

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

**Jordane Trindade de Jesus**

**O CINEMA, A TRANSPARÊNCIA E A VEROSSIMILHANÇA:**

**Uma análise das personagens digitais na narrativa clássica de *O Senhor dos Anéis***

**Juiz de Fora**

**Março de 2015**

**Jordane Trindade de Jesus**

**O CINEMA, A TRANSPARÊNCIA E A VEROSSIMILHANÇA:**

**Uma análise das personagens digitais na narrativa clássica de *O Senhor dos Anéis***

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga.

**Juiz de Fora**

**Março de 2015**

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Jesus, Jordane Trindade de.

O cinema, a transparência e a verossimilhança : Uma análise das personagens digitais na narrativa clássica de O Senhor dos Anéis / Jordane Trindade de Jesus. -- 2015.

110 p. : il.

Orientador: Nilson Assunção Alvarenga

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2015.

1. Cinema. 2. Narrativa clássica. 3. Personagem digital. 4. Imagens sintéticas. 5. Transparência. I. Alvarenga, Nilson Assunção, orient. II. Título.

**Jordane Trindade de Jesus**

**O CINEMA, A TRANSPARÊNCIA E A VEROSSIMILHANÇA:**

**Uma análise das personagens digitais na narrativa clássica de *O Senhor dos Anéis***

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: comunicação e sociedade.

Linha de pesquisa: Estética, Redes e Tecnocultura.

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga UFJF – Orientador

---

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior UFJF – Membro titular interno

---

Prof. Dr. Ana Lúcia Menezes de Andrade EBA/UFMG – Membro titular externo

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de Março de \_\_\_\_\_.

Dedico esta dissertação aos meus pais, Jary e Nininha, dos quais estive longe enquanto a escrevia.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os meus amigos que me serviram de suporte nos momentos de estresse e desconforto, tanto os de Juiz de Fora/MG quanto os de Lagoa da Prata/MG. Meu muito obrigado.

A Claudinei Cardoso Mendonça, pelo inestimável apoio emocional e intelectual.

A Bruno Vidal de Oliveira, que me incentivou e acolheu em minha jornada em Juiz de Fora antes mesmo da ideia de um mestrado passar por minha cabeça.

A Luciano Rodrigues Tavares, que me liberou do trampo por uma semana no CES/JF para que eu pudesse escrever o projeto original que resultou nessa dissertação. Obrigado, Lú!

A Iuri Gelbi Silva Londe, que me auxiliou emprestando-me materiais referentes ao universo de Tolkien e suas criaturas. Obrigado, Maeglin!

Aos amigos do mestrado Vitor Lopes (Vitão), Gihana Fava, Gisele Leske, Diego Rezende, Rafaella Prata, Francisco Maia e outros que sempre estiveram junto comigo em viagens a encontros e congressos pelo Brasil afora. (Vitão, ainda estou aguardando por um pedido formal de desculpas pelo incidente em Bauru/SP, ok?).

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, que muito contribuíram para o desenvolvimento, tanto meu como desse trabalho.

Às secretárias do mestrado Ana Cristina Brandão e Gabriella Ribeiro que tanto me ajudaram em assuntos acadêmicos e por terem sido como mães/amigas durante o processo. Obrigado, garotas!

*A fantasia aspira à arte élfica do encantamento, sustenta ele; e uma obra de fantasia realmente bem-sucedida se aproxima muito mais do verdadeiro encantamento do que todas as outras formas de arte.*

***Lin Carter***

*De fato, é menos grave ignorar que a corça não tem chifres do que retratá-la de modo não convincente.*

***Aristóteles***

*Uma obra fantástica só é fantástica se convencer (senão é apenas ridícula)[...].*

***Christian Metz***

*Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado.*

***John R. R. Tolkien***

## RESUMO

Devido aos avanços tecnológicos proporcionados pela imagem digital, surgiu no âmbito cinematográfico uma nova entidade que se tornou, na última década, um elemento bastante utilizado nas narrativas fílmicas: a personagem digital. Esta categoria de personagem tem como uma de suas principais finalidades a representação de atributos especiais ou funções extra-sensoriais, incabíveis de serem realizadas por atores humanos convencionais. Através de uma análise da narrativa clássica, do levantamento histórico da imagem digital e da exemplificação da construção de tais personagens, esta dissertação tem como objetivo analisar a relevância destes seres sintéticos para com o desenvolvimento deste tipo de narrativa no cinema. A essência do trabalho reside na investigação destes agentes narrativos no intuito de verificar a necessidade de sua representação digital para o desenvolvimento da fabulação em que se encontram inseridos.

Palavras-chave: Cinema. Narrativa Clássica. Personagem digital. Imagens sintéticas. Transparência.

## **ABSTRACT**

Due to technological advances offered by the digital image, a new entity appeared which has become in the last decade, an element widely used in film narratives: the digital character. This category of character has as one of its main purposes the representation of special attributes or extra-sensory functions, incapable to be performed by conventional human actors. Through an analysis of classical narrative, the historical survey of digital imaging and exemplification of the construction of such characters, this work aims to analyze the relevance of these synthetic beings to the development of this type of narrative in cinema. The essence of the work lies in the investigation of narrative agents in order to verify the need for their digital representation for the development of the fable in which they are inserted.

**Keywords:** Cinema. Classical Narrative. Digital character. Synthetic imagery. Transparency.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Imagens do prólogo: apresentando locais, raças e personagens.....	30
FIGURA 2 – Decupagem inicial do filme: continuação da estabilização temporal-espacial.....	31
FIGURA 3 – Cenas sequenciais do Condado: a vida pacata e dos habitantes da Vila dos hobbits.....	32
FIGURA 4 – <i>As Duas Torres</i> : inserção de novos personagens e locais ao <i>syuzhet</i> .....	33
FIGURA 5 – <i>O Retorno do Rei</i> : menor identificação de personagens e maior agilidade do <i>syuzhet</i> ...	34
FIGURA 6 – Personagens se encontram no milharal: aparentemente um encontro acidental.....	35
FIGURA 7 – Sequência linear orientando o espectador em relação à compreensão do filme.....	39
FIGURA 8 – A personagem digital escorpião-rei em <i>O Retorno da Múmia</i> .....	61
FIGURA 9 – Gollum/Sméagol: tentativa de identificação através da transparência em CGI.....	64
FIGURA 10 – As personagens digitais: permeando os mais variados gêneros cinematográficos.....	66
FIGURA 11 – O cavaleiro do vitral (esquerda): marco na história da personagem digital. ....	68
FIGURA 12 – A personagem Yoda: animação totalmente computadorizada ( <i>keyframe</i> ).....	70
FIGURA 13 – O ator Andy Serkis cedendo seus movimentos à criatura Gollum ( <i>Mocap</i> ).....	71
FIGURA 14 – Orcs digitalizados em dois momentos distintos.....	74
FIGURA 15 – Os ents: representações semelhantes aos orcs, mas contrários aos mesmos.....	76
FIGURA 16 – A construção da personagem Barbárvore.....	77
FIGURA 17 – Os Huorns em momentos distintos.....	78
FIGURA 18 – Os trolls: personagens digitais com as mais variadas representações.....	79
FIGURA 19 – O falcão do inferno: montaria alada dos espectros do anel.....	80
FIGURA 20 – Falcões do inferno: um novo nível de representação da ameaça antagonista.....	80
FIGURA 21 – A criação dos wargs: os imensos lobos-montarias-digitais dos orcs.....	81
FIGURA 22 – Águias digitais em representações distintas: resgatadoras e combatentes.....	82
FIGURA 23 – Os mortos-vivos digitais: auxílio para resolver obstáculos narrativos.....	83
FIGURA 24 – O “Observador” ou “Vigia do Portão” no lago de Moria.....	84
FIGURA 25 – Os olifantes: monstros gigantes digitais.....	86
FIGURA 26 – O demônio de fogo Balrog é enfrentado por Gandalf em Moria.....	87
FIGURA 27 – Laracna: outra personagem digital de forte influência na trama.....	89
FIGURA 28 – A dicotomia em Gollum: o mal (esquerda) confronta o bom (direita).....	90
FIGURA 29 – Cinema digital: <i>live action</i> com animação em plena luz do dia.....	91
FIGURA 30 – A personagem digital cumprindo o objetivo de toda a estória.....	92

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2. A NARRATIVA CLÁSSICA: DA STANDARTIZAÇÃO À CANONIZAÇÃO</b> .....	16
2.1 CONCEITUANDO A NARRATIVA CLÁSSICA.....	16
2.2 O CENÁRIO: A TRILOGIA CINEMATOGRAFICA <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i> .....	21
2.3 O ENREDO EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL</i> .....	23
2.4 O ENREDO EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES</i> .....	24
2.5 O ENREDO EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS: O RETORNO DO REI</i> .....	26
2.6 CARACTERIZANDO O CLASSICISMO EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i> .....	29
2.6.1 A relação espaço-temporal.....	29
2.6.2 A relação causal.....	34
2.6.3 A linearidade.....	37
2.6.4 O flashback.....	40
2.6.5 A redundância.....	41
2.6.6 A estrutura narrativa.....	42
2.6.7 O <i>Deadline</i> .....	43
2.6.8 Final concreto.....	45
<b>3. JUSTAPONDO A PERSONAGEM E A TRANSPARÊNCIA</b> .....	47
3.1 A PERSONAGEM: AGENTE VEROSSIMILHANTE.....	47
3.1.1 Dissociando a personagem: humano <i>versus</i> criatura.....	49
3.1.2 A personagem fictícia na trama.....	50
3.1.3 A personagem cinematográfica.....	51
3.2 O CINEMA E A IMPRESSÃO DE REALIDADE.....	53
3.2.1. A imagem sintética: um breve histórico.....	55
3.2.2 A transparência e o efeito de janela: o retângulo para a realidade.....	58
3.2.3 Realismo, naturalismo e efeitos especiais.....	59
<b>4. A PERSONAGEM DIGITAL</b> .....	65
4.1 DEFININDO O TERMO ‘PERSONAGEM DIGITAL’.....	65

4.2 ANIMAÇÃO E CINEMA: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM DIGITAL.....	68
4.3 CLASSIFICANDO AS PERSONAGENS DIGITAIS EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i> ....	72
<b>4.3.1 Personagens digitais adjuvantes.....</b>	<b>73</b>
4.3.1.1 <i>Orcs</i> .....	73
4.3.1.2 <i>Ents</i> .....	75
4.3.1.3 <i>Huorns</i> .....	77
4.3.1.4 <i>Trolls</i> .....	78
4.3.1.5 <i>Falcões do inferno</i> .....	79
4.3.1.6 <i>Wargs</i> .....	81
4.3.1.7 <i>Águias</i> .....	82
4.3.1.8 <i>Mortos-vivos</i> .....	83
4.3.1.9 <i>Observador</i> .....	84
4.3.1.10 <i>Olifante</i> .....	85
<b>4.3.2. Personagens digitais Antagonistas.....</b>	<b>86</b>
4.3.2.1 <i>Balrog</i> .....	86
4.3.2.2 <i>Laracna</i> .....	88
4.3.2.3 <i>Gollum</i> .....	90
<b>5. A ANÁLISE FÍLMICA E A REPRESENTAÇÃO EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i>....</b>	<b>93</b>
5.1 A TERRA-MÉDIA: ANALISANDO IMAGETICAMENTE SEUS HABITANTES....	93
5.2 A REPRESENTATIVIDADE DAS PERSONAGENS EM <i>O SENHOR DOS ANÉIS</i> ...	95
5.3 REAL <i>VERSUS</i> DIGITAL: UMA POSSÍVEL SUBSTITUIÇÃO?.....	101
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>104</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>107</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ato de se desenvolver uma narrativa sempre esteve intrinsecamente ligado a uma personagem, ou a várias delas, fossem elas como fossem, heróis, vilões ou até mesmo monstros, pois não existe no mundo uma só história sem personagens (BARTHES, 2001). Seja nas HQs, passando pelos videogames, telenovelas até se chegar ao cinema, as narrativas sempre necessitaram de personagens (BRAIT, 1985); no caso do cinema, de personagens visualmente críveis para desenvolvê-la (CANDIDO *et al.*, 2011). Porém, no atual paradigma tecnológico em que se encontram as artes cinematográficas este tipo de personagem, referida aqui como aquela de “carne e osso” vem sendo aos poucos suplantada por uma outra, identificada por este trabalho como a personagem digital, ou seja, aquela/aquele<sup>1</sup> que, enquanto agente narrativo, é representada totalmente através da imagem sintética, das imagens geradas por computador, enfim, dos efeitos especiais.

Seja no intuito de cumprir funções incabíveis de serem realizadas por atores humanos ou apenas como um complemento estético servindo como um tipo de demonstração dos avanços da animação e da computação gráfica na área da produção cinematográfica mundial, essa classe de personagem tem sido cada vez mais utilizada nas últimas décadas, não sendo relegada apenas ao âmbito da ficção científica – como muitos ainda podem pensar. Com os avanços na tecnologia ocorridos nesse meio, especialmente devido ao paradigma do cinema digital (MANOVICH, 2001), tais personagens passaram a fazer parte do cinema conforme o conhecemos, sendo utilizadas em vários gêneros cinematográficos, da comédia ao terror. Seria falso afirmar que a utilização deste tipo de personagem é algo novo, pois conforme será demonstrada pelo trabalho, sua utilização não é mais uma “novidade”, porém, pode ser considerada relativamente nova se percebida do ponto de vista do desenvolvimento cinematográfico (RISI, 2008).

Tanto roteiristas como as equipes de efeitos especiais tem dado tamanha importância a esses seres sintéticos como se eles realmente fossem os agentes causais de toda uma estória, em inúmeras vezes desenvolvendo narrativas que se baseiam inteiramente neles. Nem sequer findou-se a primeira página deste estudo e já se começam as indagações: a personagem digital é realmente necessária para o funcionamento da narrativa no cinema ou

---

<sup>1</sup> A palavra personagem pode ser um substantivo feminino ou um substantivo masculino e se refere a uma pessoa importante, a um protagonista, a uma figura dramática. A palavra personagem tem sua origem na palavra francesa *personage*, que por sua vez tem sua origem na palavra em latim *persona*. Normalmente, na língua portuguesa, os substantivos acabados em “agem” são femininos: barragem, tatuagem, garagem, passagem, viagem. Disponível em: <<http://duvidas.dicio.com.br/a-personagem-ou-o-personagem/>>.

seria essa personagem apenas uma demonstração efêmera da tecnologia na área dos efeitos especiais? Este é um dos primeiros apontamentos feitos pela pesquisa.

Atualmente, a utilização de tais personagens digitais tem-se dado no desenvolvimento das narrativas clássicas cinematográficas, mais precisamente naquelas concebidas pelo padrão de *storytelling* hollywoodiano, em que uma série de diretrizes e esquemas ajuda a compor sua estrutura e auxilia o espectador em seu entendimento. Contudo, as narrativas ditas clássicas estão condicionadas ao cinema desde o princípio do século passado, desenvolvidas especialmente durante a chamada “Era de ouro de Hollywood” e as mesmas eram produzidas sem qualquer tipo de computação gráfica ou efeitos digitais, mesmo quando essas narrativas evocavam a necessidade representativa desse tipo de tecnologia (THOMPSON, 1999). Em verdade, algumas narrativas clássicas já foram desenvolvidas até mesmo sem a presença física de suas representações, mesmo estas sendo de grande relevância para suas histórias. Um bom exemplo é o filme *Sangue de Pantera* (Cat People, 1942). No filme a personagem Irena Dubrovna é uma jovem sérvia que vive em Nova Iorque e se transforma em uma pantera sempre que fica emocionalmente excitada. Entretanto, enquanto em sua forma animalisca, nunca é mostrada, apenas sugerida através de sombras na forma de um grande felino.

O trabalho já questionou se as personagens digitais não seriam meramente complementos estéticos. Uma outra problematização aqui colocada, desta vez, é em relação à questão narrativa. Uma vez que mesmo sem tecnologia ou com a simples sombra de uma pantera poderia haver a ocorrência da narrativa clássica, porque, na atualidade, ela (a narrativa clássica) parece se apoiar tanto na presença de personagens digitais para promoverem o seu desenvolvimento? Na atualidade, poderia a narrativa clássica funcionar sem a presença destas personagens em uma história mesmo que a fabulação evocasse a presença das mesmas?

O *corpus* desta pesquisa reside na análise da representatividade da personagem digital e em sua relevância para com a narrativa clássica (BORDWELL, 1985) ressaltando suas características mediante os conceitos de verossimilhança (ARISTÓTELES, 2011) e transparência (XAVIER, 1977) no intuito de refletir sobre a necessidade deste tipo de personagem inserida em tal contexto narrativo.

A amostra de pesquisa escolhida tanto para análise como para a aplicação dos conceitos teóricos foi a trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*, composta pelas produções *O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel* (The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring, 2001), *O Senhor dos Anéis – As Duas Torres* (The Lord of the Rings – The Two Towers, 2002) e *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei* (The Lord of the Rings –

The Return of the King, 2003). As produções são adaptações dos livros do escritor e filólogo J. R. R. Tolkien para o cinema sob a direção do cineasta Peter Jackson.

Tendo definido o objeto de estudo (personagem digital) era necessário que fosse escolhida em seguida uma amostra de pesquisa que se encaixasse na problematização do objeto e possibilitasse sua investigação. A trilogia foi escolhida tendo em vista a quantidade de personagens digitais presentes em sua trama, sendo elas facilmente identificáveis – ou não. É importante ressaltar que a amostra de pesquisa será analisada em sua versão estendida, disponibilizada para o público brasileiro ao final do ano de 2010, elevando o tempo de exibição da narrativa de nove horas para um total de onze horas de duração. A escolha foi feita tendo em vista que a narrativa nessas versões poderia evidenciar ainda mais as personagens digitais (McCLEAN, 2007), além de conter vários discos de extras em DVD que incluem entrevistas com realizadores, *making-ofs* e notas de produção, que poderiam auxiliar de modo elucidativo a investigação do objeto.

Após a escolha da personagem digital como objeto de estudo e a trilogia fantasiosa de *O Senhor dos Anéis* como amostra de pesquisa foi definida então a hipótese deste trabalho que é a de que “A narrativa clássica presente na obra cinematográfica de *O Senhor dos Anéis* não poderia ser desenvolvida sem a presença das personagens digitais”. Tal premissa foi desenvolvida levando em conta o conceito aristotélico de verossimilhança e também o de transparência – já mencionados anteriormente –, alicerçada concomitantemente nos avanços tecnológicos na área do cinema digital e na necessidade da criação do mundo ficcional e das personagens fantásticas inerentes para a representação desta obra. No entanto, se a narrativa clássica não está condicionada aos efeitos especiais digitais (conforme mencionado na representação de *Sangue de Pantera*), na amostra de pesquisa aqui referida, ela ocorreria da mesma forma ou não? Responder esta questão afirmativamente talvez fosse demasiado presunçoso, mesmo considerando que a narrativa clássica pode se dar até mesmo através da representação de sombras, conforme o filme citado. Mas então qual seria o papel da personagem digital? Supõe-se que tal papel seria o de garantir a aplicação dos conceitos já citados de verossimilhança e transparência para com a narrativa clássica através de suas representações digitais, podendo aumentar assim o nível de realismo de uma obra. É válido lembrar que essas representações estão associadas à narrativa clássica e, portanto, o “realismo” à que o trabalho se refere não é o da narrativa considerada realista, mas sim ao “naturalismo”, ou seja, o realismo hollywoodiano, em que as imagens são totalmente manipuladas no sentido de se criar uma impressão de realidade, em que a representação cinematográfica é percebida como algo natural (XAVIER, 1977; METZ, 2012). Da mesma

forma o “cinema” citado pela pesquisa refere-se, obviamente, ao cinema industrial comercial de ficção, ou seja, ao cinema industrial hollywoodiano de entretenimento, sendo a própria amostra de pesquisa um exemplo deste tipo de cinema.

