. Um exemplo de uso dos dois tipos de efeitos são as maquetes. Vamos pegar como exemplo os AT-AT Walkers do filme Star Wars V: a criação das maquetes para por si só não é um efeito especial, mas o modo de filmá-las que faz com que elas pareçam possuir um tamanho como o proposto no filme é um efeito visual. O movimento normal das máquinas foi feito através do uso de *stop motion*, já a queda delas com uma maquete maior, gravada em uma velocidade diferente, permitindo a criação do efeito que dá a noção de que uma máquina de tamanho muito grande está indo ao chão. O importante é entender que efeitos especiais tratam de técnicas que lidam necessariamente com objetos materiais enquanto que efeitos visuais trabalham com o resultado visual final. A combinação desses efeitos é uma das formas que permite a criação das ilusões cinematográficas.



Conforme afirmamos no início deste texto, Manovich nos lembra que o cinema ficcional seria baseado em mentir para o espectador. A intenção de contar uma história através de uma narrativa de imagens pressupõe que haverá encenações. Dessa forma, o “mentir para o espectador”, não é no sentido de enganá-lo, mas sim de que, com o seu *consentimento*, serão mostradas imagens que não necessariamente possuem um grau de analogização próximo à realidade e que as peripécias ali demonstradas não precisam ser necessariamente perfeitamente verossímeis. Essa relação entre o filme e o espectador fica evidente ao identificarmos a chamada suspensão da descrença. A título de uma comparação ligeira, teríamos o processo normal da fotografia tendendo a nos mostrar uma imagem próxima à realidade, enquanto a inserção de efeitos visuais tenderia a manipular a imagem de alguma forma, distorcendo o que seria captado pela câmera em condições tradicionais (MITCHEL, 2004). Essa relação demonstra que há a necessidade de diferenciar efeitos visuais de especiais, mas ela não explica o motivo pelo qual se busca um frente ao outro. Mitchel propõe três situações onde o uso deles é sugerido:

O (uso) mais conhecido e óbvio é quando algo que não existe, ou não poderia existir, é criado. Um exemplo é o gênero de ficção científica onde robôs imaginários, alienígenas e outras parafernalias especiais precisam ser representadas.

Um pouco menos óbvia são as situações fisicamente impossíveis ou cenas que seriam muito perigosas de ser filmadas. Trabalhar com dispositivos pirotécnicos, explosivos ou colocar uma atriz muito valiosa na beira de uma cachoeira. Mesmo se houver a certeza de segurança e a atriz estiver disposta a fazer a ação, as empresas de seguro podem discordar e vetar a situação.

Finalmente, efeitos visuais podem ser usados para “consertar” coisas. Isso pode envolver erros não intencionais, que demandariam um custo muito alto para serem filmados novamente, mas que podem ser resolvidos facilmente na pós-produção. Como exemplo temos um microfone ou um equipamento de luz que aparece em uma tomada que, fora este detalhe, está perfeita (MITCHEL, 2004, p. 9-10).

Aqui fica evidente que a relação existente entre efeitos visuais e os filmes de ficção científica não é exclusiva. É possível afirmar que filmes mais “tradicionais” também utilizam as facilidades trazidas pelos efeitos visuais em suas realizações, como podemos exemplificar com o filme *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1992). O plano inicial do filme é o planar de uma pena; aparentemente inocente e simples, este plano foi feito com sofisticados efeitos



visuais (para a época). A pena foi filmada separadamente do ambiente onde ela aparece no filme. Em um estúdio foi utilizado um fundo específico que facilitou separá-la do fundo original. Após, as imagens foram sobrepostas; graças ao movimento da câmera que pegou o cenário, que tenta imitar a trajetória que a pena faria, a composição parece bastante realista, como se a câmera seguisse o voo até o pé do personagem principal. O pouso da pena no pé do personagem foi um desafio à parte, sendo necessária a manipulação quadro a quadro das imagens pelo técnico responsável (REED, 1994).

