

A subexploração do 3D como linguagem cinematográfica¹

Rafael Alessandro VIANA²

Marcelo Fernando de LIMA³

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

Um século após sua invenção, o cinema continua evoluindo em tecnologia e linguagem. Um exemplo recente é a massificação da tecnologia 3D, que provocou reformas em salas de cinemas e foi responsável pelo aumento no número de filmes lançados no formato. Para discutir como a linguagem cinematográfica do 3D foi utilizada a partir dessa eclosão, o presente artigo conceitua essa linguagem, traz um breve histórico da tecnologia em três dimensões e debate como cineastas tratam os efeitos 3D em suas produções.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Comunicação; Linguagem, Cinema 3D.

1. INTRODUÇÃO

Ir ao cinema está se tornando uma experiência cada vez mais plural. Além de escolher o filme ao qual assistirá, o espectador agora tem a possibilidade de decidir também o tipo de projeção que mais o agrada: IMAX, 3D, 4D, 4DX, Macro XE, XD, XPlus. Aumentam-se as letras e números com a promessa de uma imersão cada vez maior nas películas – e não há dúvidas acerca da aceitação do público. Mas os cineastas estão explorando essa tecnologia ao máximo?

Para discutir a maneira como grandes estúdios, distribuidoras, produtores e cineastas tem tratado o 3D em suas produções, o presente artigo conceituará a linguagem cinematográfica, abordando seu surgimento e evolução, apresentará um breve histórico acerca dos filmes em três dimensões e como eles tornaram-se uma possível “salvação para o cinema” e discorrerá sobre o uso dos efeitos 3D em novas produções e a inclusão dessa tecnologia em clássicos do cinema.

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 - Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Recém-graduado no Curso de Tecnologia em Comunicação Institucional da UTFPR, email: rafaelalexandro@yahoo.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Tecnologia em Comunicação Institucional da UTFPR, email: marcelolima@utfpr.edu.br.

As questões aqui tratadas partirão das reflexões propostas por Jean-Claude Carrière, em “A linguagem secreta do cinema” (1994). O livro, publicado 15 anos antes do lançamento do filme responsável pela massificação das três dimensões na cinematografia (*Avatar*), em nenhum momento faz citação direta a essa linguagem, mas seus argumentos serão realocados ao presente momento do cinema. “A arte do cinema: uma introdução” - obra referência para estudos cinematográficos -, de David Bordwell e Kristin Thompson, também será abordada para tratar das diferenças entre filmes produzidos em duas e três dimensões.

2. LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

2.1 O que é linguagem cinematográfica

O cinema, como arte que busca ser compreendida narrativamente, se mune de diferentes recursos que serão capazes de estabelecer um diálogo entre filme e espectador. Desde o enquadramento, ângulos, movimentos de câmera, montagem, até o tamanho da tela em que será exibido, o filme passou por inúmeras decisões tomadas exclusivamente para comunicar algo em específico.

Ver um filme é, desde logo, compreendê-lo, independentemente do seu grau de narratividade. Num sentido, o filme diz algo e foi desta constatação que nasceu, nos anos 20, a ideia de que, se um filme comunica um sentido, o cinema é um meio de comunicação, uma linguagem. (AUMONT; MARIE, 2008, p. 152)

A linguagem cinematográfica é, então, o conjunto de atributos que o cinema utiliza para comunicar e criar sentidos para seu público.

2.2 A primeira linguagem cinematográfica

No início da concepção do Cinema, período anterior ao chamado Primeiro Cinema, havia uma preocupação natural de seus inventores em aprender e dominar as técnicas da imagem em movimento. Por essa razão, quando Thomas Edison patenteou o *Cinetoscópio*, em 1891, seus primeiros filmes retratavam dançarinas, homens trabalhando e animais amestrados – dando movimento, então, a cenas ordinárias com recursos puramente fotográficos. Já em 1895, quando os irmãos Lumière apresentaram o *Cinématographe*, seus filmes traziam um domínio maior da técnica cinematográfica. “Demolição de um muro” (1895), por exemplo, foi considerado o primeiro filme com

efeitos especiais, ao “reconstruir” o muro demolido a partir do movimento reverso da película. E foi essa manipulação da película (e do tempo) que deu o primeiro passo para o surgimento da técnica que originou a primeira linguagem puramente cinematográfica: a montagem.

Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. (CARRIÈRE, 1994, p. 14)

Segundo Carrière (1994), os primeiros dez anos de cinema apresentavam uma visão unicamente teatral, por suas tomadas estáticas, enquadramento imóvel e sequência ininterrupta dos acontecimentos. Mas, ainda sem som e cor, logo se concluiu que o cinema era, então, inferior ao teatro.

Não era diferente do que acontecia no teatro, onde o palco era estático e claramente demarcado. Naquele quadro, os personagens surgiam, encontravam-se e trocavam gestos ou, mais exatamente, sinais. Quando deixavam o campo de visão da câmera, era como se saíssem para os bastidores. (CARRIÈRE, 1994, p. 14)

Apenas com o surgimento da montagem o cinema passou a ser respeitado - ao explorar a possibilidade de relacionar uma cena com a outra a partir da justaposição de imagens. Para o autor, nenhuma outra mídia ostenta um processo como a montagem, que “criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade” (1994, p. 14).

2.3 A evolução da linguagem cinematográfica

Antes mesmo de estabelecer sua primeira linguagem, o cinema já se inspirava em outras expressões artísticas:

O cinema fez uso pródigo de tudo o que veio antes dele. Quando ganhou a fala em 1930, requisitou o serviço dos escritores; com o sucesso da cor, arregimentou pintores; recorreu a músicos e arquitetos. Cada um contribuiu com sua visão, com sua forma de expressão. (CARRIÈRE, 1994, p. 21)

Mas, mesmo bebendo de ricas fontes como artes plásticas, literatura e teatro, o cinema demorou a desenvolver suas próprias linguagens. Em seus primeiros anos, tendo poucas obras produzidas e quase nenhum estudo teórico - já que o deslumbre técnico ainda estava presente -, não havia nada além da preocupação dos cineastas em registrar as atuações. Não havia espaço para sutilezas, subtextos e entrelinhas, tudo era muito explícito. “No começo, é óbvio, o importante era mostrar tudo. Nada de zonas de

penumbra no filme. Amplas tomadas estáticas, movimentos simples, emoções sem ambiguidade. O triunfo do visível”, relata Carrière (1994, p. 26).

Ao longo do tempo, o cinema descobriu a narrativa no não-explicito, “descobriu o mistério e a ambiguidade, quando descobriu todas as coisas que não precisavam mais ser mostradas” (CARRIÈRE, 1994, p. 27). Foi a partir daí que o cinema passou a adquirir uma linguagem própria e a se expandir, modificar e adaptar constantemente, se inventando – poucos anos após ser considerado apenas uma atração de parque de diversões – como uma forma de arte.

Sua técnica e sua linguagem particulares permitiram que ele empreendesse notáveis viagens exploratórias, as quais, sem que nós percebêssemos, influenciaram todas as artes próximas, talvez até mesmo nossa conduta pessoal. (CARRIÈRE, 1994, p. 32,33)

Sua linguagem evolui com tamanha rapidez, que, como afirma Carrière (1994, p. 29), “nenhum manual de gramática cinematográfica – estética, prática ou comercial – sobrevive a um período superior a dez anos”, isso porque a linguagem cinematográfica é uma linguagem viva, que

como acentuam os linguistas, é aquela na qual você ainda pode cometer erros. (...) Novas técnicas de filmagem e de projeção, a teimosa guerra contra o plano, o encerrado, o enquadrado – a tirania enclausurante de um retângulo achatado contra a parede –, tudo, incluindo decepções comerciais, ajuda a aperfeiçoar e a desenvolver essa linguagem. (CARRIÈRE, 1994, p. 29)

O autor conclui que a ‘linguagem perfeita é a que está morta. Nem se modifica, nem hesita” (p.29).

3. O CINEMA EM TRÊS DIMENSÕES

3.1 Evolução

Quando Carrière (1994) afirma que o cinema “fez uso pródigo de tudo o que veio antes dele” (p. 21), isso se aplica também ao uso da perspectiva e espaço em cena.