Objetiva-se, portanto, com esse trabalho identificar as personagens representadas digitalmente em *O Senhor dos Anéis* através do processo metodológico da análise fílmica, tendo como escopo observar a necessidade de digitalização dessas personagens em três diferentes níveis: o primeiro para com a fabulação (desenvolvimento da estória), o segundo para o funcionamento da narrativa clássica, e o terceiro em relação à manutenção da transparência através da verossimilhança.

Embasada em conceitos de diferentes autores, a pesquisa procurará responder a questão aqui colocada em torno da personagem digital e suas relações para com a narrativa clássica e para com o próprio desenvolvimento do cinema, sendo esta personagem um resultado de esforços na área da computação gráfica e da imagem digital. Como supracitado nesta introdução, as personagens digitais – embora de utilização recente – não são mais uma novidade no âmbito cinematográfico e já se inserem em inúmeras produções dos mais variados gêneros. Sob esta lógica, uma última indagação (ainda que contraditória em si mesma) é aqui colocada, sendo não menos importante que as demais: o cinema dito “*live action*” poderá algum dia se tornar um produto artístico totalmente dispensável de personagens em carne e osso?

## 2. A NARRATIVA CLÁSSICA: DA STANDARTIZAÇÃO À CANONIZAÇÃO

Desde tempos remotos até a atualidade, o ato de se “contar histórias” fez com que vários tipos de narrativa fossem desenvolvidos. Dentre eles, a narrativa clássica destaca-se com notável ocorrência entre os meios, sendo encontrada em diversos segmentos mundiais de entretenimento e largamente utilizada em HQs, games, séries televisivas e, sobretudo, no cinema. Reconhecer as características que permeiam a narrativa clássica possibilitará à amostra de pesquisa (a trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*) exemplificar este tipo de narrativa, tendo como base suas classificações, estruturações e funções como apresentadas por Bordwell e Thompson, advindas do pensamento aristotélico.

### 2.1 CONCEITUANDO A NARRATIVA CLÁSSICA

Em seu livro *Narration in the fiction film* (1985) David Bordwell discorre sobre os variados tipos de narrativa encontrados no cinema. Nesta obra, o autor trata de determinados tipos de narrativas designando capítulos próprios para análise destes, onde são abordados tanto os filmes de narrativa clássica (*Chapter 9 – Classical Narration: The Hollywood Example*) como também os filmes de arte (*Chapter 10 – Art-Cinema Narration*), que em muito se diferenciam quanto às questões narrativas e estéticas. Grande parte das produções cinematográficas mundiais se encaixam no padrão narrativo hollywoodiano, onde a estória é transmitida de forma cronologicamente linear, o que pode – de acordo com Bordwell – causar maior dinamismo perante o espectador no que se refere ao envolvimento deste em relação à compreensão da estória contada.

Bordwell se utiliza de Aristóteles, mais precisamente da poética aristotélica, no intuito de mostrar que a narrativa linear deve possuir estruturas e padrões a serem utilizados para que se alcance uma compreensão da narração que é exibida pelo meio. O próprio filósofo grego define ‘narrativa’ como um conjunto de ações, ressaltando sua característica ativadora, diferenciando-a do sentido de ‘pensamento’.

[...] a narrativa (roteiro) é a imitação da ação, uma vez que uso o termo *narrativa* (*roteiro*) para designar a construção dos atos, *caráter* para designar aquilo em função do que atribuímos determinadas qualidades aos agentes, enquanto *pensamento* abrange tudo aquilo que no discurso falado permite que demonstrem alguma coisa ou que declarem o que pensam. (ARISTÓTELES, 2011, p.49).

Sendo narrativa a construção dos atos, estes atos necessitam de uma coerência ao longo de seu desenvolvimento, o que dá origem então à narrativa clássica, ou seja, o modo canônico de concepção de narrações consagrado por Hollywood entre os anos de 1917 e 1960, e ainda utilizado em inúmeras produções do cinema atual.

Ainda sob o ponto de vista primário aristotélico, o autor afirma que uma narrativa pode ser estudada sob três diferentes perspectivas: representação, estrutura e ato.

A narrativa pode ser estudada como *representação*: de que modo se refere ou confere significação a um mundo ou conjunto de ideias. A isso poderíamos denominar “semântica” da narrativa, de que é exemplo a maioria dos estudos de caracterização ou do realismo. A narrativa também pode ser estudada como *estrutura*: o modo como seus elementos se combinam para criar um todo diferenciado. Um exemplo dessa abordagem “sintática” é a morfologia dos contos de fada de Vladimir Propp<sup>2</sup>. Por fim, podemos estudar a narrativa como *ato*: o processo dinâmico de apresentação de uma história a um receptor. Isso abrangeria considerações sobre origem, função e efeito; o desenvolvimento temporal da informação ou da ação; e conceitos como o de “narrador”. (BORDWELL, 2004, p.277).

Através da análise destes três aspectos, Bordwell disserta que a coerência narrativa se dá através de certos padrões, os quais ele intitula como *schemata*, ou seja, “os *schemata* são por definição protótipos, estruturas e normas abstratas, e nunca especificam todas as propriedades do texto<sup>3</sup>” (BORDWELL, 1985. p.165, tradução nossa). Esse conjunto normativo de coesão ajuda o espectador a compreender as cenas que lhe são mostradas na tela, permitindo que ele possa produzir seus “esquemas” próprios a partir de sua experiência de vida ou bagagem cultural, que irão lhe auxiliar para uma melhor compreensão do objeto-fílmico. Segundo o autor, esses esquemas auxiliam o espectador não somente na construção da história, mas também no reconhecimento de personagens, objetivos, causas e consequências.

Este padrão estrutural relaciona-se ao modo clássico da narrativa e não está fadado somente ao cinema, conforme mencionado na introdução deste capítulo. Independente do meio em que é narrada, a história segue, geralmente, uma mesma estrutura funcional: um início (onde o local da trama é estabelecido, momento em que os personagens são apresentados), meio (metas e objetivos demonstrados, desenvolvimento de tramas secundárias e introdução de personagens coadjuvantes) e fim (parte conclusiva onde os conflitos

---

<sup>2</sup> PROPP, Wladimir. Morfologia do conto Maravilhoso, Forense Universitária, 2001.

<sup>3</sup> Schemata are by definition abstract prototypes, structures, and procedures and theses never specify all the properties of the text.

colocados são resolvidos, metas alcançadas, etc.). Essas três partes compõem um todo, um enredo completo. Segundo Aristóteles (2011, p.52):

Um todo é aquilo que possui começo, meio e fim. Um começo é aquilo que não se segue necessariamente a alguma outra coisa, mas a partir do qual naturalmente outra coisa se produz. Um fim é o oposto, ou seja, aquilo que se produz naturalmente quer de maneira necessária, quer de maneira usual, depois de outra coisa, mas que não é seguido pela ocorrência de coisa alguma. O meio é aquilo que tanto se segue a uma outra coisa quanto é seguido por uma outra coisa. Portanto, narrativas (roteiros) bem arquitetadas não devem nem começar nem findar num ponto fortuito, devendo sim adotar a ideias gerais estabelecidas.

Pelo padrão canonizado por Hollywood, de modo geral, as narrativas clássicas culminam com um final feliz (*happy ending*), diferente do classicismo italiano (1930) e polonês (1950), embora possuam as mesmas normas narrativas (BORDWELL, 1985). Independentemente do final feliz, faz-se exigência que ao término se fechem todas as “portas” abertas pela trama, reestabelecendo dessa forma um tipo novo de estágio inicial. Na narrativa clássica a estrutura se mantém a mesma, o que mudam são os padrões, os *schematas* que podem variar de acordo com os diferentes meios onde a estória (fabulação) é desenvolvida. Com o estudo dessa estrutura e suas características, Bordwell consegue uma definição clara e objetiva a respeito da narração clássica:

Podemos definir narração clássica como uma configuração particular de opções normalizadas para representar a fábula e para manipular as possibilidades de syuzhet e estilo. Essa abordagem também irá permitir-nos a sugerir um relato mais dinâmico do papel do espectador.<sup>4</sup> (BORDWELL, 1985, p.156, tradução nossa).

Uma vez que Aristóteles define, em três níveis, a arte mimética (o meio, o objeto de imitação e o modo de imitação<sup>5</sup>), Bordwell caracteriza também em três níveis estruturais a composição da narrativa clássica: fábula, *syuzhet* e o estilo. Fábula é um “termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal, por vezes traduzido como ‘história’, termo que envolve um constructo do espectador” (BORDWELL, 2004, p.278); *syuzhet* é outro “termo do formalismo russo que designa a apresentação sistêmica dos eventos da fábula no texto, por vezes traduzido como ‘trama’” (BORDWELL, 2004, p.278); e estilo, neste caso o clássico, que “consiste em um número estritamente

<sup>4</sup> We can define classical narration as a particular configuration of normalized options for representing the fabula and for manipulating the possibilities of syuzhet and style. This approach will also enable us to suggest a more dynamic account of the spectator's role.

<sup>5</sup> David Bordwell. *Mimetic Theories of Narration*. In: *Narration in the film fiction*. New York: Routledge, 1985.

limitado de dispositivos específicos organizados em um paradigma estável e classificado probabilisticamente de acordo com as demandas do *syuzhet*” (BORDWELL, 2004, p.293).

Desta forma, o estilo articula o *syuzhet* (*Plot*) que auxilia na compreensão da fábula. Em seu livro *Digital stotyelling: the narrative power of visual effects in film* a autora Shilo T. McClean concorda com Bordwell em relação à definição do conceito de fábula.

Bordwell aborda isto ao descrever os princípios da narração, referindo-se ao trabalho dos formalistas russos. Esta escola de teoria define história como "uma ordem cronológica, uma cadeia de eventos de causa e efeito ocorridos dentro de um dado período e campo espacial" referida como fábula. [...] Narração clássica é a que mais se aproxima do modelo de construção de histórias de Hollywood.<sup>6</sup> (McCLEAN, 2007, p.24-25, tradução nossa).

Tendo a fábula um caráter criativo/inventivo, é o *syuzhet* que designa o montante de informações que o espectador recebe. É no *syuzhet* que se concentram as características que compõem o estilo canônico/clássico. Mas não é apenas por ser uma cadeia de causas e consequências que a narrativa clássica é constantemente utilizada em grande parte das produções cinematográficas, mas também por causar uma espécie de “ativação” no espectador através desta mesma cadeia de ações de lógica consecutiva. Dentro da narrativa clássica as relações causais são sempre interligadas pelos planos (*frames*), que resultam em acontecimentos ligados às ações (ou omissões) anteriores. Em vista dessas relações, o espectador é sempre posto em xeque, e é levado a esquematizar/montar – ao menos mentalmente – o que poderá ocorrer no decorrer da estória a qual está assistindo. Com a linguagem cinematográfica, a narrativa é desenvolvida culminando num final determinado, um final (predominantemente) previsível tratando-se da narrativa clássica.

Contudo, as imagens só fazem sentido, para a constituição de uma gramática cinematográfica, se essas imagens estiverem encadeadas e se reportarem a uma história, a uma narrativa que possibilite ao espectador entender, dando sentido ao plano, ao enquadramento e ao desenrolar dos cortes móveis que são efetuados, estabelecendo, assim, a essência da maquinaria cinematográfica [...]. Refiro-me ao cinema clássico, o cinema que hegemonizou a indústria cinematográfica, principalmente, no período entre-guerras (VASCONCELLOS, 2006, p.89).

Através da relação causal o espectador espera que algo aconteça, que determinada ação leve a algo, o que torna a narrativa clássica possivelmente previsível, embora em alguns casos possa surpreender o espectador. Portanto, dentro na narração clássica um simples botão

---

<sup>6</sup> Bordwell addresses this when describing the principles of narration, referring to the work of the Russian formalists. This school of theory defined story as “a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and spatial field” referred to as *fabula*. [...] classical narration most closely adheres to the Hollywood model of storycraft.

de roupa encontrado em uma cena de crime num *thriller* policial poderá ser mais intrigante e “ativador” para um espectador do que para o próprio investigador personagem do filme. Esta ativação mental se dá, especialmente, através do tipo de montagem, identificado por Bordwell como estilo.

A autora Kristin Thompson concorda com vários argumentos colocados por Bordwell a respeito da narrativa clássica cinematográfica, tendo até mesmo escrito um livro intitulado *Film art: an introduction* em parceria com este autor. Em seu livro *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique* Thompson ressalta vários aspectos da narração baseando-se também no pensamento aristotélico, incluindo seu aspecto estrutural com início, meio e fim bem delimitados, e ressalta que no caso da narrativa clássica essas etapas se desenvolvem através de uma cadeia de eventos de causa e efeito. Thompson também aborda o tema do *high concept*<sup>7</sup> demonstrando como tal conceito alterou as estruturas de manufatura hollywoodianas em relação às funções econômicas e de mercado. A autora utiliza-se de vários filmes para exemplificar o pensamento de que a narrativa clássica continua presente em produções contemporâneas.

Em vez disso, alguns dos diretores mais jovens ajudaram a reavivar o cinema clássico, dirigindo filmes que foram descontroladamente bem-sucedidos. Os três mais significativos destes foram *O Poderoso Chefão*, *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*, e é difícil imaginar filmes mais clássicos em suas narrativas. Eles exemplificam perfeitamente como Hollywood continua a ter sucesso através de sua habilidade em contar histórias fortes baseadas em ação rápida e em personagens com claros traços psicológicos.<sup>8</sup> (THOMPSON, 1999, p.8, tradução nossa).

Com o sucesso alcançado por esses filmes, o padrão clássico (*classical standart*) foi novamente instaurado por Hollywood, retomando a estrutura canônica que começara a ser utilizada por suas produções em décadas anteriores. Em suas obras David Bordwell e Kristin Thompson ressaltam várias características da narrativa clássica, como por exemplo, o estabelecimento do local onde será desenvolvido o *syuzhet* (trama), a identificação dos personagens, *deadlines* (tempos finais para o alcance de metas/objetivos traçados durante a narrativa), linearidade (cadência narrativa) e etc.

---

<sup>77</sup> De acordo com Thompson (1999) o *high concept* conceitua-se como a produção cinematográfica desenvolvida inteiramente para o lucro através de estratégias de marketing após a década de 1970, o que deu origem aos então conhecidos *blockbusters*, ou seja, filmes que pretendiam faturar alto tanto nas bilheterias como em produtos consequentes de seu lançamento como trilhas sonoras, acessórios, brinquedos e demais derivados que remetesse à sua produção ou ao universo em que determinado filme estivesse inserido.

<sup>8</sup> Rather, some of the younger directors helped to revivify classical cinema by directing films that were wildly successful. The three most significant of these were *The Godfather*, *Jaws* and *Star Wars*, and it is hard to imagine films more classical in their narratives. The perfectly exemplify how Hollywood continues to succeed through its skill in telling strong stories based on fast-paced action and characters with clear psychological traits.

As características identificadas por Bordwell – e argumentadas por Thompson – que classificam a narrativa e tornam-na “clássica” serão exemplificadas a seguir sendo contextualizadas através da análise dos três filmes de *O Senhor dos Anéis* no intuito de demonstrar como a amostra de pesquisa (os filmes referidos) se encaixa neste padrão clássico narrativo.

## 2.2 O CENÁRIO: A TRILOGIA CINEMATOGRAFICA *O SENHOR DOS ANÉIS*

O título *O Senhor dos Anéis* refere-se à obra literária de ficção escrita pelo professor sul-africano John Ronald Réuel Tolkien entre os anos de 1936 e 1949, tendo suas edições lançadas a partir de 1954 em países como EUA e Inglaterra. Mesmo na atualidade, com a expansão do mercado mundial editorial, a obra de Tolkien ainda se mantém como um dos livros mais lidos no mundo<sup>9</sup>. Na verdade, *O Senhor dos Anéis* é a continuação de outro livro do autor intitulado de *O Hobbit*, lançado na década de 1930. Ambos os livros se situam no mesmo universo fantasioso (Terra-Média) e compartilham também de alguns personagens.

O escritor e filólogo J. R. R. Tolkien conseguiu criar um universo incrivelmente fantasioso e ao mesmo tempo convincente, tamanha sua riqueza de detalhes, tanto na descrição de seu mundo ficcional, como na construção e caracterização de seus personagens. Segundo CARTER (2003, p.31): “*O Senhor dos Anéis* é uma obra de ficção extremamente longa: numa avaliação muito conservadora, a trilogia tem mais de *meio milhão* de palavras. Assim, não é de se espantar que Tolkien tenha levado cerca de treze anos para escrevê-lo”. A obra de Tolkien é inspirada na mitologia nórdica e já inspirou centenas de livros, filmes, jogos eletrônicos e de interpretação (*live action*).

O livro narra a trajetória de Frodo Bolseiro, um hobbit que recebe de herança do tio um artefato mágico: um anel que torna invisível aquele que o use. Com o decorrer da narrativa, Frodo descobre que o anel na verdade trata-se da arma mais poderosa de Sauron, O Senhor do Escuro, inimigo dos povos livres da Terra-Média, e que precisará destruir tal objeto. O personagem parte então junto com alguns amigos em uma jornada pela Terra-Média com o objetivo de chegar à Mordor, lar do inimigo, e lançar o anel nas chamas da perdição – mesmo local onde o objeto fora forjado.

Faz-se necessário referenciar os produtos cinematográficos resultantes desta obra, uma vez que, a partir da observação destes é que se pretende identificar traços da narrativa clássica anteriormente referida. A presença da narrativa clássica na obra é evidente, posto que

<sup>9</sup> Informação segundo o site: <<http://bibliotecadesaopaulo.org.br/2013/04/30/10-livros-mais-lidos-no-mundo/>>.

nessa pequena e sintática descrição da trama, mostram-se evidentes características da narração clássica (metas, objetivos, relações causais), embora não se tenha aprofundado ainda em suas características mais intrínsecas.

A partir de 1997 as produtoras *Warner Bros*, *New Line Cinema* e *Wingnut Films* iniciaram a produção dos filmes baseados nas obras de Tolkien. As adaptações cinematográficas mantiveram seus títulos literários originais, tendo *A Sociedade do Anel* (*The Fellowship of the Ring*) estreia em 2001 e os dois outros capítulos da trilogia lançados nos anos consecutivos: *As Duas Torres* (*The Two Towers*) em 2002 e *O Retorno do Rei* (*The Return of the King*) em 2003, todos dirigidos pelo cineasta Peter Jackson (*Almas Gêmeas*, 1994; *Os Espíritos*, 1996).

