



## **A INFLUÊNCIA DOS EXTRAS DE DVD NA EXPERIÊNCIA DO HOME VÍDEO: O CASO DOS EFEITOS ESPECIAIS <sup>1</sup>**

Milena Times de Carvalho <sup>2</sup> & Eduardo Duarte Gomes da Silva <sup>3</sup>

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:** O hábito de assistir a filmes em casa ganhou outra dimensão a partir dos avanços da tecnologia digital nos últimos dez anos, principalmente a partir do lançamento do DVD (Disco de Vídeo Digital). Mais que qualidade técnica, interatividade ou durabilidade, entretanto, o presente artigo parte do pressuposto de que um dos grandes diferenciais do DVD consiste na possibilidade de agregar produtos audiovisuais suplementares ao filme na mesma mídia, os chamados *extras*. Este artigo analisa de que forma os extras que explicam como o filme foi feito e, mais especificamente, como foram empregados os efeitos especiais, podem influenciar a experiência do espectador em relação ao filme.

**PALAVRAS-CHAVE:** extras; DVD; home vídeo; efeitos especiais.

### **1. Introdução**

Lançado no final do ano de 1995, o DVD (Disco de Vídeo Digital) tem marcado uma verdadeira revolução no conceito do home vídeo. O hábito de assistir a filmes em casa, difundido pela televisão e pelo VHS (Video Home System/Sistema de Vídeo Caseiro), ganhou outra dimensão a partir dos avanços da tecnologia digital nos últimos dez anos. Considerada uma mídia totalmente ultrapassada, a tecnologia linear do VHS foi suplantada pelo caráter multimídia e interativo do DVD. Já em 1999, com os lançamen-

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 9º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, habilitação em Jornalismo. E-mail: [milenatimes@gmail.com](mailto:milenatimes@gmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da UFPE. E-mail: [eduarte@terra.com.br](mailto:eduarte@terra.com.br).

tos em DVD dos filmes Titanic e Matrix<sup>4</sup>, as distribuidoras ultrapassaram a marca de um milhão de cópias vendidas, e, como aponta Paul McDonald (2008) *apud* Bennett e Brown (2008), em 2004, metade do que foi gasto com filmes nos EUA veio através das vendas em vídeo, com o DVD sendo responsável por 94% desse mercado.

A qualidade de imagem e som, a interatividade, a flexibilidade de navegação e a capacidade de armazenamento, que foram responsáveis pela suplantação do VHS e tanto impressionaram quando o DVD foi lançado, atualmente são tão habituais que já não surpreendem o espectador. Mais que qualidade técnica ou durabilidade, este artigo parte do pressuposto de que um dos grandes diferenciais do DVD consiste na possibilidade de agregar produtos audiovisuais paralelos ao filme na mesma mídia. Particularidades de projeção à parte, tanto no cinema quanto no home vídeo em VHS, o filme a que se assiste é o mesmo e a experiência de vê-lo termina em si. No DVD, a experiência estende-se através dos extras.

O que anteriormente permanecia oculto nos bastidores, relegado a poucos programas de TV por assinatura, ou mesmo não era considerado por diretores e produtores como um produto audiovisual interessante e rentável, hoje compõe esse material extra e promocional. Entrevistas com diretores, atores e equipe técnica, erros de gravação, cenas cortadas, filme comentado, detalhes sobre efeitos especiais e principalmente os documentários *making-ofs* tendem a ser o grande diferencial da experiência cinematográfica do home vídeo em DVD. Essa mídia, portanto, abre caminho para novas formas de leitura da realização das produções cinematográficas, mesmo que a grande maioria dos extras ainda esteja extremamente ligada à agenda dos estúdios, atuando mais como aliado comercial que reflexivo.

Em um contexto sócio-cultural onde os avanços tecnológicos e as mudanças de valores e hábitos andam mais rápido do que a reflexão sobre essa reorganização, são

---

<sup>4</sup> Por conta do grande número de vezes que títulos de filmes serão citados, optou-se por não destacá-los. O itálico será utilizado para ênfase e para identificar os títulos dos extras dos DVDs analisados.

poucos os estudos que se têm centrado na análise do redirecionamento da experiência cinematográfica a partir da difusão do consumo da mídia digital. Para Brookey e Westerfelhaus,

o DVD, portanto, não é simplesmente outro meio de disseminar filmes, mas sim um novo tipo de artefato composto por numerosos textos interrelacionados. Como tal, ele demanda um exame sério e prolongado. Esse exame irá requerer novas abordagens da crítica fílmica e midiática, assim como a revalorização de teorias estabelecidas. (2005, p. 124).