Para dar movimento ao nosso agir arqueológico sobre os efeitos visuais, lembramos que a sobreposição de imagens é um dos efeitos visuais mais antigos e que ainda é utilizado com bastante frequência. Méliès já utilizava a sobreposição de imagens em seus filmes, *Um homem de cabeça* (1898, Georges Méliès), *Anão e gigante* (1901, Georges Méliès) e *O equilíbrio impossível* (1902, Georges Méliès) evidenciam o uso dessa técnica. A possibilidade de o personagem contracenar com uma cópia idêntica a ele realizando movimentos distintos só seria possível de ser reproduzida com um irmão gêmeo ou com a sobreposição de imagens, Méliès vai além da mera interação à distância entre dois personagens interpretados pelo mesmo ator: em *Um homem de cabeça* ele multiplica sua cabeça e produz um coral com elas; em *Anão e gigante* o diretor consegue não só multiplicar o personagem, mas também faz com que ele se torne um gigante; em *O equilíbrio impossível* o diretor mistura diferentes ângulos de câmeras para fazer com que três versões do personagem equilibrem-se em cima de si. A sobreposição de imagens feitas em um plano frontal com as feitas em um plano de extremo *plongée* dá a impressão que os personagens estão realmente se equilibrando no ar. Para completar a façanha todos esses personagens eram o próprio diretor, Georges Méliès.

No início do século, não havia *chroma key*: os filmes eram todos monocromáticos. A sobreposição realizada, no entanto, utilizava a mesma técnica, mas ao invés de utilizar uma cor que pudesse ser identificada e recortada através de artifícios eletrônicos, foi utilizado o preto. O filme, ao ser sensibilizado pela luz e revelado, produz um negativo, nele as cores e luminâncias são invertidas, fazendo com que o que era preto no cenário fique gravado como branco; no caso da película, ao invés da cor branca ficar impressa no local ela fica transparente, sendo que o branco que vemos é da tela em que o filme está sendo projetado. Dessa forma, ao sobrepor dois filmes feitos nessas condições, podemos compor uma imagem híbrida, feita em momentos diferentes, mas unida no mesmo quadro.



Imagem 1 – Demonstração do resultado da superimposição de negativos. (1) filma-se o personagem em um dos lados utilizando um fundo preto, (2) resultando em um negativo com fundo transparente. (3) Repete-se o mesmo com o personagem em outro lugar do quadro (4) resultando em outro negativo. (5) Ao sobrepor os negativos (6) temos a cena composta



Fonte: Dos autores

A partir de Manovich (2002), podemos concluir que a sobreposição de imagens não é somente uma técnica de efeito visual ou um modo de composição, mas também é uma parte da montagem cinematográfica. O autor argumenta que para realizar sua “arqueologia das tecnologias e simulações que levaram à composição digital” identificou dois tipos de montagem: a que ocorre temporalmente e a feita dentro de um mesmo plano: a montagem temporal é o corte existente entre dois planos. Ele une esses planos mesmo que possuam realidades diferentes. A montagem dentro do plano é a união de duas (ou mais) imagens em



um mesmo plano, mas que também propicia a criação de uma narrativa (MANOVICH, 2002, p. 140). O autor (ibid.), junto com Perisic (2000) e Mitchel (2004) explicita que para se alcançar uma boa hibridização de imagens através da sobreposição é necessário considerar as diferentes origens das imagens. As captadas em película possuem o grão tradicional desse meio, as digitais podem possuir ruídos e as CGIs são “limpas”, hiper-reais (MANOVICH, 2002). Hibridizar imagens de diferentes origens necessita equiparar essas características técnicas, aplicando os ruídos, riscos e o que mais for necessário para que as imagens tornem-se análogas entre si (BELLOUR, 1993).