Os conceitos de espaço infinito, somados à perspectiva aérea, dominaram a arte ocidental do início do Renascimento (c. 1350) até meados do século XIX. Durante esse período, gerações de artistas como Botticelli, Ruisdael, Rembrandt e Bierstadt, entre muitos outros, desenvolveram e aperfeiçoaram a ilusão de espaço profundo que parece estar de acordo com a realidade visual. (OCVIRK, 2014, p. 221)

Mas, para os diretores, produtores e grandes estúdios, as técnicas renascentistas de profundidade em um plano de duas dimensões ainda não eram suficientes. Em 27 de setembro de 1922, Harry Fairall e Nat Deverich apresentaram *The Power of Love* (1922) - considerado o primeiro filme 3D da história. A tecnologia utilizada na época para obter a profundidade chama-se anaglifia – duas imagens visualmente combinadas, uma desenhada em vermelho e outra em azul, eram vistas através de um par de óculos com lentes coloridas das mesmas cores – e não era exclusiva do cinema, já que quadrinhos, o desenho industrial e pesquisas científicas também utilizavam essa combinação de cores para obter a tridimensionalidade.

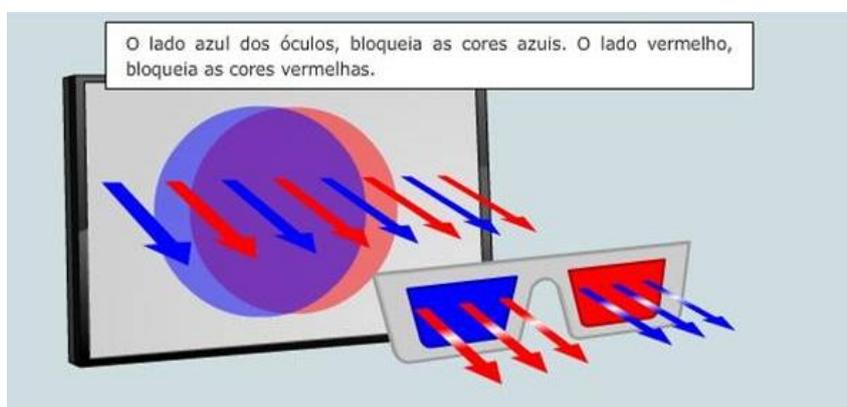


Figura 1 – Óculos anáglifo⁴

Apesar do surgimento na década de 20, foi nos anos 50 que o 3D ganhou popularidade, com a chegada do *Natural Vision* – um equipamento de captação de duas câmeras registrando profundidades diferentes, capaz de criar um efeito 3D visualizado a partir de óculos com lentes polarizadas. *Bwana Devil* (1952), de Arch Oboler, foi o primeiro longa exibido no formato.

⁴ Figura 1 - Disponível em: < <http://pipocadepimenta.com/como-funcionam-o-cinema-e-a-tv-3d/>> Acesso em abril de 2017.



Figura 2 – Óculos de lente polarizada do filme *Bwana Devil*⁵

A aposta do mercado na tecnologia fez com que a *Warner Bros* adquirisse a licença do *Natural Vision* e iniciasse produções como *Museu de Cera* (1953) e *Disque M Para Matar* (1954), de Alfred Hitchcock. Mas, apesar da tecnologia inovadora, Hitchcock (2004) reconheceu que poucas cenas atingiram o efeito desejado, sendo necessário inclusive alterar o ângulo de captação das câmeras durante as gravações para aumentar a profundidade em tela:

Como a impressão de terceira dimensão era sobretudo nas tomadas em *contre-prongée*, mandei fazer um fosso para que às vezes a câmera pudesse ficar no nível do soalho. Fora isso, havia poucos efeitos ligados diretamente ao relevo. (HITCHCOCK, 2004, p. 209)



Figura 3 - Cena de *Disque M Para Matar* (1954), de Alfred Hitchcock, captada em *Natural Vision*⁶

⁵ Figura 2 - Disponível em: <<https://www.hometheaterforum.com/community/threads/bwana-devil.336858/>> Acesso em abril de 2017.

⁶ Figura 3 - Disponível em: <<http://www.3dfilmarchive.com/dial-m-blu-ray-review>> Acesso em abril de 2017.