Para Hight (2005, p. 6), ainda, o significado da mudança de aceitar o DVD como o repositório final para os lançamentos cinematográficos merece maior atenção, na medida em que aponta para o lar como o principal espaço de consumo do cinema contemporâneo. Torna-se relevante e necessário, portanto, investir esforços na pesquisa e análise da remodelagem da mídia audiovisual a partir da tecnologia digital, que tem criado uma nova cultura cinematográfica na esfera doméstica, agora também um espaço de entretenimento.

A promoção das edições em DVD, portanto, baseia-se na sua diferenciação em relação à versão do cinema, prometendo uma experiência que só se pode ter em casa. A própria crítica cinematográfica tem procurado fazer duas análises distintas: uma sobre o filme em si, lançado no cinema, e outra sobre sua edição em DVD, que requer a avaliação adicional dos extras, na maioria das vezes mais longos que os próprios filmes.

Muitos desses extras, entretanto, são simples reciclagens de materiais feitos com outros propósitos, como os trailers, releases para imprensa ou cenas cortadas. Isso significa que nem sempre o potencial desse abundante espaço é utilizado de forma criativa. Contudo, os extras produzidos especialmente para compor os DVDs tendem a ultrapassar o nível do supérfluo e redundante e realmente oferecerem essa experiência expandida ou interna.

O DVD responde a uma série de demandas de consumo que, aliadas, garantiram o seu sucesso: facilidade de uso, fascinação pela nova tecnologia, custos mais baixos, compatibilidade com videogame e computadores, melhor qualidade de som e imagem, opções de áudio, legenda e formato de tela, além de uma imensa variedade de extras. A tendência é que os espectadores não mais enxerguem os filmes como algo que acaba em si: a experiência agora inclui outros produtos:

O efeito do filme é agora, pelo menos potencialmente, intensamente mediado pelos “materiais suplementares” (...) A edição em DVD é essencialmente uma reorientação do filme, freqüentemente dirigida por uma variedade de agentes e sujeita a uma ampla variedade de escolhas feitas pelos eventuais espectadores. Conscientemente ou não, o DVD constitui uma nova edição e deve ser visto nesses termos (PARKER & PARKER, 2004, p. 14).

Diferente da experiência do cinema, ou mesmo da experiência de assistir a filmes em VHS ou na televisão, acredita-se que a experiência do DVD tende a ser mediada, redirecionada ou redimensionada pelos extras. Dessa forma, mais do que uma análise classificatória de quais são os tipos de *making-ofs* que os DVDs podem apresentar, este artigo pretende analisar de que maneira a atenção prestada aos efeitos especiais nos extras, especialmente a revelação de como foram realizados, influenciam a experiência audiovisual do espectador contemporâneo, diferente daquela vivida quando se assiste somente ao filme.

## 2. Metodologia

O presente artigo é resultado da pesquisa de conclusão de curso da autora, cuja monografia partiu da observação empírica de que as edições de home vídeo em DVD, ao longo dos últimos anos, passaram a trazer um número maior de extras, que têm sido objeto das conversas e discussões sobre os filmes. Sob a hipótese de que as curiosidades de produção e o farto material sobre os bastidores tenderiam a fazer parte dos novos hábitos de consumo dos espectadores, a pesquisa investigou como se deu a emergência

da produção e consumo dos extras e de que maneira o seu conteúdo é capaz de deslocar ou ressignificar a experiência dos filmes que aborda.

Para tanto, optou-se por uma pesquisa qualitativa de exemplos emblemáticos de DVDs ou edições especiais, pautada em preceitos da metodologia da análise de conteúdo. Como resume Bardin (2006, p. 44), a análise de conteúdo consiste em um conjunto de técnicas de análise das comunicações que visam obter, através de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção dessas mensagens. Para a análise dos extras que abordam os efeitos especiais, foram escolhidos seis DVDs: a trilogia Matrix (1999/2003), King Kong (1933), O Iluminado (1980), Dogville (2003).

Na tentativa de variar ao máximo o perfil dos extras a serem analisados, essas edições foram eleitas não apenas pelo farto material suplementar que apresentam, mas principalmente pela variedade de formatos e pela diferente maneira com que cada uma utiliza esse espaço de revelação e discussão sobre a realização dos filmes. Embora seja uma amostra consideravelmente limitada, a inferência e interpretação do conteúdo desses DVDs foram capazes de responder satisfatoriamente às questões da pesquisa e de apontar reflexões relevantes ao estudo do tema.