A trilogia foi um sucesso de público e crítica, arrecadando milhões em bilheteria e arrebatando ao todo 17 estatuetas do Oscar, o que levou o último capítulo da saga (*O Retorno do Rei*) a se equiparar a *Ben-Hur* (1959) e *Titanic* (1999) como os filmes que ganharam o maior número de Oscars até então: 11 estatuetas. Os filmes da trilogia agradaram não somente aos fãs de Tolkien, mas também à crítica de modo geral, pois a obra de Tolkien era considerada por muitos até então como “inadaptável” devido à sua extensão e seu caráter fantasioso. “Ao adaptar um romance ao cinema, logicamente, uma série de escolhas é necessária para se conseguir “dizer o mesmo” por outros signos, e completar o que a palavra literária não diz, o que potencia uma divergência do original”. (SOUSA, 2012, p.34).

Por não ser a tradução inter-semiótica o objeto de estudo desta pesquisa, o trabalho se aterá de agora em diante aos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* com o objetivo de categorizá-los dentro da narrativa clássica descrita por Bordwell e Thompson para, posteriormente, analisar os personagens digitais inseridos nesses filmes e que compõem este tipo de narrativa. Para isso uma breve descrição dos filmes e de seus personagens faz-se necessária.

Os resumos da trilogia cinematográfica de *O Senhor dos Anéis* apresentados a seguir foram sintetizados pelo autor deste trabalho e serviram também como exercício narrativo, tendo como objetivo o desenvolvimento de um *syuzhet* baseado nessas três obras do diretor Peter Jackson. Os resumos tiveram como objetivo mostrar como o indivíduo pode desenvolver um *Plot* baseando-se em experiências próprias ou como diria Bordwell em *schematas* próprios. Assim ocorre quando se conta uma estória a alguém, ou seja, esta narração/narrativa poderá vir carregada de subjetividade ou não. Pode-se perceber que nesses relatos existem passagens melhor elaboradas e outras mais diretas (objetivas).

Outro motivo que torna relevante os resumos das obras para o trabalho são as exemplificações de cenas que contém características do padrão narrativo clássico que serão dadas a seguir. O não-conhecedor do universo dos filmes ou da narrativa de *O Senhor dos Anéis* pode se sentir deslocado com os exemplos que serão dados. Por essa razão também se justificam os resumos das três obras. Caso contrário, os apontamentos que virão a seguir se dariam soltos ou desconexos. Entretanto, para o espectador que já conhece as obras cinematográficas, tais resumos podem ser dispensáveis.

### 2.3 O ENREDO EM *O SENHOR DOS ANÉIS* – *A SOCIEDADE DO ANEL*

O primeiro filme da franquia *O Senhor dos Anéis* se inicia com um longo prólogo onde são mostrados os povos e raças que habitam a Terra-Média, além de situações, conflitos e acontecimentos acerca dos chamados ‘Anéis de Poder’ e do Senhor do Escuro. Após esta introdução ao mundo da fábula desenvolvido inicialmente por Tolkien, a história volta-se para o Condado, parte da Terra-Média onde se situa a Vila dos Hobbits, moradia de Bilbo Bolseiro e seu sobrinho Frodo Bolseiro. Com a chegada do mago Gandalf, o cinzento, dá-se início a festa de aniversário de Bilbo, que decide ir embora durante seu próprio evento de comemoração, deixando o anel como herança para Frodo – por insistência de Gandalf. Por ser um item mágico, o mago alerta Frodo sobre a utilização do anel e parte em busca de informações sobre o objeto. Algum tempo depois o mago retorna a Frodo e explica-lhe sobre o anel e os perigos que rondam sua herança. Gandalf aconselha o jovem hobbit a deixar o Condado levando o “Um Anel”<sup>10</sup> consigo. Samwise Gamgi, o jardineiro e amigo de Frodo lhe acompanha. Pelo caminho eles encontram mais dois jovens hobbits que passam também a acompanhá-los: Peregrin Tûk e Meriadoc Brandebuque, conhecidos como Pippin e Merry.

Alguns cavaleiros negros (conhecidos como Nazgûl<sup>11</sup>) enviados pelo Senhor do Escuro (forjador e verdadeiro dono do anel) seguem em seus encalços até a cidade de Bree. Na cidade eles se alojam em uma estalagem chamada O Pônei Saltitante, onde após um breve acidente encontram Aragorn, também conhecido como Passolargo, um guardião que lhes dá mais algumas informações acerca do Senhor do Escuro e seus vassalos. Propõe então levá-los até Valfenda, um lar élfico onde poderão ser orientados sobre o que fazer. Durante o trajeto, sofrem um ataque quando Frodo é ferido por um dos cavaleiros negros. Surge então na

<sup>10</sup> Designação para o anel principal ou anel-mestre, objeto de maior poder de Sauron, o Senhor do Escuro, também chamado de Grande Anel ou Anel Governante. (TOLKIEN, 2003, p.401).

<sup>11</sup> Os escravos dos Nove Anéis dos homens e principais servos de Sauron; também chamados de Nazgûl e úlairi. (TOLKIEN, 2003, p.416).

narrativa a elfa Arwen, par romântico de Aragorn, que leva o hobbit ferido até Valfenda, onde o mesmo é curado pelo elfo Elrond. Após a recuperação de Frodo ocorre um debate composto por membros de várias raças da Terra-Média. No conselho fica decidido que Frodo deverá tomar o anel para si e destruí-lo, lançando-o nas chamas da Montanha da Perdição, em Mordor, local onde fora forjado e lar de Sauron, O Senhor do Escuro. Para auxiliá-lo em sua tarefa, Frodo segue acompanhado por Sam (Samwise), Pippin, Merry, Gandalf, Aragorn, Boromir, um anão chamado Gimli e um príncipe élfico chamado Legolas. Com esses membros é formada “A Sociedade do Anel”, designação que dá título ao filme.

Deixam Valfenda em direção à Mordor. Durante o percurso, a comitiva tenta cruzar uma cadeia de montanhas, mas sua tentativa é em vão, pois Saruman, o mago branco, tendo se tornado um traidor e se aliado a Sauron, ludibria os planos da sociedade, obrigando-os a tomarem um caminho sinistro que atravessa por dentro das montanhas: as Minas de Moria. A comitiva consegue adentrar as Minas, mas são encurralados por seres grotescos e malignos como orcs, trolls e até mesmo um demônio de fogo de eras antigas conhecido como Balrog. Ao cruzar uma ponte eles conseguem sair de Moria, menos um: Gandalf. O mago tenta defender os companheiros da ameaça de fogo e acaba por cair da ponte junto com o demônio. Desolados, a companhia continua sua jornada até alcançarem a Floresta de Lothlórien, floresta de elfos governada pelo rei Celeborn e sua rainha Galadriel, a Senhora da Luz. Eles permanecem um tempo na floresta e ao deixarem-na recebem da senhora-élfica Galadriel vários presentes – que serão usados posteriormente.

A comitiva continua sua jornada descendo por um enorme rio até que em uma das margens é encurralada por orcs enviados pelo traidor mago branco, Saruman. Neste ponto o grupo se dispersa: Frodo e Sam atravessam o rio e vão em direção à Mordor; Pippin e Merry são levados pelos orcs; Boromir é morto a flechadas; e o guardião Aragorn, o elfo Legolas e o anão Gimli saem em busca dos pequenos hobbits sequestrados (Pippin e Merry). Desta maneira a sociedade se desfaz e a narrativa basicamente é dividida, terminando o primeiro filme da franquia.

#### 2.4 O ENREDO EM *O SENHOR DOS ANÉIS – AS DUAS TORRES*

Em similaridade com a primeira parte, a segunda obra da franquia se inicia também em modo explicativo, todavia, não se referindo à Terra-Média, suas raças ou ao Senhor do Escuro, mas sim ao que aconteceu ao mago cinzento Gandalf ao cair da ponte junto com o demônio de fogo no primeiro filme. A cena acompanha o duelo entre o mago e o

Balrog enquanto ambos caem em um precipício para depois mostrar Frodo e Sam perdidos nos limites de Mordor, situando o espectador em uma relação temporal-elíptica dentro da fábula. Os dois hobbits percebem que estão sendo seguidos e então um novo personagem passar a acompanhar a jornada dos dois: Gollum, também conhecido como Sméagol. Frodo e Sam aprisionam a criatura Gollum e fazem-nos jurar que irá conduzi-los através das montanhas para o interior de Mordor, uma vez que ele fora capturado e mantido prisioneiro pelo Senhor do Escuro em certa ocasião. A partir de então o filme assume diferentes pontos de vista através de uma montagem paralela mostrando as situações em que se encontram Gollum, Frodo e Sam; mostrando a caçada aos hobbits sequestrados desempenhada por Aragorn, Gimli e Legolas; e inserindo um novo eixo narrativo, que se dá através da amostragem do novo reino para onde se dirigem os personagens: Rohan. A montagem deixa claro também o conflito do reino de Rohan com Isengard, a morada do mago traidor. Com a separação dos personagens a narrativa se desenvolve em montagens paralelas, mostrando as situações dos personagens separadamente.

Os orcs que levavam Merry e Pippin para o mago branco sofrem uma emboscada dos cavaleiros de Rohan e os pequeninos conseguem escapar, embrenhando-se na Floresta de Fangorn, onde conhecem o ent Barbárvore, um ser velho e bondoso semelhante a uma grande árvore. Com a ajuda de Barbárvore eles descobrem que Gandalf está vivo. Ao contarem sobre sua situação para a criatura arborescente, Barbárvore chama outros de sua raça (conhecidos como os Pastores das Árvores) para um grande debate. Os demais ents relutam em se envolver na guerra dos homens contra o Senhor do Escuro, mas quando tudo parecia perdido, Barbárvore descobre que sua floresta seria totalmente destruída caso nada fosse feito e a reação destes seres culmina com um ataque à Isengard, inundando todo o lugar e destruindo todas as maquinações do traidor Saruman, exilando-o em sua torre. A propósito, o nome que dá título ao filme “As Duas Torres” advém das torres originárias do mal: Orthanc, a torre do mago traidor e Barad-dûr, a torre do Senhor do Escuro.

Aragorn, Gimli e Legolas seguem no encalço dos hobbits sequestrados. Eles se deparam com alguns cavaleiros de Rohan que haviam sido exilados pelo rei. Os cavaleiros relatam aos perseguidores que os orcs haviam sido mortos, mas não dão nenhuma pista sobre o paradeiro dos dois hobbits. Ao alcançarem o local do confronto entre orcs e cavaleiros, Aragorn descobre que Merry e Pippin se embrenharam na floresta de Fangorn. Ao entrarem também na floresta eles reencontram Gandalf, que agora deixara para trás o manto cinzento e

usava branco (um sinal de aumento de poder). Ele os persuade a irem à Rohan e avisar ao rei Théoden que seu reino está para sofrer um grande ataque vindo de Isengard. Neste ponto outros personagens são incluídos na história como o próprio rei Théoden, Éowyn, sua sobrinha e Gríma Língua-de-Cobra, conselheiro do rei e laçao de Saruman. A traição de Gríma Língua-de-cobra é descoberta e ele é expulso de Rohan. Enquanto Gandalf retorna para buscar auxílio aos cavaleiros exilados, o povo de Rohan se abriga em uma fortaleza chamada de Forte da Trombeta, onde mais tarde ocorrerá a Batalha do Abismo de Helm. A batalha entre homens e orcs ocupa uma grande parte do filme e termina com Gandalf chegando para auxiliar o rei e os demais, trazendo consigo os cavaleiros exilados anteriormente.

Frodo e Sam são guiados por Gollum em direção à Mordor. Eles conseguem deixar as montanhas, atravessam um extenso pântano, se escondem dos Cavaleiros Negros, que abandonam os cavalos e passam a usar grandes monstros alados como montarias, e chegam até o portão negro (até então a única entrada conhecida para Mordor). Ao tentarem entrar, Gollum os alerta sobre outra possível entrada: uma enorme escadaria e um túnel escuro. Frodo resolve confiar em Gollum – contrariando os conselhos de Sam sobre a criatura – e o segue. Durante o percurso eles são capturados por homens guardiões de Gondor, um reino vizinho (que é onde será desenvolvida a história do terceiro filme) e levados a um esconderijo. Entre estes homens está Faramir, capitão de Gondor, irmão de Boromir. Após descobrir que o fardo que Frodo carrega é o Um Anel, a maior arma do inimigo, Faramir resolve levar Frodo, Gollum e Sam para seu reino e entregá-los como presente para seu pai. Após uma nova batalha e um discurso “tocante” de Sam, Faramir decide libertá-los. Frodo e Sam voltam a ser guiados por Gollum, que ao final do filme diz a si mesmo (e ao espectador) que pretende levar os hobbits até “Ela”, para que “Ela” os mate e ele consiga de volta seu precioso anel.

Assim termina o segundo filme da trilogia e a personagem referida por Gollum só será mostrada no terceiro filme da saga. Ao final de “As Duas Torres” percebe-se que toda a ação e a ameaça referente ao Senhor do Escuro foi postergada para o terceiro filme, sendo o mago traidor Saruman o inimigo direto de todos as personagens do segundo filme.

## 2.5 O ENREDO EM *O SENHOR DOS ANÉIS – O RETORNO DO REI*

Da mesma maneira com que os dois filmes anteriores começam de modo explicativo, o terceiro não começa diferente. O filme se inicia com dois personagens totalmente desconhecidos pescando em um lago. Um deles encontra o “Um Anel” e acaba sendo morto pelo outro que pega o anel para si e dá início a um processo de desumanização do personagem que logo se transforma no personagem Gollum. O terceiro filme da franquia também segue o mesmo estilo do segundo: montagens paralelas que vão se correlacionando na medida em que a narrativa é desenvolvida.

Logo no início da narrativa, o mago traidor é eliminado, tendo seu poder retirado por Gandalf e morto por Língua-de-cobra, seu laçao. Os personagens novamente se dividem: Gandalf e Pippin vão até o reino de Gondor; Aragorn, Legolas e Gimli se dirigem para as Sendas dos Mortos; Merry fica para trás e se torna escudeiro do rei, fazendo parte do núcleo de personagem em que estão Éowyn, Théoden e Éomer no reino de Rohan; enquanto Frodo e Sam continuam sua jornada, guiados por Gollum para a nova entrada de Mordor sugerida por ele no filme anterior.

Ao alcançarem o reino de Gondor, Pippin e Gandalf se encontram com um dos poucos personagens que é adicionado à trilogia: Denethor, regente de Gondor e pai do capitão Faramir e do falecido Boromir. O regente repudia a ideia de ser substituído por um rei e diz não reconhecer Aragorn como tal. Pippin torna-se servo de Denethor e auxilia Gandalf na guerra que recai sobre o reino de Gondor, incitada por Sauron, o Senhor do Escuro. Como no segundo filme, a narrativa caminha para uma batalha iminente, que neste terceiro filme é vinte vezes maior que a do segundo filme<sup>12</sup> e recebe o nome de Batalha nos Campos do Pelennor. Mesmo parecendo impossível, a batalha é vencida pelos “mocinhos” do filme.

O rei Théoden e seu sobrinho Éomer cavalgam em auxílio do reino de Gondor junto com todos os cavaleiros do reino de Rohan. Merry cavalga junto de Éowyn, a sobrinha do rei, que vai para a batalha disfarçada de cavaleiro. Os cavaleiros conseguem chegar a tempo para tentar ajudar os homens de Gondor na batalha contra os Orcs. A Batalha do Pelennor é de extensa duração e ocupa pelo menos 1/5 de todo o filme, e contém inúmeros efeitos especiais e personagens digitais como orcs, trolls, wargs e olifantes – como será exemplificado mais a frente neste trabalho. Dois fatos principais ocorrem durante a batalha. O

<sup>12</sup> Informação extraída dos comentários de extras em DVD de *As Duas Torres*, 2010, Warner Home Vídeo.

primeiro é a morte do rei Théoden pelo chefe dos cavaleiros negros, maior servo do Senhor do Escuro. E o segundo é a revelação de Éowyn: a personagem retira seu elmo, anuncia ser uma mulher e com a ajuda de Merry elimina o chefe dos cavaleiros negros, vingando a morte de seu tio, o rei que o cavaleiro negro havia matado. Após esta cena a batalha tem seu fim com a chegada de um exército invencível.

Aragorn é aconselhado pelo elfo Elrond a convocar um exército de espíritos vagantes, que há muito havia jurado lealdade aos antepassados dele. Aragorn vai então ao encontro dos mortos-vivos junto de Legolas e Gimli, e ele então consegue persuadir o exército imortal a ajudá-lo. Assim a batalha pelo reino de Gondor tem seu fim, pois Aragorn, Legolas e Gimli chegam aos Campos do Pelennor acompanhados do exército invencível: os mortos-vivos. Daí em diante a narrativa – que antes ainda exibia vários núcleos/eixos – concentra-se em apenas dois eixos sobre os quais segue paralela a montagem. Um deles mostra o que ocorre com Gollum, Frodo e Sam, e o outro se foca no que ocorre com os demais personagens, que agora se encontram novamente juntos.

Aragorn, Gandalf, Éomer, Pippin, Merry, Legolas e Gimli juntam-se ao exército remanescente de cavaleiros de Gondor e Rohan e marcham para o Portão Negro de Mordor, com o objetivo de atrair a atenção de Sauron, na tentativa de dar uma chance para que Frodo alcance a Montanha da Perdição e consiga cumprir seu objetivo: destruir o “Um Anel”. O Portão Negro é então aberto, os exércitos de Sauron avançam e ocorre assim a última batalha da trilogia.

Frodo e Sam são guiados por Gollum até o suposto caminho indicado pela criatura no decorrer do filme anterior. Com sua maldade, Gollum consegue “envenenar” Frodo contra Sam, que manda seu amigo embora. Frodo continua sua jornada apenas com Gollum, que leva o hobbit para a Toca de Laracna, uma aranha imensa que o ataca – personagem referenciada no filme anterior por Gollum como “Ela”. Frodo consegue se desvencilhar dos ataques da aranha e sai de sua toca. Gollum tenta tomar-lhe o anel, mas é empurrado em um precipício por Frodo. O hobbit continua sua jornada sozinho até que a aranha Laracna reaparece e lhe ferroa, deixando-lhe inconsciente. Ao fim do ataque da aranha, Sam reaparece e desta vez quem ataca o monstro é ele. Laracna volta para sua toca e não mais aparece.

Antes que Sam pudesse esconder o corpo de seu amigo inconsciente naquele ambiente hostil, aparecem vários orcs, que os levam para uma torre. Ao disputarem os

espólios de Frodo, os orcs da torre brigam entre si e se matam, liberando assim a passagem para que Samwise Gamgi novamente resgate o amigo. Ambos saem da torre e continuam sua jornada rumo à Montanha da Perdição. Embora passem ainda por vários perigos em Mordor, o caminho entre eles e o local de destruição do “Um Anel” é liberado, pois os orcs se encaminharam para o Portão Negro.