Podemos identificar então que os possíveis usos dos efeitos visuais são os mais diversos: desde facilitar a produção do audiovisual, criar algo inexistente ou impossível, serem utilizados como forma de narrativa ou até mesmo como uma das atrações dos filmes, equiparando-se às estrelas do *star system*. Essa ação de identificar esses momentos importantes e que se entrelaçam, relacionando-se na história dos efeitos visuais como, por exemplo, perceber que um filme de 1898 (Um homem de cabeça) e um de 1994 (Forrest Gump) utilizam os mesmos artifícios para a construção de seus efeitos visuais, é parte do movimento arqueológico que este trabalho pretende realizar. No caso da comparação dos filmes de Méliès com o de Zemeckis podemos considerar como evidência que os efeitos visuais digitais devem aos efeitos analógicos algumas de suas origens, analogizando-os (BELLOUR, 1993), ou evidenciando o que é dito por Perisic (2000, p. IX) de que “todas as novas técnicas são construídas em cima de outras já existentes”.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encontrar a existência de parte de um filme recente em um mais antigo está dentro das propostas de Zielinski (2006), conforme discutimos aqui, para as arqueologias das mídias. Temos a potência dos efeitos visuais utilizados em Forrest Gump já presentes 96 anos antes de seu lançamento no filme de Georges Méliès, comprovando que os efeitos visuais não são um fruto da atualidade e que seu uso está presente no cinema desde o princípio. Apesar das sobreposições realizadas em Forrest Gump (Imagem 2) terem uma maior precisão técnica que as do filme de Méliès (Imagem 3), não podemos considerá-las melhores ou piores, discussão que deve ser evitada para valorizarmos como a relação entre as técnicas dos filmes, que já nos basta para entender que a utilização dos efeitos visuais está presente no cinema desde seus