### 3. “DVDS de atrações”

Provavelmente o item mais comum e mais esperado dos extras são os *making-ofs*, isto é, os documentários que mostram como o filme foi feito e, mais especificamente, explicam como foram empregados os efeitos – seja um simples movimento de câmera inusitado, seja todo um aparato tecnológico que cria em computação gráfica as realidades virtuais que se vêem nos filmes. A importância dos efeitos especiais varia, mas

possivelmente qualquer filme apresenta alguma cena em que o espectador se pergunte “como eles fizeram isso?”. Com os extras de DVDs, essa pergunta tem, cada vez mais, deixado de ficar sem resposta.

A supervalorização dos efeitos especiais (e da descoberta de como foram empregados) aproxima-se da discussão sobre “cinema narrativo” e “cinema de atrações”, levantada por Gunning (1990) e atualizada ao contexto do DVD por Brown (2007). Distanciando-se do cinema centrado na narrativa, em que aspectos técnicos fazem o possível para passarem despercebidos, o cinema de atrações estaria mais preocupado em os tentar as possibilidades tecnológicas, tornando-se um cinema exibicionista.

Ainda, Bolter e Grusin (1999) *apud* Brown (2007), comparam o cinema de atrações com os típicos arrasa-quarteirões hollywoodianos, dentro do contexto da “imedição transparente” (a negação da presença da mídia) e a “hipermediação” (a fascinação com a mídia em si). As pessoas vão assistir a filmes como *Matrix* e *Senhor dos Anéis* “em grande parte para experienciar as oscilações entre a imedição e a hipermediação produzidas por esses efeitos especiais” (BROWN, 2007, p. 171). Assim, se os espectadores modernos estão conscientes dos efeitos *enquanto* efeitos, essa consciência é agora promovida mais explicitamente pelo DVD.

Com os extras, essa aproximação entre o filme e o espetáculo do filme é intrínseca, e qualquer DVD, em alguma medida, torna-se um “DVD de atrações”, como parodia Brown. Em DVDs como *Matrix* e *King Kong*, isso se apresenta de forma mais explícita, porém filmes como *O Iluminado*, *Dançando no Escuro* e *Dogville* também se preocupam em revelar os detalhes dos procedimentos técnicos utilizados para criar suas sequências espetaculares.

### 3.1. Mundo de sonhos

Um dos exemplos mais emblemáticos de “DVD de atrações” talvez seja a trilogia *Matrix*. No DVD do primeiro filme, os extras estão contidos na opção *Mundo de Sonhos*. O primeiro item, *Matrix, a filmagem*, é um clássico documentário *making-of*, que mescla cenas do filme, depoimentos de atores e equipe técnica, cenas de bastidores e detalhes sobre a produção. Com duração de 25 minutos, a maior parte das falas e das informações são um tanto redundantes para quem acabou de ver o filme: atores dizem quem são seus personagens, o produtor explica sobre o que trata o enredo etc. Não revela, portanto, todos os segredos da filmagem e apresenta um discurso no sentido de criar uma expectativa, não exatamente promover uma experiência posterior. Ainda assim, por apresentar informações sobre a produção, sobre os diretores e suas referências, sobre a preparação dos atores e sobre os efeitos especiais, é legítimo incluí-lo no DVD.

Particularmente atrativos, contudo, são os dois extras seguintes. O *Siga o Coelho Branco* anuncia já no menu: “Escolhendo essa opção, você verá o filme com trechos ocultos de efeitos especiais. Quando surgir o coelho branco na sua tela, clique no ícone com seu mouse ou acione a tecla ‘enter’ do seu controle remoto e você partirá em uma viagem que revelará os segredos de *Matrix*”. O recurso é simples, dinâmico e criativo: no início de cada cena repleta de efeitos especiais, um coelho branco aparece. Ao comando do *enter*, um “parêntese” se abre no filme e clipes de poucos minutos mostram como a cena foi feita.

Literalmente *mostram*, porque não há nenhuma espécie de narração. Entretanto, somente através do passo-a-passo de como se produziram as cenas, é possível entender (talvez não no mesmo nível de detalhe do *making-of*, que conta com a explicação dos profissionais) como foram feitas as lutas, os vôos, as quedas, as explosões. Da mesma forma, é possível perceber o quanto do cenário é real e o quanto é miniatura ou computação gráfica, ou o que os próprios atores encenaram e quando foi preciso usar dublês. Assim, *Siga o Coelho Branco* funciona como uma espécie de resposta imediata nos

momentos que o espectador se pergunta como a cena foi realizada, além de ser uma perfeita mescla entre a imediação e hipermediação de que falavam Bolter e Grusin.