Ao chegarem à montanha, Gollum reaparece e tenta impedi-los. Sam detém Gollum enquanto Frodo continua seu caminho até uma entrada lateral da montanha. Gollum recua e Sam chega até seu mestre que está à beira do fogo, no interior da montanha, prestes a realizar a tarefa para a qual havia sido designado. No entanto, Frodo se recusa e toma para si a posse do anel, colocando-o no dedo e ficando invisível imediatamente. Gollum então ressurge, ataca Sam, deixando-o inconsciente e começa um confronto com Frodo, tendo-o encontrado mesmo estando invisível. A criatura arranca o dedo de Frodo a dentadas, junto com o anel. Ambos continuam sua briga até que Gollum é arremessado nas chamas da perdição, derretendo consigo o “Um Anel”, a maior arma de Sauron. Neste momento, a torre negra desaba, o olho de Sauron se extingue e seus exércitos do mal saem em debandada. Frodo e Sam correm para fora da montanha, são resgatados por enormes águias e levados de volta para junto de seus companheiros.

A narrativa então caminha para seu fim concreto. Todos os personagens que haviam sido mostrados no primeiro filme se reencontram – a exceção do falecido Boromir – se alegram e se preparam para o evento final: a coroação de Aragorn como rei de Gondor. O retorno do personagem Aragorn àquele reino e sua coroação compõem o evento fílmico que dá nome a terceira e última parte da trilogia: “O Retorno do Rei”. Após o reencontro de personagens surgidos também no segundo filme, os quatro hobbits (Frodo, Sam, Merry e Pippin) retornam ao condado. A trilogia tem seu fim com algumas personagens, incluindo Frodo e seu tio Bilbo Bolseiro, partindo para terras distantes através do oceano que margeia a Terra-Média.

## 2.6 CARACTERIZANDO O CLASSICISMO EM *O SENHOR DOS ANÉIS*

Deste ponto em diante, serão descritas as características apontadas por Bordwell e Thompson que possam classificar a estrutura encontrada em *O Senhor dos Anéis* como uma demonstração da narrativa clássica. Buscar-se-á nos três filmes cenas e sequências que exemplifiquem as características aqui apresentadas.

### 2.6.1 A relação espaço-temporal

Por se tratar de um universo de fantasia faz-se necessária a identificação do espaço em *O Senhor dos Anéis*, assim como a apresentação de lugares específicos, personagens e raças que compõem tal mundo (universo). Ao assistir a trilogia, o espectador não precisa se esforçar na tentativa de se situar perante a estória, uma vez que tudo lhe é explicado em um prólogo dando-se assim início ao primeiro filme da saga (figura 1). Logo no começo da narrativa desenvolvida em *A Sociedade do Anel*, o espectador obtém informações sobre a Terra-Média e suas delimitações (Montanha da Perdição, Montanhas Cinzentas, Condado, etc.) e raças (elfos, anões, homens, etc.). Contudo, apenas os nomes de quatro personagens são citados por terem relação direta com a trama em torno do anel: Sauron (O Senhor do Escuro), Isildur, Gollum e Bilbo Bolseiro. Através da montagem de cenas e da *narração em OFF*<sup>13</sup> presente no prólogo de *A Sociedade do Anel*, o espectador inicia seu processo de entendimento e contextualização para com a fábula.



Figura 1 – Imagens do prólogo: apresentando locais, raças e personagens.

<sup>13</sup> *Narração em OFF* é um termo técnico muito utilizado no meio da produção audiovisual tanto para cinema quanto em produções para a televisão, e é usado para a designação de vozes ou sons sem a indicação – pelo menos inicial – de sua origem. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>>.

A fase de introdução inclui tipicamente uma tomada que estabelece os personagens no espaço e no tempo. À medida que os personagens interagem, a cena é dividida estreitando as visões de ação e reação, enquanto a iluminação, música, composição e movimento de câmera conduzem ao processo de formulação de metas, luta e decisão.<sup>14</sup> (BORDWELL, 1985, p.162, tradução nossa).

Mesmo com o fim do prólogo o processo de estabilização/contextualização de tempo-espaço continua. Ao fim da última cena do prólogo um *dissolve*<sup>15</sup> revela ao espectador a imagem de um mapa seguido por outra *narração em OFF*, a qual logo se descobre ser a de Bilbo Bolseiro enquanto escreve num livro em seu estúdio. A câmera mostra a toca-hobbit de Bilbo enquanto se aproxima dele, no mesmo momento a narração abaixo é desenvolvida pelo personagem.

### BILBO BOLSEIRO

*Dia 22 de Setembro do ano de 1400 pelo calendário do Condado. O Bolsão, Rua do Bolsinho, Vila dos Hobbits, Quarta Oeste, o Condado, Terra-Média. A Quarta era deste mundo. Por onde devo começar? Ah sim... a respeito dos hobbits. Os hobbits têm habitado as quatro partes do Condado por muitos anos, contentes em ignorar e serem ignorados pelo mundo das pessoas grandes. Como a Terra-Média, afinal, é repleta de incontáveis e estranhas criaturas, os hobbits devem parecer de pouca importância já que não são renomados grandes guerreiros, nem estão entre os mais sábios.*<sup>16</sup>



Figura 2 – Decupagem inicial do filme: continuação da estabilização espaço-temporal.

<sup>14</sup> The introduction phase typically includes a shot which establishes the characters in space and time. As the characters interact, the scene is broken up into closer views of action and reaction, while setting, lighting, music, composition, and camera movement enhance the process of goal formulation, struggle and decision.

<sup>15</sup> Técnica cinematográfica que realiza a fusão de uma imagem sobre a outra, aparentemente dissolvendo-a, cedendo lugar a próxima. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>>.

<sup>16</sup> Narração em OFF de Bilbo Bolseiro. O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel: Versão Estendida, capítulo 2. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (115 min).

Trata-se de extrema importância para a narrativa situar a Vila dos Hobbits e o Condado, pois é neste local que se encontra o “Um Anel” e é a partir dele que a narrativa será desenvolvida, tendo como pontapé inicial a jornada de quatro de seus habitantes: os hobbits Frodo, Sam, Merry e Pippin. Outro objetivo em ressaltar a paz e a tranquilidade dos hobbits é para mostrar a transformação ocorrida nos personagens, que matam monstros, envolvem-se em batalhas nos filmes seguintes e retornam para casa – física e psicologicamente – transformados, embora nenhum dos outros habitantes do Condado tenha conhecimento disso.



Figura 3 – Cenas sequenciais do Condado: a vida pacata dos habitantes da Vila dos hobbits.

Em *As Duas Torres* a necessidade de um prólogo é descartada por se tratar de uma sequência, ou seja, uma continuação da narrativa. Contudo, mesmo sendo uma continuação há uma nova estabilização espaço-temporal, pois novos lugares, reinos e personagens são adicionados à trama. Já no início da narrativa os locais e reinos são identificados, como por exemplo, Isengard, Mordor – região a qual os personagens agora se encontram mais perto – e o reino de Rohan. As apresentações dos locais se destacam nos planos, narrações e diálogos das personagens.

#### ARAGORN

*Rohan, lar dos senhores dos cavalos. Há algo estranho trabalhando aqui.*<sup>17</sup>

#### SARUMAN

*Quem agora tem força para combater os exércitos de Isengard e Mordor? Para fazer frente ao poder de Sauron e Saruman e à união das duas torres? Juntos, meu senhor, nós governaremos a Terra-Média. Só temos que eliminar aqueles que se opõem a nós. Vamos começar por Rohan. Há muito tempo esses camponeses se opõem a você. Mas não mais.*<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Diálogo de Aragorn. O Senhor dos Anéis – As Duas Torres: Versão Estendida, capítulo 4. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

<sup>18</sup> Narração em OFF de Saruman. O Senhor dos Anéis – As Duas Torres: Versão Estendida, capítulo 5. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

A introdução de novas personagens somadas à trama também é notória, como Gríma, o língua-de-cobra, conselheiro do rei Théoden, que tem o seu nome repetido várias vezes durante o estado catatônico do soberano. Assim, como foram introduzidos os novos locais, as personagens também são introduzidas ao *syuzhet* (figura 4).



Figura 4 – *As Duas Torres*: inserção de novos personagens e locais ao *syuzhet*.

Em relação ao terceiro filme a questão espaço-temporal também se encontra bem resolvida. Sendo resultado da narrativa oriunda dos dois filmes anteriores, as personagens já se encontram bem definidas, deixando que suas ações tenham destaque. Poucas são as novas personagens inseridas ao *syuzhet*, como o regente Denethor, a aranha Laracna e o servo maligno Boca-de-Sauron. O único local de maior destaque apresentado trata-se de uma imensa cidadela chamada Minas Tirith, onde será concentrada quase toda a ação do terceiro filme (figura 5).

A sequência montada tende a funcionar como um resumo transicional, comprimindo um desenvolvimento causal único, mas a cena de personagens em ação – edifício central da dramaturgia hollywoodiana clássica – é construída de maneira mais intrincada. Cada cena apresenta etapas distintas. Inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultado de cenas anteriores).<sup>19</sup> (BORDWELL, 1985, p.158, tradução nossa).

<sup>19</sup> The montage sequence tends to function as a transitional summary, condensing a single causal development, but the scene of character action – the building block of classical Hollywood dramaturgy – is more intricately constructed. Each scene displays distinct phases. First comes the exposition, which specifies the time, place and relevant characters – their spatial positions and their current states of mind (usually as a result of previous scenes).



Figura 5 – *O Retorno do Rei*: menor identificação de personagens e maior agilidade do syuzhet.

Com estes exemplos a questão da amostragem espaço-temporal se enquadra na argumentação de Bordwell em relação à espacialização da fábula e a descrição/identificação de seus personagens. A apresentação dos locais e das relações entre os personagens dá sequência às instituições de causalidade dentro da trama.

## 2.6.2 A relação causal

Outra característica abordada tanto por Bordwell como por Thompson é a causalidade. Para ambos os autores todas as ações da narrativa clássica compõem uma cadeia de eventos de causa e consequência, ou seja, uma determinada ação que resultará, posteriormente, em uma reação. Para os autores esta é outra característica intrínseca do padrão clássico narrativo constituinte da fábula.

Na construção clássica da fábula, a causalidade é o princípio unificador primário. As analogias entre personagens, cenários e situações fazem-se certamente presentes, mas no plano denotativo qualquer paralelismo é subordinado ao movimento de causa e efeito [...]. A causalidade também motiva princípios temporais de organização: o *syuzhet* representa a ordem, frequência e duração dos eventos da fábula de uma forma que revela as relações causais mais salientes.<sup>20</sup> (BORDWELL, 1985, p.157, tradução nossa).

<sup>20</sup> In classical fabula construction, causality is the prime unifying principle. Analogies between characters, settings, and situations are certainly present, but at the denotative level any parallelism is subordinated to the movement of cause and effect [...]. Causality also motivates temporal principles of organization: the *syuzhet* represents the order, frequency, and duration of fabula events in ways which bring out the salient causal relations.

Em qualquer meio, uma narrativa pode ser pensada como uma cadeia de eventos que ocorrem no tempo e no espaço, e são ligados por causa e efeito. O sistema clássico narrativo é um conjunto de diretrizes flexíveis que foi inicialmente desenvolvido durante a era antes de 1918. Essas diretrizes têm sido utilizadas desde então, apesar de terem sido expandidas através da introdução de influências de outras práticas cinematográficas.<sup>21</sup> (THOMPSON, 1999, p.10, tradução nossa).

Portanto, na narrativa clássica sempre se encontrarão elementos causais que resultarão em algum efeito posterior, seja negativo ou positivo. Ressaltando que tais eventos, procedentes da fábula poderão ser apontados como meras coincidências, embora – logicamente – não sejam. Na trilogia *O Senhor dos Anéis* várias cadeias de causa e efeito podem ser apontadas. Inúmeros poderiam ser os exemplos, mas apenas alguns deles serão mencionados. Em *A Sociedade do Anel* um bom exemplo desta causalidade seria o encontro de Frodo e Sam com Merry e Pippin no meio de um milharal. A causa que leva Frodo a deixar o Condado é levar o “Um Anel” para um lugar possivelmente seguro e a consequência é o encontro dele com os outros dois hobbits, que também desencadearão ações importantes ao resolverem acompanhar Frodo e Sam em sua jornada. Este seria um contundente exemplo da causalidade, pois o encontro dos hobbits parece realmente algo ao acaso, uma situação não programada. Este encontro “acidental” é o estopim para dezenas de consequências mostradas nas sequências.



Figura 6 – Personagens se encontram no milharal: aparentemente um encontro acidental.

<sup>21</sup> In any medium, a narrative can be thought of as a chain of events occurring in time and space and linked by cause and effect. The classical narrative system is a set of flexible guidelines that was initially developed during the era before 1918. These guidelines have been in use ever since, though they have been expanded through the introduction of influences from other filmmaking practices.

De acordo com Thompson esta cadeia de causa e efeito é necessária para que o filme seja melhor compreendido pelo espectador. Assim, ao longo do *syuzhet* o espectador passa a acompanhar mais coerentemente a história através desses “ganchos narrativos”. Segundo Thompson (1999, p.10, tradução nossa):

O princípio mais básico do cinema de Hollywood é que a narrativa deve ser composta de uma cadeia de causas e efeitos que é fácil para o espectador seguir. Essa clareza de compreensão é fundamental para todas as nossas outras respostas para os filmes, especialmente as emocionais [...].<sup>22</sup>

Ainda focando-se nos hobbits encontrados por “acidente” (Merry e Pippin), eles desempenham uma função importante no segundo filme: o despertar dos ents. Graças aos dois hobbits, o ent Barbárvore e os demais homens-árvore são despertados e em retaliação à destruição de sua floresta, eles atacam Isengard, o lar do mago traidor Saruman. Esta consequência é tão evidente que é, inclusive, comentada pelo mago Gandalf durante o filme.

#### GANDALF

*Foi mais que um mero acaso que trouxe Merry e Pippin à Fangorn. Um grande poder está adormecido aqui há muitos anos. A vinda de Merry e Pippin será como a queda de pequenas pedras que inicia uma avalanche nas montanhas. Uma coisa está para acontecer que não acontece desde os dias antigos. Os ents irão acordar e vão descobrir que são fortes.*<sup>23</sup>

Mantendo o foco de exemplo nos personagens de Merry e Pippin, outras situações podem ser vistas em *O Retorno do Rei*. No início do terceiro filme, os dois personagens são separados: Pippin cavalga com Gandalf para Minas Tirith e se torna servo do regente Denethor, enquanto Merry permanece em Rohan e torna-se escudeiro do rei Théoden. Por estes fatos ambos vão à guerra e desempenham papéis de destaque na trama. Em determinada cena Pippin salva Gandalf da morte e em outra ele salva Faramir de ser queimado vivo por seu pai. Merry ajuda a guerreira Éowyn a eliminar o rei dos cavaleiros negros durante a batalha.

Uma boa maneira de se compreender as narrativas que seguem a linhagem dos filmes de *high concept* (THOMPSON, 1999), também conhecidos como *Blockbusters* é através dos *plots* entrelaçados e das chamadas subtramas (*subplots*). *O Senhor dos Anéis* é um

<sup>22</sup> The most basic principle of the Hollywood cinema is that a narrative should consist of a chain of causes and effects that is easy for the spectator to follow. This clarity of comprehension is basic to all our other responses to films, particularly emotional ones [...].

<sup>23</sup> Diálogo de Gandalf. *O Senhor dos Anéis – As Duas Torres: Versão Estendida*, capítulo 15. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

bom exemplo deste tipo de característica, pois cada filme contém mais de três horas de duração e através desta possibilidade de maior tempo de fabulação, os roteiristas podem formar uma rede de subtramas e articulá-las numa grande trama central.

Por que uma narrativa precisa deste tipo de estrutura? Podemos postular que a quebra de uma narrativa em partes dá ao espectador uma sensação de direção em um que a ação continuará e auxiliará desta maneira em sua compreensão. Estrutura pode ser aprendida instintivamente assistindo muitos filmes. Também ajuda a prevenir que qualquer parte de uma história se torne demasiado longa e chata para o público.<sup>24</sup> (THOMPSON, 1999, p. 22, tradução nossa).

Nos extras em DVD de *O Retorno do Rei*, o diretor Peter Jackson e o editor Jamie Selkirk relatam as dificuldades em se entrelaçar as subtramas que vão sendo desenvolvidas a partir do primeiro filme.

A estrutura, a forma, o ímpeto, o ritmo, a narrativa, os cortes entre as linhas narrativas. Porque, claro, em *A Sociedade do Anel*, tínhamos uma narrativa. Bem linear. Em *As Duas Torres* dividiu-se em três linhas narrativas. E claro, neste filme, [Retorno do Rei] na verdade, temos cinco. Temos a história de Pippin e Gandalf. A história de Merry, Théoden e Éowyn. A história de Elrond e Arwen. Depois Aragorn, com Legolas e Gimli. E, claro, há Frodo, Sam e Gollum. Foi grande.<sup>25</sup> (JACKSON, 2010).

A esta cadeia de causa e efeito, apoiada na fragmentação da trama, pode se determinar outra característica da narrativa clássica: a estrutura linear.

### 2.6.3 A linearidade

O efeito de causa e consequência cede à narrativa uma característica importante, que segundo Thompson e Bordwell é fundamental para o entendimento da trama: a linearidade. Ao final de um filme todas as informações são compreendidas pelo espectador. A estória foi iniciada, desenvolvida e finalizada – mesmo que não cronologicamente. É graças a essa linearidade, no cinema representada pela montagem dos planos, que a trama se torna entendível ao espectador.

<sup>24</sup> Why does a narrative need this type of structure? We might posit that breaking a narrative into parts gives the spectator a sense of the direction in a which the action will proceed and thus aids comprehension. Structure can be learned instinctively by watching a great many movies. It also helps prevent any one portion of the story from becoming too long and boring the audience.

<sup>25</sup> Capítulo “Editorial: completando a história” parte integrante do DVD de extras de *O Retorno do Rei*, Warner Home Vídeo, 2010.

No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro. Uma linha de ação, ao menos, deve ser deixada em suspenso para servir de motivação á próxima cena, que retoma a linha deixada pendente (frequentemente por meio de um “gancho de diálogo”). Daí a famosa “linearidade” da construção clássica [...].<sup>26</sup> (BORDWELL, 1985, p.158, tradução nossa).

Caso alguma informação seja omitida, ela será logo revelada, mesmo que seja nos minutos finais do filme como fazem a maioria dos *thrillers* policiais. Não é característico de a narrativa clássica deixar colunas em aberto ou criar desentendimentos no espectador.

A comunicabilidade da narração clássica é patente na forma como o syuzhet lida com as omissões. Ao ocorrer um lapso temporal, uma montagem ou sequência ou algumas linhas de diálogo entre os personagens nos informam. Do mesmo modo, se uma causa é omitida, logo seremos informados de que está faltando alguma coisa.<sup>27</sup> (BORDWELL, 1985, p.160, tradução nossa).