Mesmo com a rápida evolução do óculos anáglifo para o polarizado, o 3D só se popularizou mundialmente com a tecnologia digital. O grande responsável por essa massificação e estabilização do novo formato foi o longa-metragem *Avatar* (2009), de James Cameron. O projeto começou a ser desenvolvido em 1994 – antes mesmo do diretor iniciar a produção de *Titanic* (1997) – e teve um orçamento total de US\$ 400 milhões, divididos entre produção e publicidade. Sua realização exigiu a reinvenção de câmeras 3D – produzidas especialmente para o filme – e seu sucesso mudou a maneira como o mercado cinematográfico encarava a tecnologia.

Em 2005, menos de 100 salas eram capazes de exibir o formato nos Estados Unidos. Em 2009, já eram mais de 2000⁷. Já o Brasil – que tinha 267 salas 3D em 2010 – registrou a inauguração de 144 novas salas apenas entre janeiro e julho de 2011⁸.

Segundo a jornalista Danielle Frederico, em matéria para a revista *Tela Viva*, “das 1743 salas digitais registradas (na América Latina) em março de 2011, 1702 são 3D”⁹. Ou seja, a modernização das salas de cinema para a tecnologia digital foi amplamente impulsionada pela chegada do 3D Digital.

Aproveitando o sucesso do formato, no Brasil, o primeiro filme rodado em 3D chama-se *Se Puder... Dirija!*, uma comédia dirigida por Paulo Fontenelle. A escolha do gênero – raramente apresentado no formato 3D, mesmo em produções de grandes estúdios – gerou uma desconfiança sobre a real necessidade do efeito para a narrativa. Mas o diretor, em entrevista ao *Zero Hora*, afirmou que ali “a tecnologia está a serviço da história, não para fazer do filme um parque de diversões”¹⁰.

3.2 Solução para uma crise

Não há dúvidas de que as principais evoluções tecnológicas do cinema foram motivadas principalmente pelo apelo financeiro. Assim como o som, as cores e o *widescreen* foram usados para atrair ou recuperar o público das salas de exibição, com o 3D não foi diferente.

⁷ As novas tecnologias do filme *Avatar* <<https://www.tecmundo.com.br/filmes/3262-as-novas-tecnologias-do-filme-avatar.htm>> Acesso em abril de 2017.

⁸ Brasil tem 411 salas 3D <<http://convergecom.com.br/telaviva/23/08/2011/brasil-tem-411-salas-3d/>> Acesso em abril de 2017.

⁹ “Na América Latina, onde a digitalização das salas foi em grande parte impulsionada pela tecnologia 3D, das 1743 salas digitais registradas em março de 2011, 1702 são 3D.” <<http://convergecom.com.br/telaviva/23/08/2011/brasil-tem-411-salas-3d/>> Acesso em abril de 2017.

¹⁰ “Se Puder... Dirija!” testa o uso do 3D em filme brasileiro com atores <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2013/08/se-puder-dirija-testa-o-uso-do-3d-em-filme-brasileiro-com-atores-4251145.html>> Acesso em abril de 2017.

Com ingressos até oito reais mais caros¹¹, a nova tecnologia poderia representar um aumento no lucro das distribuidoras. Além disso, a utilização de dois projetores dificulta as gravações dos filmes nas salas de cinemas com câmeras digitais - técnica intitulada TS (*TeleSync*). A indústria cinematográfica pretendia aumentar seus lucros com a venda de ingressos e impedir que seu público recorresse à pirataria – nessa década, a maior concorrente dos cinemas.

Para o diretor de programação do grupo Espaço Unibanco, Ademar Oliveira, "o 3D é o ingrediente que faltava para aumentar o número de espectadores"¹². E o plano deu certo. De janeiro a agosto de 2010, graças ao 3D, registrou-se um aumento de 13,3% no público das salas em relação ao ano anterior. Já o rendimento das salas atingiu alta de 24%¹³. Logo, assim como era esperado, não só o público aumentou, como o rendimento por sala registrou um crescimento expressivo.