Já o item *Pílula Vermelha*, que não passa de um desenho no canto inferior da tela e não possui título ou explicações, é um clipe de cerca de 10 minutos que faz uma alusão à proposta do personagem Morpheus: “se tomar a pílula vermelha, você permanece no País das Maravilhas e eu vou te mostrar o quão profunda é a toca do coelho”. Esse extra mostra o *storyboard*, os desenhos de produção, as miniaturas, os modelos digitais e os efeitos especiais em uma crescente até o resultado final em cada cena. Tudo editado de forma dinâmica e sem narração – o áudio é composto apenas por trilha sonora e pontuado com algumas falas do filme. Um pouco repetitivo em relação ao que se viu antes, porém a edição torna ainda mais claro e impressionante o nível de planejamento de *cada* plano do filme.

A *Pílula Vermelha* é o último item acessível através do DVD player, mas as “atrações” continuam. Acessando o disco no computador, com a instalação de alguns programas específicos, estão disponíveis outros extras, como um teste para descobrir se você é o predestinado, acesso a eventos online relacionados ao filme, o processo criativo do roteiro ao *storyboard*, artigos e ensaios publicados sobre Matrix e seleção das cenas de kung fu. De fato, um mundo de atrações contidas em um único disco.

Já as edições em DVD de Matrix Reloaded e Matrix Revolutions possuem, cada uma, um disco só de extras. *Preload, making-of* do Reloaded, funciona nos mesmos moldes de *Matrix, a filmagem*, mas insistindo em salientar que, tanto em termos de enredo quanto de efeitos especiais, o espectador ainda não viu nada. Se a produção de Matrix, vista nos extras do primeiro filme, já era impressionante, a produção das continuações é ainda mais: gravadas juntas, foi preciso cerca de um ano apenas para pré-produção – com oito meses de treinamento intensivo para os atores – e mais um ano para produção e pós-produção.

Como no primeiro *making-of*, é ressaltado o nível de planejamento da produção, desde o detalhado *storyboard* até a simulação das cenas em computação gráfica, para prever cenários, ângulos, posições e movimentos de câmera. A luta de Neo com os múltiplos Smiths (o quanto foi coreografia com dublês e o quanto foi produzido por computador) e a queda de Trinity do edifício são algumas das cenas cuja realização é mostrada. Em resumo: mais lutas, mais efeitos, mais estúdios, mais de cem cenários minuciosamente construídos.

Em *Matrix Revelada – um olhar sobre o fenômeno Matrix*, há um pequeno vídeo de seis minutos, que mostra como a história completa de Matrix na verdade é contada em múltiplos meios. Além dos três filmes, para ter a experiência completa seria preciso que os espectadores também conhecessem o videogame e a série de histórias paralelas em animação do DVD *Animatrix*. O *Trailer de Animatrix*, também contido no *Reelod*, promete “levar o mundo da Matrix até limites inimagináveis, através de nove histórias contadas por sete diretores visionários”.

Já o *Making “Enter the Matrix: the game”*, é um documentário de 28 minutos exclusivamente dedicado a mostrar como foi concebido e produzido o videogame. Mais do que um jogo baseado no filme, trata-se de um importante braço do projeto. “Essa é a primeira história contada em múltiplas mídias. Acredite, se você somente assistir aos filmes, você ainda não vai entender”, fala com entusiasmo o produtor Joel Silver. O *Enter the Matrix* tem um roteiro próprio, escrito, dirigido e editado pelos irmãos Wachowski, que queriam ir além da história contada nos filmes. Ou seja, tudo que não coube na trilogia foi aproveitado no jogo. Pela primeira vez, um videogame oferece outro nível de entendimento em relação à história contada.

Como se já não fosse suficientemente complexo produzir dois filmes ao mesmo tempo, inúmeras cenas foram gravadas somente para compor o videogame. E não apenas as cenas. Os próprios atores, não dublês, gravaram todas as falas e todos os movi-



mentos de luta que seus personagens fazem no jogo, também coreografados por Wo Ping, tudo para ficar o mais realista e fiel ao filme possível. Além disso, complexos cenários virtuais e ângulos e movimentos cinematográficos dão uma sensação de tridimensionalidade e interatividade ainda maior ao jogo.

Igualmente detalhista é a *Perseguição na Via Expressa*, documentário de meia hora que explica como foi gravada a cena mais espetacular do filme. Desde o *storyboard*, a própria equipe já se perguntava como seria possível realizar aquela sequência. Partiram então para um ensaio em uma complexa maquete da via e em uma simulação em computação gráfica, com todos os veículos implicados na cena. Confirmada a viabilidade, atores e dublês passaram por intensos treinos de direção e moto, enquanto a produção pesquisava uma estrada em que eles pudessem gravar.