Um exemplo dessa informação-direta é a cena em que Gandalf retorna ao Condado para fornecer à Frodo Bolseiro informações a respeito do anel em *A Sociedade do Anel*. Ao descobrir que aquele é o “Um Anel” do Senhor do Escuro, Frodo se levanta e começa a procurar um local seguro, cogitando a possibilidade de escondê-lo. Em seguida o mago esclarece a Frodo que durante a tortura de Gollum em Mordor, os inimigos haviam conseguido informações sobre o paradeiro do “Um Anel”, pois em sua agonia a criatura havia gritado as palavras “Bolseiro” e “Condado”.

A revelação dessa informação faz com que Frodo desista de tentar esconder o anel e o faz empenhar-se em sua jornada, pois ele percebe que de posse dessa informação os servos do Senhor do Escuro logo procurariam pelo Condado e pelo anel. A narrativa clássica não deixa “lacunas abertas” em função da linearidade e – segundo Thompson – do entendimento do espectador.

Uma situação que também exemplifica de maneira simples a questão da narração linear é a caçada aos hobbits desempenhada por Aragorn, Legolas e Gimli ao chegarem ao reino de Rohan. A linearidade pode ser exemplificada pela decupagem a seguir:

<sup>26</sup> In the course of this, the classical scene continues or closes off cause-effect developments left dangling in prior scenes while also opening up new causal lines for future development. At least one line of action must be left suspended, in order to motivate the shifts to the next scene, which picks up the suspended line (often via a “dialogue hook”). Hence the famous “linearity” of classical construction [...].

<sup>27</sup> The communicativeness of classical narration is evident in the way that the syuzhet handles gaps. If time is skipped over, a montage sequence or a bit of character dialogue inform us; if a cause is missing, we will typically be informed that something isn't there.

**ARAGORN**

*Legolas, o que os seus olhos de elfo veem?*

**LEGOLAS**

*Eles viraram a nordeste. Estão levando os hobbits para Isengard.*

**ARAGORN**

*Saruman!*<sup>28</sup>



Figura 7 – Sequência linear orientando o espectador em relação à compreensão do filme.

Após o diálogo de Aragorn a imagem que dá segmento ao filme é uma sequência de Isengard, o lar do mago Saruman, com suas fornalhas e colunas de fumaça. A relação imagética se dá pela linearidade, como se a personagem estivesse “chamando pela imagem”.

Pela linearidade é possível se entender um filme como um todo, mesmo quando ele é subdividido, como é o caso da trilogia *O Senhor dos Anéis*, onde diferentes personagens traçam diferentes caminhos para alcançarem seus objetivos.

De modo geral, a narração clássica revela sua discrição colocando-se como uma inteligência editorial que seleciona alguns fragmentos temporais para um tratamento em grande escala (as cenas), promove o enxugamento de outros e apresenta os demais de um modo enormemente comprimido (as sequências em montagem), eliminando simplesmente, os eventos sem consequência. Quando a duração da fábula é expandida, isso é feito por meio da montagem paralela. (BORDWELL, 2004, p.287).

Para Thompson quando a informação falta à trama e não é diretamente colocada para o espectador, o mesmo tende a buscar conexões dentro do *syuzhet* que possam relacionar as imagens mostradas. Desta maneira a “ativação” do espectador é feita não através da cadeia de causa e consequência, mas na tentativa de correlacionar os diferentes caminhos cursados dentro da fábula, mostrados através da montagem paralela.

<sup>28</sup> Diálogo entre Aragorn e Legolas. *O Senhor dos Anéis – As Duas Torres: Versão Estendida*, capítulo 4. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

Devemos entender que a forma do filme não é uma entidade contínua; em vez disso, é um conglomerado de blocos, representado por tomadas e cenas. Estes blocos têm a tendência de se desmoronar, interrompendo assim a continuidade da história de uma forma decisiva. Para superar estas pausas devemos buscar elementos dentro da história que a conectem. Se os elementos da história se sobrepõem as quebras causadas pelas subdivisões técnicas, podemos alcançar a conexão.<sup>29</sup> (THOMPSON, 1999, p.18, tradução nossa).

Pela estrutura o espectador é orientado em relação à narrativa mostrada, pois segundo Bordwell (1985, p.163, tradução nossa) a “edição clássica visa tornar cada tomada o resultado lógico de sua predecessora e reorientar o espectador através de repetidas estabilizações”<sup>30</sup>. Se durante a narrativa existe ainda alguma situação não explicada, a linearidade volta a ser estabelecida através do *flashback*.

#### 2.6.4 O *flashback*

O *flashback* é outra característica do padrão narrativo canônico. Através dele vem à tona alguma informação que até então não havia sido explicada/mencionada e que fazia falta à compreensão da narrativa. O *flashback* é utilizado para “tapar” lacunas deixadas pela trama. Na maioria das vezes, essa característica da narrativa clássica (o *flashback*) é representada por lembranças de personagens a respeito da trama e geralmente trazem novas informações à narrativa ou mostram ao espectador determinada situação, fazendo conexões no *syuzhet*.

Nesse sentido o *flashback* clássico é revelador. Sua presença é quase sempre motivada subjetivamente, pois é a lembrança de um personagem que deflagra a representação encenada de um evento anterior. Mas a *amplitude de conhecimento* em *flashback* frequentemente não é idêntica à do personagem que tem a lembrança [...]. Os *flashbacks* clássicos são caracteristicamente “objetivos”: a memória do personagem é um pretexto para uma disposição não-cronológica do *syuzhet*.<sup>31</sup> (BORDWELL, 1985, p.162, tradução nossa).

Na trilogia *O Senhor dos Anéis* não é demasiada a presença de *flashbacks*, mas eles se encontram presente em todos os filmes e possuem ao menos duas funções distintas. A

<sup>29</sup> We must understand that the form of the motion picture is not a continuous entity; instead, it is a conglomeration of blocks, represented by shots and scenes. These blocks have the tendency to fall apart, thereby interrupting the continuity of the story in a decisive manner. In order to overcome these breaks we must search for connecting elements within the story. If the elements of the story overlap the breaks cause by the technical subdivisions, we can achieve connection.

<sup>30</sup> Classical editing aims at making each shot the logical outcome of its predecessor and at reorienting the spectator through repeated setups.

<sup>31</sup> The classical flashback is revealing in this connection. Its *presence* is almost invariably motivated subjectively, since a character’s recollection triggers the enacted representation of a prior event. But the *range of knowledge* in the flashback portion is often not identical with that of the character doing the remembering [...]. Classical flashbacks are typically “objective”: character memory is a pretext for a nonchronological *syuzhet* arrangement.

primeira é realmente a de transmitir informações que haviam sido omitidas ao espectador, como por exemplo, em *A Sociedade do Anel* quando o elfo Elrond revela a Gandalf que Isildur fraquejara e não conseguira destruir o “Um Anel” durante a guerra mostrada no prólogo do filme; ou em *As Duas Torres* quando Faramir relembra do irmão falecido Boromir durante um de seus discursos no reino de Gondor.

A segunda função do *flashback* na trilogia é fazê-lo assumir um caráter não explicativo, mas sim referencial. Os acontecimentos mostrados em *O Retorno do Rei*, por exemplo, por meio de *flashbacks* relembram ao espectador personagens e situações vistas nos filmes anteriores, mas que não adicionam novas informações à trama. Neste terceiro filme os *flashbacks* são como lembretes aos espectadores – lembretes necessários devido à extensão da obra e seu grande número de situações e personagens.

Dois situações em *O Retorno do Rei* explicitam essa função do *flashback*. Ao chegarem à Minas Tirith, o mago Gandalf revela ao hobbit Pippin que O Senhor do Escuro ainda tem um grande inimigo a ser enviado contra eles: o rei dos Nazgûl. E diz ao hobbit que este inimigo havia apunhalado Frodo Bolseiro anteriormente. Imediatamente a montagem insere no filme a cena descrita por Gandalf, como sendo uma memória de Pippin. O outro *flashback* inserido também é de Pippin. Durante sua conversa com Gandalf e Denethor, ele se lembra da morte de Boromir. Ambos os *flashbacks* servem para que o espectador lembre-se destas situações ocorridas no primeiro filme da trilogia.

É válido lembrar que na íntegra, os *flashbacks* servem de guia para o espectador que não viu os filmes anteriores. Essas informações serão ‘recapitulativas’ para o espectador que viu os outros filmes, assim como ‘informativas’ (primeira função) pra quem não os viu. Isso mostra que as regras da narrativa clássica, embora tenham generalidade normativa, estão inseridas não apenas em contextos sociais (suposição de um público ‘iniciado’), mas também econômicos (suposição de um consumidor que precisa “comprar” informações para acompanhar a estória). Ao se assistir a um filme, um fato, local ou personagem pode ser mencionado inúmeras vezes, criando outra característica da narrativa clássica: a redundância.

### **2.6.5 A redundância**

A redundância, segundo Bordwell, é utilizada no cinema clássico para orientar e controlar a compreensão do espectador, ou seja, para que fique claro para ele determinadas situações colocadas pela trama. A redundância se dá através de repetições de cenas ou diálogos dos personagens. Bordwell (1985, p.165, tradução nossa) postula que:

A redundância mantém a atenção sobre o problema atual, ainda que uma sutil ausência de redundâncias possa permitir a ocorrência de pequenas surpresas posteriormente. No conjunto, a narração clássica administra o ritmo de fruição do filme solicitando ao espectador que elabore o *syuzhet* e o sistema estilístico de uma única forma: construindo uma fábula denotativa, unívoca e integral.<sup>32</sup>

A redundância em *O Senhor dos Anéis* torna-se necessária não somente pela extensão da obra, mas pelos nomes incomuns tanto de personagens como de locais do universo tolkieniano. Os nomes e locais são excessivamente repetidos pelos personagens durante a trama, como por exemplo, a insistência dos personagens em passar pelas sinistras Minas de Moria no primeiro filme; o destaque ao perigo iminente representado por Saruman no segundo filme ou até mesmo o perigo originário de Mordor destacado a todo o momento no terceiro filme. Esta última representação da redundância tem grande destaque não só no terceiro filme – onde ela é maior –, mas durante toda a trilogia. Embora o reino de Mordor não tenha sido mostrado em detalhes, o espectador sabe que é uma região temerosa e cheia de perigos, tamanha as repetições sobre o local. Outros exemplos desta característica são as repetições enfáticas a respeito de Frodo e a destruição do anel, ou frases do próprio Frodo a respeito de seu artefato mágico: “Eu levarei o anel, embora não saiba o caminho”, “O anel é minha tarefa, só minha!”, “Tenho que destruir o anel, Sméagol; tenho que destruí-lo por nós dois”, “O anel é meu fardo, Sam; ele te destruiria”, “O anel é meu!”. Esses diálogos do hobbit destacam sua posse do objeto e relembram ao espectador o seu objetivo/propósito na trama.

### 2.6.6 A estrutura narrativa

David Bordwell e Kristin Thompson analisam também a estrutura da narrativa clássica. De acordo com ambos, a narração clássica é composta por seguimentos estruturais que podem envolver tanto a esfera sentimental como também a esfera psicológica das personagens da trama. Na narrativa clássica existem metas e objetivos a serem cumpridos/alcançados pelos personagens. Tais objetivos, na maioria dos casos, colocam as personagens em situações decisivas, gerando conflitos dentro da narrativa.

Geralmente o *syuzhet* clássico apresenta uma estrutura causal dupla, duas linhas de enredo: uma que envolve o romance heterossexual (rapaz/moça, marido/mulher), e

<sup>32</sup> Redundancy keeps attention on the issue of immediate moment, while judicious lacks of redundancy allow for minor surprises later. In all, classical narration manages the controlled pace of film viewing by asking the spectator to construe the *syuzhet* and the stylistic system in a single way: construct a denotative, univocal, integral fabula.

outra que envolve uma outra esfera – trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais. Cada linha possui um objetivo, obstáculos e um clímax. [...] A trama pode ser complicada por diversas linhas, tais como objetivos [...] ou múltiplos romances.<sup>33</sup> [...] (BORDWELL, 1985, p.157, tradução nossa).

Em *O Senhor dos Anéis* esta característica pode ser identificada na representação do personagem Aragorn. O guardião se vê dividido entre o amor da elfa Arwen e seu outro objetivo: caminhar em direção à guerra, vencê-la e tornar-se o rei de Gondor (feito alcançado por ele no terceiro filme). Em *A Sociedade do Anel* o romance entre os dois é estabelecido e começa a sofrer complicações devido ao avanço do poderio do Senhor do Escuro.

Estas linhas são, geralmente, pelo menos em número de duas, criando uma dupla linha de trama, outra característica distintiva do cinema de Hollywood. O romance é central para a maioria dos filmes de Hollywood, por isso, uma linha o envolve; e a outra lida com outros objetivos do protagonista. Estes dois objetivos são geralmente ligados causalmente.<sup>34</sup> (THOMPSON, 1999, p.14, tradução nossa).

Em *As Duas Torres* o romance sofre novas complicações com o interesse da personagem Éowyn pelo guardião Aragorn. Embora sejam fatores de complicação na trajetória dos personagens, estes segmentos ajudam na estruturação da história, dando profundidade aos personagens e separando a estória em blocos estruturais. Estes blocos, assim como a redundância e os *flashbacks*, auxiliam o espectador na compreensão da fábula, norteadando sua percepção.

### 2.6.7 O Deadline

O *deadline* no cinema é utilizado para estipular um prazo final para a ação ou para demonstrar que o tempo está “passando”. “Esse processo é particularmente evidente em um procedimento bem característico da narração clássica – prazo final ou “último momento” (*deadline*)”. (BORDWELL, 2004, p.280).

O cinema clássico utiliza-se de vários artifícios simbólicos para demonstrar ao espectador que o tempo sugerido para a fábula está terminando, ou seja, o tempo necessário

<sup>33</sup> Usually the classical syuzhet present a double causal structure, two plot lines: one involving heterosexual romance (boy/girl), husband/wife), the other line involving another sphere – work, war, a mission or quest, other personal relationships. Each line will possess a goal, obstacles, and a climax. [...] The plot can be complicated by several lines, such as countervailing goals [...] or multiple romances [...].

<sup>34</sup> These lines are usually at least two in number, making the double plotline another distinctive feature of the Hollywood cinema. Romance is central to most Hollywood films, so one line of action involves that; the other line deal with another of the protagonist's goals. These two goals are usually causally linked.

para se alcançar determinado objetivo está se esgotando. De acordo com Bordwell este tempo limite pode ser representado de diversas formas.

O prazo final/último momento pode ser medido por calendários (*A volta ao mundo em 80 dias* – *Around the world in 80 Days*, Michael Anderson e Kevin McClory, 1956), relógios (*Matar ou morrer* – *High Noon*, Fred Zinneman, 1952), estipulação (“Você tem uma semana e nem um minuto a mais”), ou simplesmente por indicações de que o tempo está passando (o resgate no último minuto). Que o clímax de um filme clássico seja frequentemente um prazo final demonstra a força da estrutura em definir a duração dramática como o tempo que se gasta para alcançar ou deixar de alcançar um objetivo. (BORDWELL, 2004, p.280).

Em relação à trilogia *O Senhor dos Anéis* o *deadline* está referenciado cronologicamente na trama; tanto a narrativa quanto a decupagem deixa claro para o espectador que o tempo está passando, mas a narrativa não deixa claro qual é o período correto transcorrido durante o desenvolvimento do *syuzhet*. Em nenhum dos três filmes há intertítulos que descrevam a passagem do tempo de modo claro ou objetivo, não havendo assim uma contagem específica de dias ou semanas durante a jornada dos heróis. Entretanto, o *deadline* pode ser encontrado – segundo o apontamento de Bordwell – por meio da estipulação, neste caso, inserida nos diálogos dos personagens conforme exemplos a seguir:

#### GALADRIEL

*Pois logo chegará o tempo em que os hobbits moldarão o destino de todos nós.*<sup>35</sup>

#### GANDALF

*A guerra está chegando. O inimigo está nos seus calcanhares.*<sup>36</sup>

#### SARUMAN

*Algo infesta o coração da Terra-Média. Algo que você falhou em ver. Mas o Grande Olho viu. Mesmo agora ele imprime sua vantagem. Seu ataque virá logo. Vocês todos irão morrer.*<sup>37</sup>

#### GOLLUM

*Vamos. Precisamos ir. Não temos tempo! Não temos tempo a perder, seus tolos!*<sup>38</sup>

<sup>35</sup> Narração de Galadriel. *O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel: Versão Estendida*, capítulo 1. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (115 min).

<sup>36</sup> Diálogo de Gandalf. *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei: Versão Estendida*, capítulo 10. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

<sup>37</sup> Diálogo de Saruman. *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei: Versão Estendida*, capítulo 5. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

<sup>38</sup> Diálogo de Gollum. *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei: Versão Estendida*, capítulo 2. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

Essa estipulação temporal também se encontra presente em diversos outros diálogos durante toda a trilogia, especialmente ao que se refere à situação de Frodo Bolseiro, exemplo “A cada dia Frodo se aproxima mais de Mordor”, “Cada hora perdida apressa a vitória de Mordor”, etc.

### 2.6.8 Final concreto

Segundo Bordwell o final concreto também é outra característica que compõe a narrativa clássica. Na maioria dos casos, o final clássico tende a resolver as principais estruturas do *syuzhet*. Embora não seja muito presente em outros tipos de narrativa, “o final feliz parece mais característico de Hollywood do que de outros classicismos<sup>39</sup>” (BORDWELL, 1985, p.166, tradução nossa). De acordo com o autor, na narração clássica um epílogo é sempre reforçado por um final concreto, mesmo que não seja mostrado um final satisfatório para todos os personagens. Mesmo assim o final concreto não é total, ele se concentra apenas em resolver as estruturas centrais da trama, podendo deixar de lado outros possíveis finais que seriam consequentes de outros blocos ou núcleos.

O final clássico pode ser um ponto sensível em outro aspecto. Mesmo que o fim resolva as duas linhas causais principais, algumas questões relativamente menores ainda podem ser deixadas penduradas. [...] Pode-se argumentar que, na resolução do principal problema, esquecem-se as questões menores, mas isto é apenas uma explicação parcial.<sup>40</sup> (BORDWELL, 1985, p.159, tradução nossa).

Todos os filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* terminam de modo satisfatório<sup>41</sup>, ao menos em relação à situação da fábula dentro do *syuzhet*. Mesmo não tendo resolvido a questão principal que é a destruição do “Um Anel”, os filmes da trilogia resolvem várias subtramas que são abertas dentro deles próprios. Ao final do primeiro filme, Frodo se alegra ao estar junto do amigo Samwise, sentimento expressado pela própria personagem em seu diálogo: “Sam, fico feliz que esteja comigo”. No segundo filme a batalha no Abismo de Helm é vencida pelos heróis e Saruman é derrotado. E no terceiro filme a batalha do Pelennor também é vencida, o anel é destruído, Sauron derrotado, e, novamente, o final concreto/feliz é representado nas palavras de Frodo Bolseiro: “Estou contente de estar aqui com você,

<sup>39</sup> The happy ending seems more characteristic of Hollywood than of other classicisms.

<sup>40</sup> The classical ending may be a sore spot in another respect. Even if the ending resolves the two principal causal lines, some comparatively minor issues may still be left dangling. [...] One could argue that in the resolution of the main problem we forget minor matters, but this is only a partial explanation.