Mas essa não é a primeira crise que o cinema enfrenta e não é a primeira vez que ele foi “condenado” a um fim próximo. Como aponta Carrière:

Essa ameaça de desaparecimento iminente pairou sobre o cinema desde os seus primórdios. Quando em 28 de dezembro de 1895, abriram o primeiro cinema público no *Grand Café*, num bulevar de Paris, os irmãos Lumière achavam que a sua atração duraria pelo período de férias, e talvez até por mais alguns anos, mas que as pessoas se cansariam dela como a gente se cansa de um brinquedo. No seu nascimento, o cinema ou, para ser mais preciso, o filme projetado em um auditório, já se sentia temporário. Ainda sentimos esta ameaça. Rumores de crise estão sempre no ar. Fecham-se cinemas, arruinados pelo desinteresse e pela especulação. (...) Para o cinema, o milênio está sempre à mão. O fim está sempre próximo. (CARRIÈRE, 1994, p. 123)

Assim como quando perdeu espaço para a TV, o cinema evoluiu sua captação e exibição para o *widescreen* e recuperou seu público, o 3D fez o mesmo movimento. E se o público da época ia aos cinemas apenas pelo deslumbre das novas telas - que estavam maiores e com uma proporção mais larga -, é natural que nossos contemporâneos, de início, busquem o cinema 3D apenas por seus novos efeitos.

Mas agora, passado o deslumbramento da tecnologia, o que sobrou?

¹¹ “Em um cinema da zona sul do Rio, o espectador paga 19 reais para assistir a um filme convencional e 27 reais por uma produção 3D.” <<http://veja.abril.com.br/economia/mais-carro-filme-3d-eleva-renda-dos-cinemas/>> Acesso em abril de 2017.

¹² 3D é aposta do cinema para recobrar o glamour <<http://www.pressreader.com/brazil/valor-econ/C3%B4mico/20090204/281908769035785>> Acesso em abril de 2017.

¹³ Mais caro, filme 3D eleva renda dos cinemas <<http://veja.abril.com.br/economia/mais-carro-filme-3d-eleva-renda-dos-cinemas/>> Acesso em abril de 2017.

4. A LINGUAGEM DO 3D

4.1 O 3D como distração

No livro “A arte do cinema: uma introdução”, David Bordwell e Kristin Thompson (2013) apontam que “em muitos aspectos, o plano de um filme lembra uma pintura” (p. 246), reforçando a ideia de Carrière (1994) de que o cinema faz uso das artes que o precederam.

Olhar para uma imagem do filme como uma imagem bidimensional nos ajuda a apreciar a maestria dos cineastas, mas requer algum esforço. Achamos mais fácil ver imediatamente os contornos e dimensões na tela como um espaço tridimensional, como aquele em que vivemos. Os elementos da imagem que criam essa impressão são chamados *índices de profundidade*. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 250)

A dupla aponta os índices de profundidade como os responsáveis por entendermos que a cena acontece em um espaço realista, com camadas e volume, sendo fornecidos pela mise-en-scène (cenário, iluminação, figurino, encenação). “Os índices de profundidade sugerem que um espaço tem volume e várias camadas distintas. (...) Um filme sugere volume através da forma, do sombreado e do movimento” (p. 250).

Ao longo dos anos, os cineastas utilizaram nos índices recursos visuais para forçarem uma sensação de profundidade em suas produções:

Devido à sensibilidade do olho para diferenças, até mesmo os contrastes de cor menos chamativos podem sugerir um espaço tridimensional. (...) As diferenças de cores também criam níveis de sobreposição. Como as cores frias ou pálidas tendem a ser ofuscadas, os cineastas normalmente as usam para planos de fundo, como o cenário. Como, por sua vez, as cores quentes ou saturadas tendem a se sobressair, tais matizes são frequentemente utilizados em figurinos ou outros elementos de primeiro plano. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 251)

Com a chegada do 3D, a dinâmica mudou. Enquanto os índices de profundidade são monoculares - ou seja, requerem entrada a partir de apenas um olho -, com a estereopsia – usada na tecnologia 3D – é necessário o uso de óculos com lentes que vão direcionar diferentes imagens para cada um dos olhos.

O cinema tridimensional usa duas lentes, as quais imitam a separação entre nossos olhos. Os óculos usados para assistir aos filmes 3D direcionam informações visuais diferentes para cada olho, criando uma ilusão mais forte de profundidade do que as pistas de

profundidade monoculares podem proporcionar. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 251)

A nova tecnologia trouxe não só uma técnica automatizada para atingir a profundidade, como também apresenta uma amplificação desenfreada do efeito. Carrière (1994) aponta que existe uma tendência dos cineastas em “esquecerem a essência e o sentido – os quais são verdadeiros e raros – e a enxergarem apenas as mesmas rotinas repetidas no mais recente disfarce tecnológico” (p. 22), ainda deslumbrados com o progresso técnico. Essa falta de pensamento prévio acerca dos efeitos 3D que serão incluídos no filme e os sentidos que eles causarão no público pode inclusive atrapalhar a experiência cinematográfica do espectador.