Como não seria viável interromper o fluxo de veículos durante o tempo que eles precisariam para realizar a cena, a solução encontrada foi construir uma estrada só para o filme. Em um cenário gigantesco, com um complexo de vias de mais de cinco quilômetros, seria mais fácil planejar e organizar a gravação. Ainda assim, controlar dezenas de carros em velocidade, mesmo que cada um tivesse seu trajeto previamente definido, além de todos os carros-câmera, não foi uma tarefa simples. Ainda dentro da hipermediação, assistir à cena sendo produzida é quase tão interessante quanto vê-la pronta, após todo tratamento de imagem e retoques de computação gráfica.

O disco extra de *Matrix Revolutions* começa com o *making-of Revolutions Recalibrado*, semelhante aos anteriores, porém com um tom de grande despedida e de realização de um sonho. A grande luta entre Neo e Smith na chuva é a maior atração e, de fato, foi uma produção inimaginável: o cenário inundado, o aparato para proteger os equipamentos, os incontáveis Smiths (dublês e bonecos) e a própria ação – que teve de ser fragmentada entre o cenário da rua e o estúdio croma. Em *Super Luta*, com a tela dividida em três, o espectador pode assistir ao *storyboard*, ao *making-of* e ao resultado



final desta luta ao mesmo tempo. Ele pode selecionar por que ângulo prefere assistir à cena e ver o passo-a-passo de sua realização. Um recurso dinâmico e talvez mais eficiente que o formato clássico apresentado no *making-of*.

Embora repita algumas falas e sequências do *Revolutions Recalibrado*, o extra *Revolução em CG* se dedica ao detalhamento da aplicação da computação gráfica no filme. Para a cena da invasão da doca de Zion, por exemplo, os diretores insistiram em usar os próprios atores controlando os robôs e não animações, que não pareceriam igualmente realistas. As tomadas então foram programadas digitalmente, e um simulador em estúdio croma aplicou os movimentos. Os atores, dentro do simulador, fizeram as cenas que depois foram mescladas ao cenário e ao robô digitais, resultando no que se viu no filme.

Semelhante ao extra sobre o videogame *Enter the Matrix*, que prometeu contar o que não coube nos filmes, o *Future game: Matrix online* promete dar continuação ao fenômeno Matrix. Conectados a um servidor que é capaz de comportar milhares de jogadores simultâneos, as pessoas podem levar a história adiante, dentro de cenários previamente construídos e constantemente atualizados. Cada um pode criar o seu próprio personagem, que “sai da matrix” e vai viver suas aventuras. É, enfim, a realidade virtual de que trata o filme.

Fechando o mosaico de atrações dos DVDs da trilogia Matrix, temos a *Evolução 3D*, uma espécie de jogo que mostra imagens do *storyboard*, desenhos conceituais e o resultado final no filme, e o *Antes da Revolução*, uma espécie de história em quadrinhos digital que conta em forma de linha do tempo toda a história da Matrix, desde o início (utilizando imagens do Animatrix) até o final do Reloaded (apresentando imagens do *storyboard* ou cenas dos filmes anteriores).



Dessa forma, os DVDs da trilogia Matrix constituem uma “analogia do parque de diversões” que menciona Brown (2007, p. 174). Ao mesmo tempo em que superavalorizam os efeitos especiais e a tecnologia digital utilizada nos filmes e explicada nos extras, a trilogia em DVD esforça-se em explorar através de menus, linguagens e formatos, as mesmas tecnologias e referências do mundo digital, contribuindo, com tantas atrações, para a hipermediação não só da experiência do filme, como da experiência dos próprios extras.

### **3.2. Conheça a oitava maravilha do mundo**

Lançado quase 70 anos antes de Matrix, King Kong foi o grande espetáculo de efeitos especiais de sua época. Em um tempo em que não existia televisão, videocassetes ou computadores, os efeitos no cinema não eram vistos como efeitos. O público realmente se deixava levar pela história e encarava Kong como um verdadeiro gorila gigante, não como uma miniatura animada de 45 centímetros de altura. Merian C. Copper, o idealizador de Kong, tanto se esforçou para manter em segredo os efeitos empregados no filme, que pouco se tem de registro das gravações.

Décadas mais tarde, para atender a um público que se acostumou a conhecer todos esses segredos, a Warner relançou o filme em DVD, com um disco só de extras. O espectador de hoje certamente se interessa pelos relançamentos dos clássicos, mas aqueles que trazem informações adicionais tornam-se ainda mais atrativos, por proporcionarem a possibilidade de mergulhar em um contexto de produção distante, ou mesmo nos pensamentos de diretores sobre quem há pouco material disponível. Relançamentos em edições especiais em DVD, portanto, também são bons exemplos de “DVD de atrações”, embora um tipo de atração diferente das superproduções contemporâneas, pois possuem um caráter arqueológico.