<sup>41</sup> O emprego do termo “satisfatório” refere-se à questão da situação da fabulação na obra e não em relação à satisfação do espectador em relação ao final dos filmes, tendo em vista que muitas subtramas continuam abertas de um filme para o outro.

Samwise Gamgi; aqui, no fim de todas as coisas”. Porém, mesmo não tendo necessariamente finais totalmente felizes, a estrutura clássica tende a resolver tudo aquilo deixado em aberto durante o desenrolar da trama, nem sempre exigindo adequadamente um *happy ending*, mas terminando a narrativa sempre com um final concreto.

Nesse sentido, pode-se argumentar que a falta de um final feliz não atende aos requisitos do cinema clássico de Hollywood. No entanto, os filmes clássicos de Hollywood não estipulam terminar em finais felizes – mesmo que eles possam predominar. O que é necessário é que os enredos da história sejam resolvidos, que a história faça sentido para o público, que, independentemente de um final infeliz, a premissa temática do filme seja expressa, e que resolva na comunicação de qualquer esperança ou articulação interna.<sup>42</sup> (McCLEAN, 2007, p.135-136, tradução nossa).

Neste sentido *O Senhor dos Anéis* também poderia se encaixar no aspecto de narrativa clássica, pois além de conterem concretos/satisfatórios em relação à fabulação, os três filmes, embora sejam parte de um “todo” (conforme referido por Aristóteles), possuem começo, meio e fim bem estruturados e delimitados. Neles as tramas e convenções abertas pela narrativa se fecham ao final de cada um, obtendo assim um fim concreto para todas as tramas. Poucos são os trechos da trama que são levados de um filme para o outro, como por exemplo, a trama central da destruição do anel. Entretanto, isto seria inevitável por se tratar de uma trilogia.

Após este apontamento dos conceitos que compõem a narrativa clássica e a identificação de suas características dentro da amostra de pesquisa, pode-se afirmar que a obra cinematográfica *O Senhor dos Anéis* se encaixa no conceito deste tipo de narrativa tendo em vista que o enredo apresenta várias características componentes da mesma.

---

<sup>42</sup> In this sense, it could be argued that the lack of a happy ending does not meet the requirements of the classical Hollywood cinema. However, classical Hollywood films do not stipulate only happy endings - even though those may predominate. What is required is that the story plotlines be resolved, that the story make sense to the audience, that regardless of an unhappy ending the film's thematic premise be expressed, and that it resolve in the communication of either hope or wise insight.

### 3. JUSTAPONDO A PERSONAGEM E A TRANSPARÊNCIA

Neste capítulo abordar-se-á a questão da personagem, sua função em uma narrativa, levando em consideração o fator verossimilhança, seus atributos, bem como seus tipos, sua importância e, principalmente, sua presença em uma trama e/ou representação cinematográfica. Levantar-se-á também o conceito de transparência cinematográfica, referenciada como “efeito de janela” e suas implicações para com a narrativa ao utilizar-se dos efeitos especiais digitais a fim de que se aplique ao espectador um maior nível de impressão de realidade, justapondo a personagem como ser intrínseco ao desenvolvimento narrativo e essencial para a análise deste agente dramático, em especial, na amostra de pesquisa a ser discutida posteriormente.

#### 3.1 A PERSONAGEM: AGENTE VEROSSIMILHANTE

Com o desenvolvimento das narrativas surgem os/as personagens. Em um contexto narrativo, seja ele oral, literário, teatral ou cinematográfico, as personagens têm como função desenvolver ações junto à trama onde se encontram inseridas. Existem vários tipos de personagens, mas sua função primordial, independentemente de seu contexto, é tornar-se uma figura relevante para as relações causais que agem dentro de uma narrativa. Segundo Roland Barthes (2001, p.131) “não existe no mundo uma única narrativa sem ‘personagens’, ou pelo menos sem ‘agentes’”. Seria inconcebível imaginar a narrativa, descrita na pesquisa como clássica, sem a utilização de personagens para a sua construção. Grande parte dos tipos de narrativas baseia-se em agentes dramáticos como partes fundamentais para seu desenvolvimento.

As personagens são partes fundamentais para o desenvolvimento de uma narrativa. São elas que animam a ação das histórias, do mesmo modo que, para Aristóteles, a alma anima os seres, sendo a essência da vida. Apesar de ser comum um autor começar uma nova história delineando os acontecimentos constituintes do enredo, as personagens principais de algumas narrativas possuem tal importância para a obra que diversos autores sentem a necessidade de elaborá-las em detalhes antes mesmo de começarem a criar a história na qual estas personagens tomarão parte. (PINNA, 2006, p.176).

Personagens são fundamentais para qualquer tipo de narrativa; por exemplo, o que seria de um gibi infantil sem as suas personagens? Até a ação de um monólogo necessita de uma personagem, mesmo estando ela atuando sozinha em seu contexto.

Em seu livro *A Personagem* (1985), a autora Beth Brait classifica a personagem como um agente do fazer e condiciona sua existência a um local e a outros indivíduos componentes da história (BRAIT, 1985). Assim como David Bordwell e Kristin Thompson, a autora também se remete ao pensamento aristotélico referente à construção de uma personagem e a verossimilhança interna da obra onde a mesma se encontra inserida. Segundo o filósofo grego em relação à verossimilhança:

Quando se constrói narrativas e se está envolvido na elocução em que são elaboradas, convém lembrar de dispor as cenas reais, na medida do possível, diante dos próprios olhos. Ao ver coisas de maneira sumamente vívida, como se presentes nos fatos reais, descobrir-se-á o que é apropriado e sem que se incorra em contradições. (ARISTÓTELES, 2011, p.69).

Segundo Brait, este conceito pode ser contextualizado em várias obras (1985, p.31) “considerando essa leitura possível de Aristóteles, podemos perceber que o conceito de verossimilhança interna de uma obra é extremamente pertinente e pode ser utilizado na leitura de obras produzidas em outros momentos que não os estudados pelo pensador grego”. Para exemplificar a questão da personagem, Brait cita como exemplo o herói cinematográfico Indiana Jones, criado por George Lucas e Steven Spielberg na década de 1980.

Indiana Jones é, desde o começo, reconhecido como mocinho, como o herói que vai vencer o mal. Ele é bonito, é inteligente, é esperto, detém um saber – é um arqueólogo e fala várias línguas – e está revestido, além disso tudo, do mito do super-homem. Como o espectador já assimilou todos esses traços em outras narrativas, ele identifica de imediato o herói e espera que a narrativa cumpra, assim como a personagem, o seu conhecido destino [...]. Como a narrativa transcorre dentro da fórmula tradicional, o que seria absurdo, se o parâmetro fosse a realidade exterior à obra, torna-se coerente, torna-se verossímil. E, se o chapéu de Indiana não cai da cabeça mesmo nos momentos mais críticos, isso fica por conta da verossimilhança interna da obra. (BRAIT, 1985, p.32-33).

Para a autora a verossimilhança seria mais adequada ao conceito de “imitação do real”, originário na *mimésis*<sup>43</sup> aristotélica. Para ela, Aristóteles preocupou-se demasiadamente em colocar uma personagem apenas como o reflexo de uma pessoa, um ser humano, projetando-a com base na existência de leis e ordens já estabelecidas.

Os modelos de personagens desenvolvidos pelo filósofo grego serviram como base até o século XVIII. Contudo, anterior a Aristóteles, o poeta latino Horácio já começara a

---

<sup>43</sup> *Mimésis* é um conceito aplicado às artes já presente em Platão, mas Aristóteles o estabelece aqui na *Poética* como um conceito estético basilar, já que todas as artes às quais se refere são imitativas ou miméticas, ou seja, são baseadas num modelo que representam, que retratam. (ARISTÓTELES, 2011, p.41).

moralizar os aspectos das personagens fictícias. Contudo, ainda assim o poeta colocava a personagem como a imitação de um ser humano.

Apegado às relações existentes entre a arte e a ética, Horácio concebe a personagem não apenas como reprodução dos seres vivos, mas como modelos a serem imitados, identificando personagem-homem e virtude e advogando para esses seres o estatuto de moralidade humana que supõe a imitação. Ao dar ênfase a esse aspecto moralizante, ainda que suas reflexões tenham chamado a atenção para o caráter de adequação e invenção dos seres fictícios, Horácio contribuiu definitivamente para uma tradição empenhada em conceber e avaliar a personagem a partir dos modelos humanos. (BRAIT, 1985, p.36).

No século XIX a personagem ainda era vista como uma imitação do ser humano, passando a ser encarada como um produto que refletia a visão psicológica de seu criador/autor, ou seja, ainda sim com caráter humano. Até então a personagem deveria ser vista como um agente narrativo de aparência semelhantemente humana.

### **3.1.1 Dissociando a personagem: humano *versus* criatura**

Esta visão da personagem como imitação do ser humano somente seria “desvinculada” a partir do século XX. Em meados de 1916, os formalistas russos concentraram-se no estudo de narrativas, ressaltando suas características e componentes. Em seu estudo, os formalistas conseguiram desvincular o agente dramático de sua corporificação humana, possibilitando a identificação do mesmo como um ser extra-humano que atua dentro de uma trama, tornando-o independente de caracterizações humanas, tanto fisiológicas como psicológicas.

Nesse sentido, ao estudar as particularidades da narrativa, os formalistas preocupam-se com os elementos que concorrem para a composição do texto e com os procedimentos que organizam esse material, denominando *fábula* o conjunto de eventos que participam da obra de ficção, e *trama* o modo como os eventos se interligam. De acordo com essa teoria, a personagem passa a ser vista como um dos componentes da *fábula*, e só adquire sua especificidade de ser fictício na medida em que está submetida aos movimentos, às regras próprias da trama. (BRAIT, 1985, p.44).

A desvinculação da personagem como um ser de características humanas foi instituída por Wladimir Propp, afirmando que o conceito de personagem poderia ser aplicado a um ser fictício e não necessariamente humano.

A contribuição decisiva para esse estudo da personagem desvinculada das relações com o ser humano aparece com a publicação da obra *Morfologia skazki (Morfologia do Conto)*, em 1928, onde o formalista Wladimir Y. Propp (1895-1970) dedica um longo estudo ao conto fantástico russo, explicitando a dimensão da personagem sob o ângulo de sua funcionalidade no sistema verbal compreendido pela narrativa. (BRAIT, 1985, p.44).

Wladimir Propp<sup>44</sup> classifica também os tipos de personagem conforme suas ações e relações com a trama. Contudo, tais classificações funcionais não serão discutidas por este trabalho por serem irrelevantes ao mesmo, conforme será mencionado no próximo capítulo. O que interessa a esta pesquisa é perceber de que forma as personagens concebidas digitalmente, sejam elas humanas ou não, podem influir de forma significativa no contexto narrativo em que se inserem enquanto seres aparentemente “reais”, ou seja, o que interessa ao trabalho é a representação dessas personagens e não a sua funcionalidade. Portanto, basta saber que a partir dos estudos de Propp inúmeras narrativas puderam ser desenvolvidas sem a presença efetiva de personagens humanas.

### 3.1.2 A personagem fictícia na trama

No livro *A personagem de ficção* (2011), Antonio Candido *et al.*, discorre sobre a personagem em vários âmbitos, do literário ao cinematográfico. Para o autor, assim como para Brait, a questão da personagem – seja ela humana ou não – está intrinsecamente ligada à questão também da verossimilhança. Para ele existe uma coesão interna na fábula, em que as personagens nela existentes podem ser encaradas como “reais”, mesmo não sendo estas necessariamente humanas. Cândido vale-se dessa coesão interna da obra para torná-la “verdadeira” em relação ao universo e em relação às personagens, inerentes de qualquer obra de ficção, atribuindo assim consistência à chamada verossimilhança.

O termo “verdade”, quando usado com referência a obras de arte ou ficção, tem significado diverso. Designa com frequência qualquer coisa como a genuinidade, sinceridade ou autenticidade (termos que em geral visam à atitude subjetiva do autor); ou a verossimilhança, isto é, na expressão de Aristóteles, não a adequação

---

<sup>44</sup> Mais ou menos na mesma época em que Milman Parry começou a perceber as características orais dos épicos gregos, o formalista russo Wladimir Propp iniciou a análise de um conjunto de narrativas da tradição oral russa a fim de alcançar uma “morfologia do conto maravilhoso”. Ele obteve bastante sucesso em seus esforços, reduzindo um aparente “labirinto de multiformidade dos contos” a uma “uniformidade impressionante”. Os 450 contos de fadas estudados por Propp, embora bastante diferentes entre si à primeira vista, dissolveram-se em variantes de uma única narrativa central composta por 25 “funções” básicas, ou acontecimentos do enredo, que podemos considerar como os morfemas essenciais de Propp. (MURRAY, 2001, p.187).

àquilo que aconteceu, mas àquilo que poderia ter acontecido. Ou a coerência interna no que tange ao mundo imaginário das personagens e situações miméticas; ou mesmo a visão profunda – de ordem filosófica, psicológica ou sociológica – da realidade. (CANDIDO *et al.*, 2011, p.18).

Dessa forma para Cândido *et al.*, (2011, p.19) “ninguém pensaria em chamar de falso um autêntico conto de fadas, apesar de o seu mundo imaginário corresponder muito menos à realidade empírica do que o de qualquer romance de entretenimento”. O autor afirma que uma narrativa sempre terá como ponto de apoio e de desenvolvimento as personagens que dela participam. Tais personagens é que desenvolvem ações e auxiliam na fruição da trama, ou como referenciou anteriormente Beth Brait, são agentes de ação; é graças a esses agentes que qualquer história pode ser desenvolvida, independente de seu gênero ou meio.

O realismo atribuído à personagem através da verossimilhança concede-lhe credibilidade, pois é “a personagem que com mais nitidez torna patente à ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (CANDIDO *et al.*, 2011, p.21). David Bordwell também lança mão da importância da personagem como um agente de ação, identificando-a como um ‘agente causal’:

O principal agente causal é, portanto, o personagem, um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos. Embora o cinema tenha herdado muitas das convenções de caracterização do teatro e da literatura, os tipos de personagens do melodrama e da ficção popular são compostos por motivos, traços e maneirismos únicos. (BORDWELL, 2004, p.279).

Ainda de acordo com Bordwell, a personagem mais evidenciada em uma narrativa acaba se tornando o elemento principal da trama, atraindo para si grande parte da atenção do espectador/leitor. “O personagem mais “especificado” é, em geral, o do protagonista, que se torna o principal agente causal, alvo de qualquer restrição narrativa e principal objeto de identificação do público” (BORDWELL, 2004, p.279).

### **3.1.3 A personagem cinematográfica**

Assim como na literatura e no teatro, no cinema as personagens também são tidas como agentes do fazer (BRAIT, 1985) e toda a trama gira em torno delas. Contudo, ao contrário do teatro – que não deve ter o palco vazio –, a câmera cinematográfica pode funcionar como uma instância enunciativa por si só, nem sempre dependendo de uma personagem, operando como uma entidade onipresente e ubíqua. Para o autor Antônio

Cândido, “estes momentos realçam o cunho narrativo do cinema. A imagem (como a palavra) tem a possibilidade de descrever e animar ambientes, paisagens, objetos. Estes – sem personagem – podem mesmo representar fatores de grande importância” (CÂNDIDO *et al.*, 2011, p.31).

Entretanto, vários teóricos advertem que uma narrativa fílmica necessita de indivíduos ou seres antropomorfizados para que a mesma não seja apenas uma amostragem vaga ou sem sentido; sem a presença de personagens a instância enunciativa (câmera) vagaria a esmo, mostrando situações ou lugares sem qualquer nexo, deixando esse constructo à subjetividade do espectador – caso exista realmente uma conexão entre as imagens. Este processo pode ser visto em narrativas realistas ou experimentalistas, em que a câmera é o próprio narrador, ela adquire a função de personagem. Porém, a narrativa clássica presente no cinema clássico industrial hollywoodiano exige a presença de personagens.

A narração – mesmo a não-fictícia –, para não se tornar em mera descrição ou em relato, exige, portanto, que não haja ausências demasiado prolongadas do elemento humano (este, naturalmente, pode ser substituído por outros seres, quando antropomorfizados) porque o homem é o único ente que não se situa somente “no” tempo, mas que “é” essencialmente tempo. (CÂNDIDO *et al.*, 2011, p.28).

Embora seja comum autores se referirem aos personagens cinematográficos apenas como aqueles que podem ser representados por atores, autores como Cândido (2011) e Rosenfeld (2011) concordam que tais personagens cinematográficos somente tomam vida quando apresentados ao público. Esta premissa é válida em relação as personagens antropomórficas, que inúmeras vezes estão presentes na narrativa cinematográfica, mas que não são representadas por atores/atrizes, sendo resultados de imagens de síntese geradas por computador, mas que também “ganham vida” ao serem apresentadas em um filme, assim como fazem as personagens interpretadas por atores de carne e osso. A exemplificação e a construção desse tipo de personagem também constitui parte do próximo capítulo deste trabalho.

Nas obras narrativas cinematográficas de ação ao vivo, as ações e características das personagens são descritas verbalmente em um roteiro, que evoca a visualidade da obra final (cinematográfica). Tais personagens são interpretadas por atores, que as encarnam, representando-as na narrativa, emprestando corpo à matéria narrada. As personagens passam então a contar, em sua caracterização, com características dos próprios atores que as estão representando, somadas às suas próprias (representadas pela atuação do ator, e também pelo figurino, pela maquiagem, pelos objetos portados, etc.). (PINNA, 2006, p.217).

Como já supracitado, a trilogia cinematográfica que serve de amostra de pesquisa a este trabalho originou-se nos livros do escritor J. R. R. Tolkien, que criou personagens fabulosos e um mundo altamente crível devido a sua riqueza de detalhes, tanto na descrição de locais fictícios como também de personagens fantásticos. O universo de Tolkien assim como as suas personagens são verossimilhanças – utilizando aqui o termo já explicado –, ou seja, são coesos, inerentes à fábula. Isso faz com que sua narrativa, embora fictícia, pareça totalmente real.

A transposição deste universo apresentado por Tolkien onde se faz presente uma enorme gama de personagens e seres antropomorfizados como animais gigantes, demônios de fogo, homens-árvore e seres monstruosos, assim como todas suas particularidades e verossimilhanças afim de que se mantivesse uma fidelidade à obra, exigiria da indústria cinematográfica tecnologias que levassem o espectador à imersão neste fantasioso e esplêndido cenário. A criação de tais personagens (digitais) e a identificação dos mesmos na trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis* é o tema abordado no próximo capítulo. Porém, antes disso serão contempladas definições como “impressão de realidade”, “imagem sintética” e “transparência”, que tanto contribuem para a verossimilhança destas personagens como do cinema de modo geral.

### 3.2 O CINEMA E A IMPRESSÃO DE REALIDADE

Com o surgimento do cinema no final do século XIX, o mesmo tem se destacado como um meio de comunicação que tem como principal atrativo a capacidade de abstração e reprodução do “real” através de processos químicos, mecânicos e – na atualidade – digitais. De acordo com Bernadet (2006), Xavier (1977), Metz (2012) e demais teóricos, a experiência do cinema está contida na possibilidade de “impressão de realidade”, o que destaca o meio entre as demais artes visuais, e que transforma assim o cinema em um mecanismo de produção/representação de uma determinada realidade. Tendo suas origens na fotografia, o cinema distingue-se da mesma pelo ato de imprimir ao seu observador uma diferença latente para com sua antecessora: a sensação de movimento.