283



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons

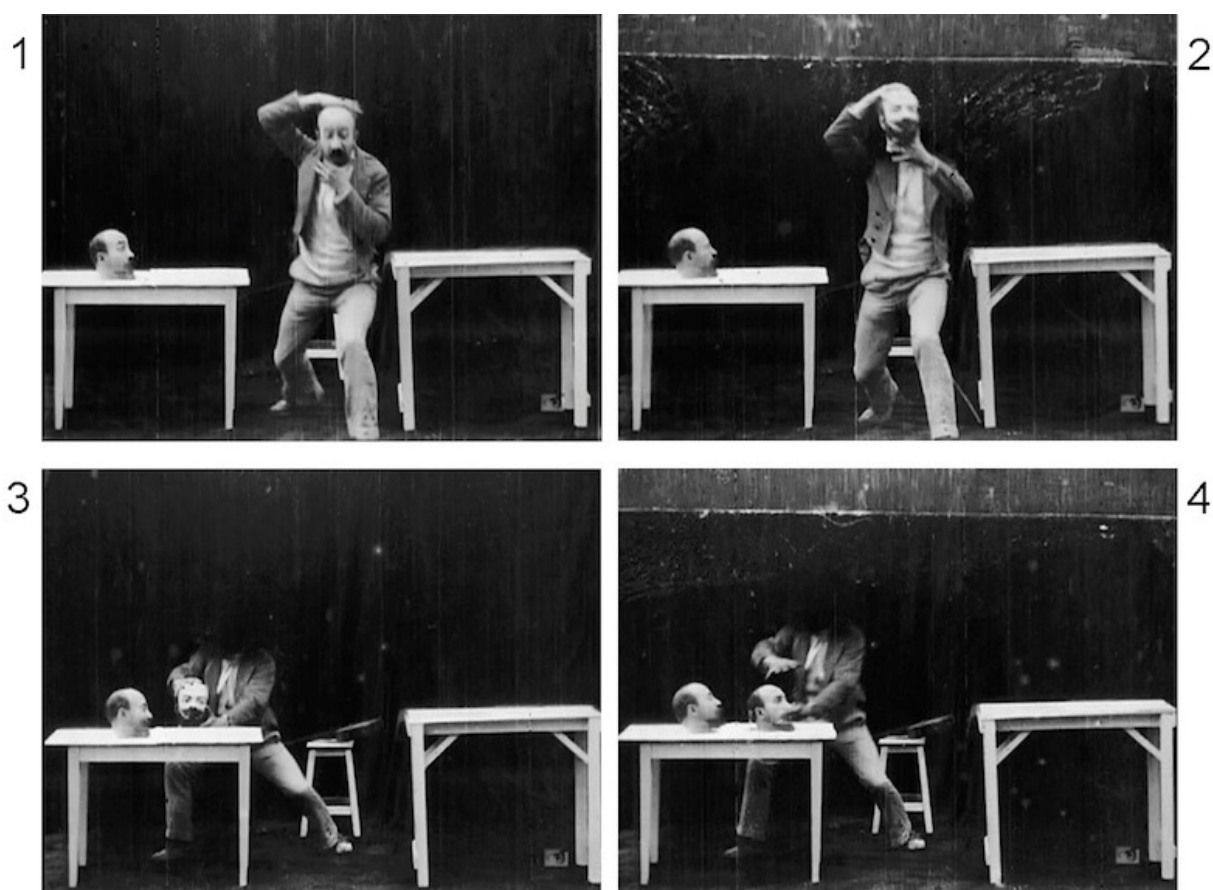
ANIMUS

Revista Interamericana de Comunicação Midiática
E-ISSN 2175-4977 | v.13 n.25 | 2014 | www.ufsm.br/animus



primórdios e independentemente de relações com gêneros e temáticas. Entender a formação das mídias e o que elas *devem* a suas antecessoras, (aqui considerando o cinema digital e analógico como mídias semelhantes mas não iguais), é um dos objetivos de nossa reivindicação por uma angulação de inspiração arqueológica para investigar não só a(s) gênese(s) de determinadas estratégias e características, como também perceber estas dinâmicas de contágios, rupturas, remodelagens e tensionamentos como parte de uma tecnocultura audiovisual que nos desafia a pensar e propor o *ser* “efeito visual cinematográfico” como um devir que ganha novas nuances não só no cinema como também na web, nos games, aplicativos, entre outros, teorizando nosso presente em cotejamento constante com diferentes tempos profundos.

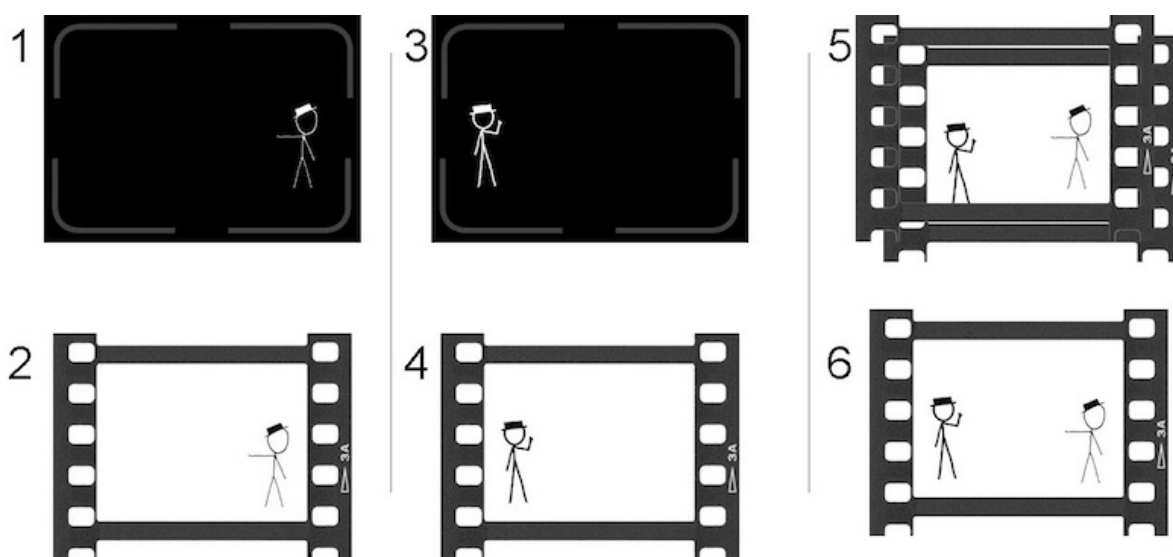
Imagem 2 – Montagem de quadros do filme “Um homem de cabeça”