A edição especial de King Kong apresenta um *making-of* de duas horas e quarenta minutos (quase uma hora mais longo que o próprio filme), que revela com detalhes como, na década de 1930, foi possível dar vida ao gorila mais famoso da história do cinema. Recusando-se a vestir um homem de macaco, como sugerido por vários produtores, o grande responsável por tornar o sonho de Cooper realidade foi Willis O'Brien, um pioneiro dos efeitos especiais que inventou o *stop motion*. Com a nova técnica, que permitia animar bonecos de escala reduzida de forma bastante realista, O'Brien levou às telas os dinossauros de Conan Doyle, na adaptação de O Mundo Perdido, em 1925. Um verdadeiro sucesso. Alguns anos mais tarde, ele iria aperfeiçoar esse tipo de efeito no filme Creation, que nunca chegou a ser finalizado, mas que teve uma importância crucial para a existência de King Kong.

Se, em 1933, Copper esforçou-se em manter os mistérios quanto aos efeitos especiais, chegando ao cúmulo de divulgar informações falsas para a imprensa, na era do DVD não faz mais sentido manter esses segredos. Nos extras, o cineasta Peter Jackson, fã assumido de Kong, tenta reproduzir miniaturas e cenários para explicar como O'Brien trabalhava décadas atrás. Além da precisão que cada movimento deveria ter (um minuto de filme podia demorar até 150 horas para ser gravado), mesclar a ação das miniaturas com a dos atores era o grande desafio. Muitas vezes se projetava em escala aumentada a cena de Kong, para que os atores atuassem em frente à projeção. Em outros momentos, um mesmo filme foi rodado duas vezes, usando partes diferentes do quadro para as ações em miniaturas e em tamanho real. E, ainda, chegou-se a projetar as cenas dos atores no cenário em miniatura, para a gravação simultânea em *stop motion*, além das perfeitas fusões, que resultaram em um realismo impressionante em cenas como a que Kong arranca um pedaço do vestido de Ann Darrow, ou quando ele a deixa no topo de uma árvore.

Nos dias de hoje, com a computação gráfica e as realidades virtuais, King Kong pode parecer arcaico e ultrapassado. Porém, quando se descobrem as soluções físico-

químicas que resolveram cada impasse, os efeitos de Kong tornam-se tão ou mais impressionantes que os empregados na era digital. Se o público da década de 1930 deslumbrou-se porque se viu diante de um gorila real, o público de hoje pode apreciar o filme de outras maneiras, através dessas informações contidas nos extras da edição especial, que também revelam preciosidades ocultadas pelo tempo.

### **3.3. A fotografia de O Iluminado**

Cinquenta anos depois de Kong, *O Iluminado* também ainda estava longe de conhecer o mundo da computação gráfica e a maioria dos efeitos do filme são “truques” de fotografia, que são apresentados na edição especial dupla, lançada em 2007. Gravado quase trinta anos após a produção, o áudio-comentário de Garret Brown, diretor de fotografia, e John Baxter, autor da biografia de Kubrick, não tem exatamente o caráter arqueológico de Kong, embora adquira um tom nostálgico em alguns momentos. Baxter se concentra mais no enredo do filme e na relação do roteiro com o romance original de Stephen King, ficando a cargo de Brown os detalhes a respeito dos efeitos, que são explicados mais detalhadamente em *Uma Visão Geral: Montando O Iluminado* e *As Visões de Stanley Kubrick*.

Além de algumas curiosidades de produção, como a completa reprodução dos interiores do hotel em estúdio, para o total controle de luz (toda artificial), o mais interessante é perceber como Brown e Kubrick utilizaram lentes, enquadramentos e movimentos de câmera específicos para provocar diferentes sensações. Inventor da *steadicam* e acostumado a ser contratado para fotografar apenas cenas de corrida, Garret Brown teve todo o seu potencial criativo explorado em *O Iluminado*.

Ideias como operar a *steadicam* de cabeça para baixo, para simular o ângulo de visão da criança, ou acoplar a câmera invertida a uma cadeira de rodas, para manter a lente poucos centímetros acima do chão, são responsáveis por tomadas inusitadas, que

provocam sentimentos também inusitados no espectador. Além disso, o uso de lentes grande-angulares, que mostram o entorno (diferente dos planos fechados comuns em filmes de terror), e os movimentos que acompanham os personagens, enquanto eles andam pelo hotel, criam uma tensão e uma sensação de perigo eminente ampliadas. Kubrick achava que mostrar o entorno poderia ser mais assustador que escondê-lo e, talvez por isso, o suspense de *O Iluminado* seja tão peculiar.