Os objetos e personagens que o filme apresenta aparecem somente como efígie, mas o movimento que os anima não é uma efígie de movimento, ele aparece realmente [...]. Não se trata apenas, portanto, de constatar que o filme é mais “vivo”, mais “animado” que a fotografia, nem mesmo que os objetos são mais corporalizados; vai além disso: no cinema, a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento. (METZ, 2012, p.22).

Para Christian Metz em seu livro *A Significação no Cinema* (2012), esta é a diferença latente entre o cinema e a fotografia, e para ele esta possibilidade de movimento é um dos principais elementos constituintes da impressão de realidade no espectador. Entretanto, além do movimento, com os avanços tecnológicos e científicos ocorridos a partir da modernidade do cinema, o meio adquiriu som, cores e até mesmo nova perspectiva (3D). No que se refere ao realismo<sup>45</sup>, desde os seus primórdios, o cinema tem se esforçado na tentativa de ser o mais realista possível em relação ao seu conteúdo; tanto no que se refere à representação da “realidade” como também na imersão do espectador em outra realidade. A realidade do cinema tenta se passar pela realidade em si própria, ou como disse Godard – citado por Vasconcellos (2006) – a verdade 24 quadros por segundo, ou seja, o ideal mimético da representação, a vontade do meio em se tornar sua fonte e, como em Frankenstein, a criação assumir o papel de criador. E se em sua obsessão pela realidade, o cinema não alcançou logo o “realismo” pretendido, a culpa se deve aos seus produtores/idealizadores que não possuíam, ousa-se aqui dizer, dispositivos tecnologicamente suficientes para dar-lhe de imediato o que ele tanto desejava.

É o do realismo integral, a recriação do mundo à sua imagem, uma imagem na qual não era ponderada a hipótese da liberdade de interpretação do artista nem a irreversibilidade do tempo. Se o cinema ao nascer não teve logo todas as virtudes do cinema total do futuro, foi contra vontade sua e somente porque as suas fadas eram tecnicamente incapazes de lhe conceder, não obstante os seus desejos. (BAZIN, 1991, p.27).

Sobretudo, dentre todas as mudanças sofridas pelo cinema em sua obsessão pela reprodução/representação da realidade (BAZIN, 1991), provavelmente, uma das que merece maior destaque é a apropriação do computador como meio de produção, o que possibilitou a criação e reprodução de imagens sintéticas através de recursos gráficos computacionais, resultando assim nas chamadas ‘imagens digitais’. Desta maneira, segundo Costa (1995, p.45) “A passagem das técnicas às tecnologias, na produção artística, constituiu uma verdadeira e

---

<sup>45</sup> O Realismo é um rótulo de conveniência anexado a uma infinidade de filmes que reivindicam verossimilhança com a vida real. Particularmente, refere-se a filmes que, como seus antecessores literários do século XIX, enfatizam a descrição e saboreiam os detalhes do cotidiano. Os filmes realistas se distanciam dos códigos convencionais de narração hollywoodiana – de acordo com o roteirista italiano Cesare Zavattini, a realidade nos filmes americanos é artificialmente filtrada. O Realismo está preocupado com a vida de cidadãos comuns, geralmente pessoas da classe baixa esquecidas pelo cinema *mainstream*. No entanto, ao contrário do documentário, o Realismo não propõe a representação fiel da realidade, mas uma honesta abordagem artística do real. Para André Bazin, o cinema realista tem como elementos principais os *takes* longos, profundidade de foco, pouca edição e, quando possível, a utilização de atores não-profissionais ou relativamente desconhecidos. (BERGAN, 2011, P.74).

própria mutação. As imagens, as palavras, o movimento, os sons são tecnologicamente produzidos e tecnologicamente conservados e recriados”.

De acordo com Freitas (2002) uma das primeiras utilizações do computador enquanto ferramenta de produção se deu no filme *Tron: Uma odisseia eletrônica* (Tron, 1982). A utilização do computador como meio de produção em *Tron* deu largada a uma corrida tecnológica: o cinema auxiliado por uma nova ferramenta de informação. A partir de então uma série de filmes, de vários gêneros, acabaram também por se utilizarem de tal ferramenta como parte de sua produção e composição estética, possibilitando a produção de novas formas de subjetivação e de supostas realidades.

De fato, com a imagem informática, pode-se dizer que é o próprio “Real” (o referente originário) que se torna maquínico, pois é gerado por computador. Isto produz uma transformação fundamental no estatuto desta “realidade”, entidade intrínseca que a câmera escura do pintor capturava, que a química fotográfica inscrevia [...]. Não há mais necessidade destes instrumentos de captação e reprodução, pois de agora em diante o próprio objeto a se “representar” pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador, e não existe fora dele. (DUBOIS, 2004, p.47).

Com a evolução dos processos digitais de manufatura ocorridos no cinema foi possível desenvolver com maior verossimilhança a criação de novos mundos, sons e personagens iconográficos, como também foi possível a representação de diferentes espaços ou épocas. Hoje, devido ao atual ‘paradigma digital’ é possível mesclar atores reais com cenários digitais ou até mesmo produzir narrativas inteiras utilizando-se de cenários e atores totalmente digitais.

### **3.2.1 A imagem sintética: um breve histórico**

Para se entender o papel do ‘efeito especial’ enquanto imagem sintética, faz-se necessário um levantamento histórico da origem da imagem sintetizada, passando primeiramente pelos cenários digitais para se chegar à personagem digital (objeto de estudo desta pesquisa), que pode atuar tanto dentro deste cenário (digital) como também interagir em um cenário real com atores de carne e osso (*live action*).

De acordo com inúmeros teóricos e estudiosos como Bernadet (2006), Manovich (2001), Bergan (2011), Bazin (1991) e tantos outros, fora George Méliès quem dera o impulso inicial no que se refere à utilização do cinema como forma de amostragem de uma realidade

alternativa, desenvolvendo efeitos especiais em suas produções<sup>46</sup>. Porém, a produção de imagens digitais somente foi possível com o advento do computador e demais dispositivos (software e hardware) a partir da década de 1970 (MANOVICH, 2001). A partir do avanço tecnológico dos meios, permitido pelo computador, o cinema logo se utilizou também de tal artifício, evitando permanecer no ostracismo da corrida tecnológica.

A hegemonia das modalidades de confecção fílmica hollywoodianas está sendo crescentemente desafiada pelas novas potencialidades radicais das tecnologias de meios digitais, como evidenciado pela rápida ascensão dos *videogames*, das indústrias de entretenimento de base local e das novas práticas artísticas. (WEIBEL; SHAW *apud* FELINTO, 2003, p. 417).

Como referenciado, as imagens digitais tiveram seu advento no cinema através do computador com a produção *Tron: Uma odisseia eletrônica*. Ao longo das décadas de 1980 e 1990, várias outras produções contaram com efeitos digitais inovadores e trouxeram ao público mundos, personagens e criaturas que jamais poderiam tomar forma tão verossímil, não fosse pela computação gráfica e utilização do CGI<sup>47</sup> (HIERTZ, 2012), entre essas produções estão *O Segredo do Abismo* (Abyss, 1991), *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (Terminator 2: Judgment Day, 1991), *Jurassic Park* (Jurassic Park, 1993), *Independence Day* (Independence Day, 1996) e etc.

O teórico e pesquisador Lev Manovich (2001), acredita que a consolidação da imagem digital se deu no início do novo século, com *Guerra nas Estrelas Episódio I – A Ameaça Fantasma* (Star Wars I – The Phantom Menace, 1999), produção na qual o diretor George Lucas utiliza-se exaustivamente tanto dos cenários digitais como também de personagens produzidos digitalmente interagindo, em grande parte, com atores reais – tudo isso decorrente de criações digitais e imagens de síntese.

Isto é, dado que a maioria das imagens do filme foram colocadas juntas em estações de trabalho em computador, durante o processo de pós-produção que eram dados digitais puros. Os quadros foram confeccionados com números em vez de corpos, rostos e paisagens. *A Ameaça Fantasma*, portanto, pode ser chamado de primeiro filme longa-metragem comercial abstrato: duas horas que equivalem a

<sup>46</sup> O inventor francês George Méliès bem poderia ser chamado de pai dos efeitos especiais. Em 1898, o obturador de sua câmera travou enquanto ele filmava uma cena de rua. O incidente lhe mostrou o potencial dos artifícios da fotografia para criar ilusões. Méliès também testaria técnicas como fotografia *stop motion* (animação com imagens fixas), exposição múltipla, máscaras, animação e *fades*. (BERGAN, 2011, p.140).

<sup>47</sup> O termo CGI tem sua origem no inglês como *Computer Graphic Imagery* ou *Common Gateway Interface* e também pode ser compreendido como ‘imagens geradas por computador’.

quadros confeccionados com matrizes de números.<sup>48</sup> (MANOVICH, 2001, p.274, tradução nossa).

Outras produções que podem ter ajudado na consolidação da atual produção cinematográfica digital foram *Final Fantasy* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001) – animação que se utilizou de personagens e cenários totalmente digitais – e também o revolucionário *Matrix* (*Matrix*, 1999). Este último gerou inúmeras discussões filosóficas, comunicacionais e tecnológicas, especialmente a respeito do efeito *bullet*, das imagens em *slow-motion* e da chamada convergência midiática (JENKINS, 2008). A partir de então, a utilização de espaços e personagens digitais tornou-se comum à produção cinematográfica atual e em muitos aspectos o cinema parece ter se tornado refém da imagem digital.

Se por volta do final da década de 1970, a computação gráfica era usada apenas como um complemento estético, agora, no começo do século XXI, observamos que um número cada vez maior de produções cinematográficas utilizam a computação gráfica de forma tão comunicativa a ponto de simplesmente não existirem sem ela. (HIERTZ, 2012, p.16).

Ao mesmo tempo em que a utilização da produção digital barateou os custos de produção e distribuição (LUCA, 2004), ela aumentou as possibilidades estéticas de seus realizadores. Segundo Felinto:

Os elementos dos “mundos” filmicos criados dentro do paradigma digital podem dirigir-se tanto a uma experiência de realismo cada vez maior (a reprodução do mundo “real”) como as possibilidades que se afastam inteiramente do ideal mimético. [...], nesse sentido, um filme pode ser “tradicional” por sua escolha dos ambientes de exibição (a sala de cinema), mas tecnologicamente inovador pela elaboração das imagens que representa. (FELINTO, 2004, p.422).

Sem o desenvolvimento das imagens digitais sintéticas, produções que se apoiam consideravelmente nelas – diferentes das produções já citadas – jamais poderiam ter sido desenvolvidas com tamanho efeito transparente, como é o caso da trilogia *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 2001, 2002, 2003), *Avatar* (*Avatar*, 2009) e da segunda trilogia de Peter Jackson, *O Hobbit* (*The Hobbit*, 2012, 2013, 2014). Sob esta análise, pode-se dizer que as imagens digitais se tornaram então parte do cinema atual e o auxiliam cada vez mais em suas tentativas de impressionar o público através da representação de uma determinada

---

<sup>48</sup> That is, given that most images in the film were put together on computer workstations, during the post-production process they were pure digital data. The frames were made up from numbers rather than bodies, faces, and landscapes. The Phantom Menace is, therefore, can be called the first feature-length commercial abstract film: two hours worth of frames made up from matrix of numbers.

realidade. Mas o que seria esse efeito transparente acima citado? O que seria essa transparência no cinema e de que forma a imagem digital e os efeitos especiais contribuem para ela? Tais questões são respondidas nos tópicos a seguir.

### 3.2.2. A transparência e o efeito de janela: o retângulo para a realidade

Como dito, o avanço das tecnologias propiciou cada vez mais ao cinema uma maior impressão de realidade na tentativa de transformar a representação mostrada pelo cinema em uma realidade totalitária e indubitável – independente de qual fosse a realidade por ele exibida. De acordo com Ismail Xavier (1977), os artifícios tecnológicos sempre tenderam a transformar a tela de cinema em uma janela para outra realidade ou para um outro novo mundo. Esta metáfora de janela funcionaria realmente como um retângulo que dá “vistas” a outro mundo, uma outra nova/diferente realidade. Através desta alegoria da janela, injeta-se no espectador a referenciada impressão de realidade, não só pelo movimento, mas por todos os artifícios que ela então oferece.

Tal impressão permitiu a muitos estabelecer com maior intensidade a antiga associação proposta em relação à pintura: o retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela. Esta noção de janela (ou às vezes de espelho), aplicada ao retângulo cinematográfico, vai marcar a incidência de princípios tradicionais à cultura ocidental, que definem a relação entre o mundo da representação artística e o mundo dito real. (XAVIER, 1977, p.15).

Os artifícios aqui referenciados dizem respeito a todos os aparatos que compõem a *mise-en-scène* do “mundo” apresentado nessa “janela”. Todas as conjecturas mostradas nas imagens da janela necessitam passar despercebidas pelo espectador para que o mesmo mantenha a impressão de que tudo que lhe é mostrado por este retângulo etéreo é real, ou que ao menos, se aproxime ao máximo de sua ou de outra realidade – no caso de obras fantásticas. Através da ocultação destes artifícios (continuidade, maquiagem, iluminação, montagem, etc.) mantêm-se a ilusão de que tudo aquilo que é mostrado é “real”. De acordo com Ismail Xavier, através do ocultamento dos aparatos e das técnicas cinematográficas se obtém a transparência. Segundo as palavras do próprio autor, tal transparência se dá através do...

[...] estabelecimento da ilusão de que a plateia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos da linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza). O importante

é que tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de universo projetados na tela. A produção industrial, dividida em gêneros, vai apresentar uma ampla variedade de “universos ficcionais”, fornecendo concretude ao mito (westerns, filmes históricos) e para considerar os extremos, oscilando entre seus produtos de declarada fantasia (aventuras, estórias fantásticas, contos de fada, etc.) e suas incursões pelos dramas rotulados de verdadeiros. (XAVIER, 1977, p.32).

Assim, a transparência cede ao espectador a ilusão de que tudo no cinema é verdadeiro (os personagens, a narrativa, as situações). Este efeito de transparência cinematográfica é colocado em xeque quando algo foge ao controle dos idealizadores, como por exemplo, um corte brusco na imagem, um erro de continuidade, um microfone que aparece na parte superior da tela e etc. Todos esses exemplos atrapalham o sentido da transparência e “retiram” o aspecto de realidade dado ao filme pelo espectador em seu processo imersivo. Em um filme, os efeitos especiais contribuem diretamente para com a transparência.

### 3.2.3 Realismo, naturalismo e efeitos especiais

Para que não haja interpretações errôneas em relação à noção de realismo aqui discutida é necessário que se defina a que tipo de realismo o presente trabalho se refere, afinal, que tipo de realismo ou aproximação com a realidade poderia haver em uma obra fantástica como *O Senhor dos Anéis*? Pois bem, como resultado de uma produção hollywoodiana, a amostra de pesquisa neste trabalho referida não se encaixaria em uma definição de cinema realista, mas sim na de cinema naturalista. Xavier explicita bem o tipo de efeito de realidade pregado pela representação naturalista de Hollywood.

Tudo neste cinema caminha em direção ao controle total da realidade criada pelas imagens – tudo composto, cronometrado e previsto. Ao mesmo tempo, tudo aponta para a invisibilidade dos meios de produção desta realidade. Em todos os níveis, a palavra de ordem é “parecer verdadeiro”; montar um sistema de representação que procura anular a sua presença como trabalho de representação. (XAVIER, 1977, p.31).

Além de dissertar sobre o cinema de representação de Hollywood, Xavier, embasado nas definições de Pudovkin, diferencia sistematicamente o realismo do naturalismo.

Em textos posteriores ao livro de 1926, Pudovkin vai insistir na diferença entre naturalismo e realismo na produção cinematográfica: o primeiro seria a procura da

representação fiel do fato imediato em todos os seus detalhes – a imagem desejando “parecer verdadeira” – e o segundo seria a procura de uma fidelidade ao que não é dado visível de imediato, ou seja, à própria lógica da situação representada em suas relações não visíveis com o processo mais global a que ela pertence. O naturalismo estaria tipicamente representado pelo cinema de espetáculo no esquema aqui comentado. O realismo implicaria num cinema capaz de apreender relações dialéticas, graças ao processo básico da montagem. (XAVIER, 1977, p.44).

Com base nessa diferenciação do autor, é correto afirmar que *O Senhor dos Anéis*, assim como suas personagens digitais e seus efeitos especiais, estariam inseridos na definição de naturalismo, pois os mesmos pertencem à esfera da representação ilusória, seus referenciais não existem em concretude no mundo dito real, ou seja, “de cá” da janela. Em relação ao naturalismo, os efeitos especiais vêm em seu auxílio no intuito de dar credibilidade a esta representação naturalista, fazendo com que tudo aquilo que se veja seja real, ou aparente ser real. Os efeitos especiais tendem a auxiliar a transparência e serem ao mesmo tempo transparentes isso quer dizer que eles devem ajudar na criação da ilusão de que tudo aquilo visto na tela é real, como também devem passar despercebidos, sendo eficientemente executados em seu grau máximo de verossimilitude (efeito transparente) para que o espectador não seja retirado do filme ao constatar a falsa aparência dos efeitos especiais.

Um exemplo consensual de como efeitos especiais inverossímeis podem atrapalhar na transparência cinematográfica pode ser encontrado no filme *O Retorno da Múmia* (Mummy Returns, 2001), onde a reprodução do ator Dwayne Johnson como escorpião-rei peca pela falta de qualidade no processo de digitalização da personagem que é na verdade, metade humano, metade escorpião (especialmente na definição e movimentação dos músculos da parte humana da personagem, tendo maior destaque sua inexpressividade facial e opacidade visual). Entretanto, esta questão vai além da representação, neste caso da representação digital, pois (como será discutida no capítulo 5) esta representação, este “convencimento” do espectador pode acontecer em vários níveis e depende de uma série de fatores para que se realize, mas esta ilustração de efeitos mal executados no filme *O Retorno da Múmia* é consensual para muitos, sejam espectadores ou realizadores.

Um ponto inicialmente importante em relação aos desafios da tecnologia no cinema é a perspectiva de que, em tese, ela deveria passar despercebida, atuando, como já foi dito, nos “bastidores” da criação do filme. O resultado pretendido através deste tipo de intervenção se baseia na premissa de que efeitos especiais servem à narrativa: para tal, os mecanismos que operam o ilusionismo visto na tela devem estar devidamente escondidos. (RISI, 2008, p.52).



Figura 8 – A personagem digital escorpião-rei em *O Retorno da Múmia*.

Desta forma é correto afirmar que efeitos especiais não-transparentes (inverossímeis) podem atrapalhar na transparência cinematográfica, ou seja, na ilusão de realidade, no efeito de janela proposto por Ismail Xavier.