No momento em que um efeito aparece, corremos o risco de ver a técnica, unicamente técnica. Quando a câmera toma conta da tela, nos damos conta, imediatamente; percebemos de repente que estamos num cinema – e não no interior da história que viemos ver. (CARRIÈRE, p. 40)

Quando vemos um filme em três dimensões com efeitos que saltam da tela, imediatamente identificamos que aquilo está fora de um “padrão cinematográfico” que foi estabelecido ao longo de 100 anos. Essa racionalização de um efeito durante um filme faz com que o espectador se desconecte rapidamente da narrativa, e o principal propósito do 3D – que é ampliar a imersão do espectador – acaba se perdendo.

Com isso, o uso excessivo dos efeitos 3D não só desconecta o público do filme, como pode enfraquecer a construção narrativa de outras linguagens, por roubar seu protagonismo e desviar o foco dos cineastas, que antes preocupados com a minúcias visuais e fotográficas que geravam profundidade em cena, agora se entregam à nova tecnologia que gera automaticamente um efeito ainda maior.

Como aponta Carrière (1994), a partir da imposição do cinema falado, a indústria passou a utilizar diálogos de maneira pródiga e às vezes excessiva, predispondo os diretores à preguiça. O autor usa como exemplo os filmes mudos de Fritz Lang e Buster Keaton, que comunicavam por meio de “tomadas poderosas, compactas, luminosas e emblemáticas”, mas que agora, com a supervalorização do diálogo, geravam um “declínio simultâneo da linguagem cinematográfica” (p. 45).

Toda linguagem tende a se exibir, a enfeitar-se, a tornar-se vaidosa, ou então, numa espécie de afetação às avessas, a chafurdar no linguajar das ruas. Toda linguagem tende a se expandir e a conquistar, a ficar satisfeita, em última instância, exclusivamente consigo mesma e, com frequência, a falar por falar. (CARRIÈRE, p. 41)

Esse uso desvairado do 3D, sem uma reflexão prévia, culmina em filmes que utilizam a tecnologia apenas como chamariz para atrair público e aumentar o lucro das bilheterias. A linguagem do recurso é deixada em segundo plano.

Essa riqueza de invenção que o cinema conhece desde os seus primórdios, essa expansão aparentemente ilimitada dos instrumentos da linguagem (embora não da própria linguagem, que, como veremos, continua se defrontando com os mesmos obstáculos), gera, com frequência, um tipo de intoxicação que, mais uma vez, nos leva a confundir técnica e pensamento, técnica e conhecimento. (CARRIÈRE, 1994, p. 22)

4.2 Conversão 2D para 3D

Com a modernização das salas de cinema, que agora estão aptas a exibir filmes com a nova tecnologia por um preço de ingresso maior, os grandes estúdios decidiram não apenas produzir novos filmes em 3D, mas também recuperar filmes recém gravados ou antigos e convertê-los para a nova tecnologia.

Clássicos como *O Mágico de Oz* (1939), *Top Gun* (1986), *Jurassic Park* (1993) e *Titanic* (1997) foram remasterizados em três dimensões para voltarem às salas de cinema e serem relançados em *home vídeo*. Enquanto filmes como *Alice no País das Maravilhas* (2010), *Harry Potter 7* (2010/2011), *Os Vingadores* (2012), *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), produzidos durante ou após a massificação do 3D, foram convertidos para serem lançados diretamente nas salas especiais.

Temos, então, não apenas o desrespeito com obras clássicas do cinema, que não foram pensadas e realizadas para a exibição neste formato, mas também a clara avareza dos estúdios e distribuidoras que recém rodaram um filme e decidem convertê-lo para aproveitar o sucesso da tecnologia e seu ingresso mais caro. Isso deixa ainda mais clara a falta de preocupação dos estúdios em utilizar o 3D como linguagem, dando a ele uma função apenas de atrair público e bilheteria.