Pequenas decisões que fazem toda diferença. O plano em que Jack olha a maquete do labirinto e vê a esposa e o filho passeando, por exemplo, é algo que a computação gráfica resolveria facilmente nos dias de hoje. Na década de 1980, contudo, o que eles fizeram foi a fusão do plano zenital da maquete com um plano zenital de Shelley e Danny andando por um quarteirão qualquer, filmado do alto de um edifício. Uma parte considerável do labirinto, inclusive, foi cuidadosamente construída, recurso que hoje, provavelmente, seria substituído por um labirinto virtual mesclado à ação dos atores em estúdio croma.

Desta forma, percebe-se que os efeitos especiais em *O Iluminado* também não tinham a intenção de chamar a atenção para si, mas são cruciais para o resultado final do filme. Na década de 1980, este provavelmente não seria considerado um cinema de atrações. Contudo, a edição especial dupla em DVD, pela importância que dá a como foram empregados esses efeitos, e com que intenções, transforma-se em um “DVD de atrações”.

#### **3.4. As cem câmeras de Lars Von Trier**

Da mesma maneira que Kubrick, o diretor dinamarquês Lars Von Trier também não utiliza efeitos especiais para serem vistos como efeitos, mas sim porque lhe possibilitam uma alternativa imagética ou narrativa diferente, o que fica claro nos extras de



Dogville. Nesse filme, os efeitos giram em torno do cenário sem paredes, especialmente nos planos zenitais que abrangem toda a cidade.

Os planos em que aparecem a Dogville completa, na verdade, são uma justaposição da área de cobertura de dezenas de câmeras que foram posicionadas perpendicularmente no teto do estúdio. Além disso, a maioria das ações foram gravadas com o cenário em croma, para posterior mixagem com o cenário normal, muitas vezes com a câmera zenital em grua, que permitia os giros em 360 graus e seguia os atores pelo set.

No áudio-comentário, Mantle revela que obter o máximo de cobertura em 360 graus foi um grande desafio, principalmente para a iluminação, que teve muito trabalho para suavizar as sombras. Ele conta que, no início, estavam previstos apenas os planos à altura normal e os planos zenitais. Depois, decidiram incluir os planos de grua e vários planos diagonais, que funcionavam como uma espécie de intermediário e mantinham a relação entre as diferentes ações no cenário, “sem ficar parecendo uma casa de boneca”, completa Lars.

Mais que um maneirismo, a opção pelo cenário sem paredes e por esses planos que interrelacionam as ações possui um significado metafórico. Para Mantle, a cena que melhor explicita isso é a do primeiro estupro: “você vive tão perto dos outros, mas não percebe o que acontece do outro lado da parede. Não são mais que poucos centímetros entre você e seu vizinho, mas o que os olhos não veem, a mente não se preocupa”.

Para Lars, a cena mais excepcional do filme é a da tentativa de fuga no caminhão de maçãs, totalmente composta por um plano zenital de Grace escondida na cabana. Apesar de não haver sido planejada dessa forma, ele considera que foi uma brilhante saída para tirar Grace da cidade sem ter que mostrar o mundo externo a Dogville. Mantle explica que eles alcançaram esse efeito utilizando duas camadas diferentes de

imagem, como se fosse uma dupla exposição na película, uma das grandes possibilidades do digital, em sua opinião algo ainda muito pouco explorado.

#### **4. Considerações finais**

Cada um desses DVDs provavelmente atende a um público diferente, contudo o mais importante é perceber que o conhecimento sobre como foi feito o filme, desde os efeitos especiais até as opções de fotografia, tem o potencial de ampliar a experiência, seja porque responde à demanda gerada pela hipermediação, seja porque alimenta o fascínio sobre os bastidores e sobre o processo criativo no cinema. A aproximação entre o filme e seu espetáculo torna-se ainda mais intrínseca com o DVD, mesmo nas produções em que os efeitos não se constituem como eixo principal. A oscilação entre a imediação e a hipermediação está cada vez mais tênue, à medida que os extras e seus *making-ofs* contribuem para que efeitos sejam vistos e apreciados como efeitos.

O espectador contemporâneo já não se satisfaz somente com ver o resultado do aparato tecnológico, seja ele analógico, como em *Kong* e *O Iluminado*, ou digital, como em *Matrix* e *Dogville*. Ele se interessa pelo processo e parte do prazer da experiência fílmica consiste em conhecer essas práticas. Os filmes, agora, são apenas um dos elementos da experiência do home vídeo, que é estendida pelos extras, ou mesmo por um aparato multimídia paralelo, como o da trilogia *Matrix*, que inclui videogames, sites e jogos na Internet, além da série *Animatrix*. Reunidas, todas essas vertentes proporcionam outro nível de entendimento e relação com os filmes.