Fonte: "Georges Méliès: The First Wizard of Cinema 1896-1913". Flicker Alley. DVD. 2008



Imagem 3 – Montagem de quadros retirados da entrevista original (1), do *making of* do filme (2) e da cópia do filme disponível para o consumo doméstico (3).



Fontes: Respectivamente ZEMECKIS (1994), REED (1994) e CAVETT (1971)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELLOUR, Raymond. **A dupla hélice**. PARENTE, André. Imagem máquina. Rio de Janeiro: 34, 1993.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film history: an introduction**. New York: McGraw Hill, 2002.

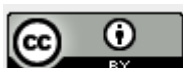
CAVETT, Dick. **The Dick Cavett Show**. 11 Setembro 1971. Entrevista com John Lennon e Yoko Ono. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=7kXCnKfdGOY>>. ABC Network. Acesso em 25 mai. 2013.

CHERRY, Deborah. **Art, history, visual, culture**. Oxford: Blackwell, 2005.

CHUN, Wendy H.K.; KEENAN, Thomas (Orgs.). **New Media old media**. New York: Routledge, 2006. p.105.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ERNST, Wolfgang. **Does the archive become metaphorical in multi-media space?** In: CHUN, Wendy H.K.; KEENAN, Thomas (Orgs.). **New Media old media**. New York: Routledge, 2006. p.105.



KITTLER, Friedrich. **Optical media**. Cambridge: Polity Press, 2010.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

_____, Lev. **Cinema as a Cultural Interface**. Online, 2008. Disponível em <http://www.manovich.net/TEXT/cinema-cultural.html> (acesso em Maio/2013)

MÉLIÈS, Georges. **L'Équilibre impossible**. Disponível em "Georges Melies: The First Wizard of Cinema 1896-1913". Flicker Alley. DVD. 2008

_____, _____. **Nain et Géant**. Disponível em "Georges Melies: The First Wizard of Cinema 1896-1913". Flicker Alley. DVD. 2008

_____, _____. **Un homme de tête**. Disponível em "Georges Melies: The First Wizard of Cinema 1896-1913". Flicker Alley. DVD. 2008

MITCHEL, Mitch. **Visual effects for film and television**. Oxford: Focal Press, 2004.

MIRZOEFF, Nicholas. **An Introduction to visual culture**. London and New York: Routledge, 1999.

PERISIC, Zoran. **Visual effects cinematography**. Oxford: Focal Press, 2000.

PETRY, Daniel Bassan. **01010110 01000110 01011000: Efeitos visuais e softwares no cinema da nova hollywood.**, 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, 2013.

REED, Peyton. **Through The Eyes of Forrest Gump**. Disponível em "Forrest Gump". Paramount. 1994. Blu Ray 2009.

TIETZMANN, Roberto. **Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong**. 2010. 205 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2010.

ZEMECKIS, Robert. **Forrest Gump**. Paramount. 1994. Blu Ray 2009.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. Annablume, 2006.



Original recebido em: 30/05/2013
Aceito para publicação em: 12/11/2013

Sobre os autores:

Daniel Bassan Petry

Graduado em cinema pela PUCRS, mestre e doutorando em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Atua como professor na ULBRA.

Gustavo Daudt Fischer

Professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na UNISINOS. Graduado em Publicidade pela UFRGS, doutor em comunicação pela UNISINOS.