Mas o fenômeno de modificação de filmes já produzidos não é novo. Em 1994, Carrière já demonstrava uma preocupação em relação a modernização dos clássicos: “já estão colorizando algumas de nossas obras-primas em preto e branco, *Cidadão Kane* por exemplo, com o patético objetivo comercial de travesti-las, com sua maquiagem eletrônica, em obras recentes” (p. 123). Como arte recente e de ampla veiculação, o cinema não é tão respeitado artisticamente como outras expressões. Para exemplificar, o autor traça um paralelo entre a colorização no cinema e a colorização nas artes plásticas:

“Quando veremos gravuras de Goya a cores?” (p. 123). Afinal, se é inconcebível a colorização de uma gravura de Goya, a colorização de clássicos do cinema para fins comerciais nem deveria ser considerada. “No mesmo gênero, é possível que, a não ser que estejamos alertas, remodelem, remontem, realcem e também adulterem todos os nossos velhos filmes” (p. 124), finaliza Carrière.

Essa conversão não é prejudicial apenas por representar um desrespeito aos clássicos do cinema. A conversão causa em cena, também, um pleonasmo visual. Produções que antes utilizavam apenas os índices de profundidade tradicionais, quando convertidas para 3D, mantêm os mesmos recursos monoculares que os cineastas criaram para transmitir a sensação de profundidade e incluem a profundidade forçada (gerada por computadores) com a estereopsia, resultando em um filme “duplamente profundo”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje, passado o deslumbramento dos cineastas e do público em relação ao 3D, o efeito está banalizado e não atrai mais a mesma atenção de antes. Um exemplo disso é que redes de televisão pararam de investir na produção de conteúdo 3D e marcas como LG, Sony e Samsung já anunciaram que não fabricarão mais televisores compatíveis com a tecnologia. Os investimentos agora estão voltados ao 4k, 8k e telas cada vez maiores e de resoluções astronômicas.

Quem sabe, agora com a familiaridade do público com o 3D, os cineastas possam explorá-lo como linguagem e não apenas como efeito – um percurso natural que todas as inovações cinematográficas passaram.

REFERÊNCIAS

CARRIÈRE, Jean-Claude, 1994 – **A linguagem secreta do cinema** / Jean-Claude Carrière ; tradução Fernando Albagli, Benjamin Albagli. – [Ed. especial] – Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2014.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin – **A arte do cinema: Uma introdução**; tradução: Roberta Gregoli. – Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**; Trad. Carla Bogalheiro Gamboa, Pedro Elói Duarte. – 1ª ed. – Lisboa: Texto & Grafia, Lda, 2008. – (Índice Dicionários Temáticos)

OCVIRK, Otto G. – **Fundamentos de arte : teoria e prática** ; tradução: Alexandre Salvaterra. – 12. Ed. – Porto Alegre : AMGH, 2014.

HITCHCOCK, Alfred - **Hitchcock/Truffaut: entrevistas**, Edição definitiva / François Truffaut e Helen Scott, tradução de Rosa Freire d'Aguiar – São Paulo : Companhia das Letras, 2004.

Conheça a história de dois séculos de 3D -

<<http://vidaeestilo.terra.com.br/interna/0,,OI4962072-EI12822,00.html>> Acesso em abril de 2017.

Top Ten 3-D Myths by Bob Furmanek <<http://www.3dfilmarchive.com/home/top-10-3-d-myths>> Acesso em abril de 2017.

As novas tecnologias do filme Avatar <<https://www.tecmundo.com.br/filmes/3262-as-novas-tecnologias-do-filme-avata.htm>> Acesso em abril de 2017.

Brasil tem 411 salas 3D <<http://convergecom.com.br/telaviva/23/08/2011/brasil-tem-411-salas-3d/>> Acesso em abril de 2017.

"Se Puder... Dirija!" testa o uso do 3D em filme brasileiro com atores

<<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2013/08/se-puder-dirija-testa-o-uso-do-3d-em-filme-brasileiro-com-atores-4251145.html>> Acesso em abril de 2017.

3D é aposta do cinema para recobrar o glamour

<<http://www.pressreader.com/brazil/valor-econ%C3%B4mico/20090204/281908769035785>> Acesso em abril de 2017.

Mais caro, filme 3D eleva renda dos cinemas <<http://veja.abril.com.br/economia/mais-carro-filme-3d-eleva-renda-dos-cinemas/>> Acesso em abril de 2017.