Assim, embora seja difícil mensurar que parcela dos consumidores de DVD de fato assiste com regularidade também aos extras, o mercado tende a apontar que esse nicho de público está aumentando e se tornando mais exigente. Uma geração que está crescendo acostumada a ter acesso a essa quantidade de filmes e a todos esses comentá-

rios e detalhes de bastidores certamente terá uma relação com o cinema diferente da geração que a antecedeu.

As análises sinalizam, portanto, que a natureza da experiência proporcionada pelo DVD, através de seus extras, de fato difere em diversos aspectos da experiência do cinema ou do home vídeo em VHS e na televisão. Para além da qualidade de som e imagem, ou das múltiplas opções de áudio e legendas, são os materiais suplementares que têm o potencial de proporcionar outros efeitos e relações para com os filmes, diferentes daquelas que se tinham quando a experiência do filme terminava em si. Embora a cultura dos extras esteja extremamente associada aos formatos e hábitos da cultura do home vídeo que a antecedeu, o DVD apresenta-se como um espaço inovador porque, ao reunir na mesma mídia tanto o filme quanto seus produtos audiovisuais correlatos, abre caminho para novas práticas de análise, reflexão e conhecimento em relação aos filmes e ao cinema.

## 5. Referências

- BANNETT, James e BROWN, Tom. **Film and Television After DVD**. Taylor & Francis, 2008.
- BARDAN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Edições 70, 2006.
- BROOKEY, Robert Alan e WESTERFELHAUS, Robert. **Hiding homoeroticism in plain view: the fight club DVD as digital closet**. *Critical Studies in Media Communication*, v. 1, n. 1, 2002.
- \_\_\_\_\_. **The digital auteur: branding identity on the Monsters, Inc. DVD**. *Western Journal of Communication*, v. 69, n. 2, 2005.
- BROWN, Tom. **‘The DVD of attractions’?** The Lion King and the digital theme park. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Londres, Los Angeles, Nova Deli e Singapura, 2007. v. 13.
- CARVALHO, Milena. **A experiência do home vídeo a partir dos extras de DVD: Até onde vai a toca do coelho?**. Recife, 2009.

- DEWEY, John. **Tendo uma experiência**. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Produção: Vibeke Windelov. Suécia: Manga Films, 2003. 3 DVDs, widescreen, son., color, zona 2. Produzido por Golem; Manga Films, 2004.
- DUARTE, Eduardo. **Sob a luz do projetor imaginário**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2000.
- HIGHT, Craig. **Making-of documentaries on DVD: The Lord of the Rings Trilogy and special editions**. The Velvet Light Trap, n. 56, 2005.
- KING Kong. Direção e produção: Merian C. Cooper, Ernest Schoedsack. Los Angeles: RKO Pictures, 1933. 2 DVDs, fullscreen, son., p&b, zona 4. Produzido por Turner Entertainment Co.; Warner Bros Entertainment Inc., 2006.
- KLINGER, Barbara. The DVD cinephile: viewing heritages and home film cultures. In: **Film and Television After DVD**. Taylor & Francis, 2008.
- MATRIX. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Los Angeles: Warner Bros; Village Roadshow Pictures, 1999. 1 DVD, widescreen, son., color., zona 4. Produzido por Warner Home Video, 2001.
- MATRIX Reloaded. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver, Grant Hill. Los Angeles: Warner Bros; Village Roadshow Pictures; NPV Entertainment, 2003. 2 DVDs, fullscreen, son., color., zona 4. Produzido por Warner Bros Entertainment Inc., 2003.
- MATRIX Revolutions. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver, Grant Hill. Los Angeles: Warner Bros, Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, 2003. 2 DVDs, fullscreen, son., color., zona 4. Produzido por Warner Bros Entertainment Inc., 2004.
- PARKER, Debora e PARKER, Mark. **Directors and DVD commentary: the specifics of intention**. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, v. 62, n. 1, 2004.
- O ILUMINADO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Jan Harlan. Los Angeles: Warner Bros; Producer Circle Co., 1980. 2 DVDs, widescreen, son., color., zona 4. Produzido por Warner Bros Entertainment Inc., 2007.
- SKOPAL, Pavel. **The adventure continues on DVD: franchise movies as home video. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**. Londres, Los Angeles, Nova Deli e Singapura, 2007. V. 13.