Após esta distinção em relação ao naturalismo, à transparência e aos efeitos especiais, uma perspectiva deve permanecer clara e evidenciada; os efeitos especiais em um filme devem servir à narrativa e não ‘serem a narrativa’. Teóricos como McClean (2007), Bordwell (1985) e Thompson (1999) defendem que tais efeitos devem estar subjugados ao plano narrativo e somente assim o uso da imagem sintética poderia ser justificado.

Num primeiro caso, o efeito é utilizado como *autorreflexo*, buscando chamar a atenção para si, para que o espectador o examine e avalie sua verossimilhança, distraíndo-se da narrativa – o que corresponderia à “atração” que interrompe a história. No outro caminho, o efeito é *transparente*, utilizado de forma a esconder sua própria produção, buscando não chamar a atenção. De certa maneira, todos, ou pelo menos a maioria dos efeitos especiais, são diegéticos, ou seja, totalmente integrados ao universo ficcional e, portanto, à narrativa. (SUPPIA *et al.*, 2011, p.149-150).

Em *O Senhor dos Anéis* podem ser encontrados inúmeros tipos de efeitos especiais, desde os digitais/computacionais até uso de *animatronics*<sup>49</sup>, maquetes, miniaturas (chamadas no filme de grande-aturas devido ao imenso tamanho de algumas delas) e outros. E embora se apoie demasiadamente nestes efeitos, evocados pela narrativa e pela imersão do

<sup>49</sup> O *animatronic* ou animatrônico “é um boneco mecânico, geralmente pré-programado ou controlado por controle remoto que pode executar um ou diversos movimentos e assume o papel de uma criatura que não possa ser interpretada por um ser humano. Dentre os mais importantes do cinema podemos destacar o tubarão branco do filme “Jaws” (Tubarão, 1975, direção de Steven Spielberg), o mestre Yoda de “Star Wars” (Guerra nas Estrelas, 1977, direção de George Lucas)” [...]. (OLIVEIRA, 2014).

espectador no universo ficcional da Terra-Média, não é possível dizer se os efeitos são ou não falhos em suas funções. Pelo mesmo motivo que o escorpião-rei pode não “convencer” a maioria de seus espectadores, os efeitos especiais da Terra-Média podem também não convencer muitos sobre sua existência e muito menos “levá-los” até ela. A questão do “convencimento” através da imagem sintética está intrinsecamente ligada não só a questão de sua manufatura, mas também ligada ao seu receptor/espectador. Não há como pré-determinar se um filme, imagem ou efeito especial irá fazer com que o espectador o encare como crível, embora seja essa sua finalidade, pois esta credibilidade pode ser influenciada por uma série de fatores. A questão da “suspensão da descrença”<sup>50</sup> depende de uma série de elementos que estão ligados à subjetividade do espectador. Inúmeras vezes os efeitos especiais tentam fazer com que o espectador seja inserido em um mundo ficcional, em narrativas fantasiosas, mas nem sempre isso é possível.

Segundo a autora Shilo McClean (2007) algumas narrativas apoiam-se em grande parte nos efeitos especiais, mas a autora não se refere somente à narrativa clássica e nem às personagens digitais, embora ela discorra bastante sobre este tipo de narrativa em seu campo de estudo.

Para algumas narrativas, o uso dos efeitos especiais é essencial para se perceber a estória. A trilogia *O Senhor dos Anéis* se baseou fortemente em efeitos especiais para alcançar o mundo imaginário da Terra-Média. Similariamente, adaptações cinematográficas de livros como os populares *Harry Potter*, *Nárnia* e da série *Lemony Snicket* se debruçaram sobre o poder de elaboração de mundos pelos artistas digitais.<sup>51</sup> (McCLEAN, 2007, p.134, tradução nossa).

Mas a autora não afirma se a trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis* seria inconcebível sem o uso dos efeitos especiais – hipótese levantada por esta pesquisa. Um bom exemplo desta tentativa de imersão em um mundo ficcional é a utilização dos efeitos especiais no universo fantasioso de *O Senhor dos Anéis*, não só como elementos estéticos, trucagens ou composições cenográficas, mas também na construção e representação de suas personagens, pois como já dito, na obra há uma grande quantidade de seres sintéticos que compõem a

<sup>50</sup> O termo *suspension of disbelief* foi utilizado pela primeira vez pelo escritor Samuel Taylor Coleridge e caracteriza a suspensão momentânea de faculdades críticas para a apreciação de uma obra fantástica, ou seja, o sacrifício da lógica e do realismo para o propósito do entretenimento, ou a “fê poética” (Coleridge, 1817). Este efeito é entendido de forma diferente por alguns autores, como Tolkien, que adota o paradigma da subcriação, baseado na consistência interna de uma dada realidade. Ele utiliza o termo “crença secundária” (*secondary belief*) (Tolkien, 1947, P.88) para caracterizar a lógica que opera na fantasia. (RISI, 2008, p.36).

<sup>51</sup> For some narratives, the use of DVFX is essential to realize the story. The *lord of the rings trilogy* relied heavily on DVFX to achieve the imaginary world of Middle Earth. Similar, film adaptations of books such as those in the popular harry potter, narnia and Lemony Snicket series have drawn on the world-crafting power of digital artists.

trama. Tais seres não poderiam ser referenciados apenas como complementos, pois vários deles são realmente agentes causais e executam ações que influenciam diretamente na trama, não podendo ser encarados apenas como simples agentes complementares.

Seres que não interferem de modo direto ou indireto no enredo, ainda que mencionados ou vistos em cena (em narrativas visuais ou ilustrações de textos, por exemplo), podem não ser considerados personagens, cumprindo funções figurativas na narrativa, como elementos de composição cênica ou simplesmente alegóricos. (PINNA, 2006, p.178).

Tal atribuição não poderia ser aplicada à maioria das personagens digitais presentes na obra, justamente pelo fato de que embora sejam resultado de imagens de síntese, elas são agentes dramáticos e muitas vezes responsáveis por ações importantes para o desenvolvimento da estória. Pode-se dizer que as personagens digitalizadas presentes na obra referida podem contribuir para a imersão do espectador no universo fantasioso proposto, tendo em vista que tais personagens não possuem referencial no mundo real, mas mesmo assim podem criar identificação para com o espectador (ARISTÓTELES, 2011) e tentar convencê-lo de sua existência, tentando assim se passar por real, como o faz a personagem Sméagol/Gollum. Nesse sentido, efeitos especiais da computação gráfica (*CGI*) quando bem executados (verossímeis) podem contribuir significativamente para a suspensão da descrença no espectador, cedendo assim à característica de verossimilhança para com a estória, a fábula.

É importante ressaltar que as personagens digitais em *O Senhor dos Anéis*, logicamente, não são reais, muito menos se parecem com humanos, mas tentam, de algum modo, se comportar ou agir como tal, na tentativa de convencerem o espectador de sua concretude – ao menos do outro lado da janela –, reforçando desta maneira a questão da identificação no cinema industrial de entretenimento.

Outras performances notáveis de computação gráfica como Jar Jar Binks na pre-sequência de *Star Wars – A Ameaça Fantasma*, o Trasgo em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001, Columbus), ou o Balrog e Gollum no *Senhor dos Anéis* não tentaram se "passar por humanos", embora tenha havido uma intenção de se "passarem por reais" no sentido de que essas performances procuram ser representações convincentes de alienígenas, monstros fantásticos, ou personagens de fantasia épica.<sup>52</sup> (McCLEAN, 2007, p.60, tradução nossa).

---

<sup>52</sup> Other notable CG performances such as Jar Jar Binks in the Star Wars prequel Phantom Menace, the Troll in Harry Potter and the sorcerer's stone (2001, Columbus), or the Balrog and Gollum in the Lord of the Rings did not attempt to "pass for human", although there was an intention to "pass for real" in the sense that these performances sought to be convincing representations of alien, fantasy monster, or epic fantasy characters.

Na verdade, tudo funciona como uma reação em cadeia, os efeitos especiais criam as personagens digitais, que podem ser consideradas verossímeis justamente devido à sua transparência e que acabam contribuindo para a funcionalidade da narrativa clássica devido às ações por estas personagens desempenhadas.



Figura 9 – Gollum/Sméagol: tentativa de identificação através da transparência em CGI.

Portanto, as personagens digitais auxiliam o cinema em sua impressão de realidade, operando dessa maneira a lógica do cinema naturalista hollywoodiano, em que tudo é manipulado ou criado no intuito de obter-se um nível de transparência cada vez maior.

Tendo discorrido sobre os efeitos especiais e sua relação para com a transparência cinematográfica, o próximo capítulo continuará a discussão aqui gerada em torno da personagem digital no cinema, seguindo a premissa de que “o ator digital é fundamentalmente um ‘efeito especial’” (RISI, 2008, p.74).

## 4. A PERSONAGEM DIGITAL

Após abordar a narrativa clássica em *O Senhor dos Anéis* e ter brevemente discorrido sobre a imagem sintética, o naturalismo e os efeitos especiais, chega-se ao objeto de estudo deste trabalho: a personagem digital. Este capítulo se propõe a definir adequadamente a que tipo de personagem digital a pesquisa se refere, fazendo um levantamento histórico sobre a utilização do mesmo, vislumbrando-o como um elemento estético e exemplificando também sua forma de produção/construção. Encontrar-se-á também neste capítulo uma elucidação a respeito do papel do ator *versus* personagem com o intuito de justificar a utilização do termo aqui referido. Na última parte deste capítulo se encontra um dos objetivos da pesquisa que é a identificação das personagens digitais apresentadas na narrativa cinematográfica analisada.

### 4.1 DEFININDO O TERMO ‘PERSONAGEM DIGITAL’

Embora ainda seja um assunto de discussão na atualidade a utilização de atores digitais pelos meios audiovisuais (cinema, videogames, etc.) ainda é um tema pouco estudado e analisado pela comunidade acadêmica, tendo em vista o recente fenômeno de desenvolvimento e utilização dessas personagens, especialmente no que se refere à produção de atores digitais e suas características de simulacro, sendo essa uma “modalidade”, cuja sua utilização ainda pode ser considerada como recente, em especial no campo cinematográfico levando em conta o período de avanços tecnológicos do cinema. Existem trabalhos que possuem como tema o ‘cinema digital’, mas com enfoque maior em sua produção e distribuição, não ressaltando a importância deste elemento sintético e estético que servirá aqui como tema de discussão: a personagem digital.

A discussão em torno da personagem digital se dá pela grande utilização deste tipo de personagem em inúmeras produções cinematográficas na última década, impulsionada pelos avanços tecnológicos da atualidade, pela suposta necessidade de novos suportes narrativos e também pelo caráter estético proporcionado pelo meio. O estudo deste elemento cinematográfico endossa a discussão – ainda atual – entre realidade e ficção, a substituição do humano pela máquina, da realidade pelo simulacro.

Apesar do retrospecto relativamente curto, essa classe de personagens constitui um fenômeno contemporâneo de enorme influência nos meios de comunicação. Seja por atender a um anseio ancestral das artes performáticas – o de liberar a personagem

dos limites físicos do ator que a interpreta – seja pelo deslumbramento pueril provocado pela crescente capacidade da tecnologia, essa questão parece se articular diretamente com o cenário da indústria do entretenimento na chamada pós-modernidade: o jogo entre real e a simulação, o atual e o virtual, o natural e o artificial – o engodo dos sentidos. E se coloca de certa forma, como um dos elementos-chave no debate sobre os rumos da cultura de consumo. (RISI, 2008, p.10).

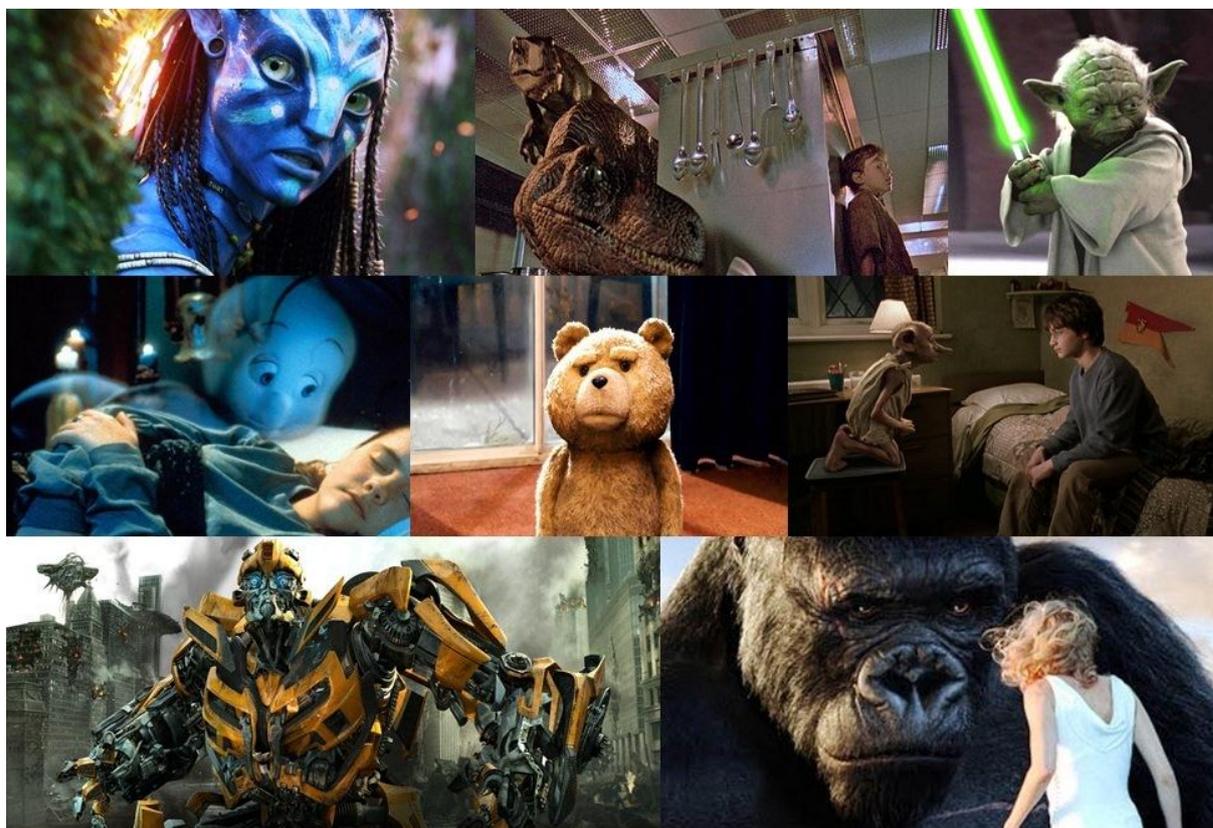


Figura 10 – As personagens digitais: permeando os mais variados gêneros cinematográficos.

É pertinente ressaltar que o termo “ator digital” (RISI, 2008) aqui referido, se enquadra como um componente estético da narrativa cinematográfica, diferente do outro ator digital que tem definições diferentes de acordo com vários autores como sendo, por exemplo, o indivíduo que navega pelo ciberespaço e pode ser referido também pelo termo “interator” (SANTAELLA, 2004) pelo fato de “agir/atuar através das redes” (daí o termo ator digital), ou “agente”, aquele que ocupa a função de um personagem ciberespacial (JOHNSON, 2001) ou até mesmo “personagem artificial”, aquele que serve como um *avatar* em um videogame ou MUD<sup>53</sup>:

Uma personagem artificial é certamente definida por um subsistema ou objeto muitíssimo mais complexo, que ainda assim, funciona da mesma maneira,

<sup>53</sup> O termo *Multi User Domain* é definido por Arlindo Machado (2007, p.148) como “um ambiente de imersão puramente verbal, destituído, portanto, das atuais interfaces gráficas [...]”.

especificando seus comportamentos possíveis e seus aspectos audiovisuais. O trabalho do programador se restringe apenas a estabelecer a troca de informações entre objetos, mas os comportamentos efetivos manifestados pelas personagens e pelo ambiente não estão predeterminados e por isso são ditos “emergentes”. (MACHADO, 2007, p.158).

Desta maneira, para evitar interpretações errôneas de significado, o trabalho aqui descrito se refere ao objeto de estudo como ‘personagem digital’. Embora a pesquisa possa utilizar o termo ‘ator digital’, ele se refere à ‘personagem digital’, ou seja, aquela produzida sinteticamente seja por computação gráfica ou através de dispositivos de captura de imagem de um ator real, e que tem como objetivo servir de suporte para a narrativa cinematográfica. Contudo, uma breve elucidação da distinção destes termos – ator e personagem – faz-se necessária para o entendimento das discussões a seguir. Para que o trabalho não fuja de sua área de concentração (campo cinematográfico) e parta para outras áreas de estudo como literatura, teatro, e etc., utilizar-se-á aqui um único pensamento do teórico teatral Constantin Stanilavski para encaixar o ator na designação de personagem.

Se para Stanilavski (1990) o ator vive para dar alma a uma personagem, e para Brait (1985) qualquer agente narrativo é uma personagem, então nem todas as personagens vistas em um filme são necessariamente atores ou resultado de suas representações, como é o caso de personagens digitais criados totalmente em computador como, por exemplo, a personagem Yoda (*Guerra nas Estrelas – Episódio II e III*). Em sua pesquisa intitulada “O ator digital: uma perspectiva de designer de personagem”, o autor Daniel Risi ao analisar a personagem Gollum sob a ótica do designer, trabalha com o conceito de **ator digital** ou ‘ator ocluso’<sup>54</sup>, ou seja, aquele que “empresta” digitalmente seu corpo e voz à personagem vista na tela. Contudo, o presente trabalho se refere ao agente narrativo sintético como **personagem digital**, tendo em vista que várias personagens presentes em *O Senhor dos Anéis* não se encaixariam na designação de atores, sendo estes monstros e criaturas fantásticas concebidas direto no computador, tendo poucas destas sido desenvolvidas pela técnica responsável pelo ‘ator ocluso’ descrito por Risi. Desta forma o presente trabalho pode ainda se apropriar do conceito de Risi (2008) e definir que o personagem digital...

[...] não corresponde necessariamente à recriação (simulação) do ser humano através da computação gráfica, mas a qualquer agente dramático gerado digitalmente. Atualmente, esses fatores se apresentam quase que exclusivamente como seres que não podem ser incorporados fisicamente por um ator: alienígenas, duendes,

---

<sup>54</sup> Assim, propõe o termo “ator ocluso” para tratar dessa forma de atuação em que o ator é ocultado (e, segundo ele, simultaneamente exposto) pelo que chama de sítio de significação, que pode ou não ser um boneco (Tillis, 1996, p.116). Esse conceito pode ser facilmente aplicado ao cinema de animação. (RISI, 2008, p.24).

andróides, criaturas fantásticas que muitas vezes se articulam como pessoas, mas que não são exatamente humanas. (RISI, 2008, p.32).

Sob esta lógica, a designação de ‘personagem’ se adequa melhor do que a de ‘ator’ aos agentes narrativos presentes em *O Senhor dos Anéis* visto que nem todos esses agentes possuem forma humanóide ou são representados por atores humanos.

#### 4.2 ANIMAÇÃO E CINEMA: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM DIGITAL

A utilização das personagens digitais tornou-se comum a partir do paradigma imagético provocado pelo cinema digital, onde tendo o computador como suporte para a manipulação desta imagem, as fases da produção cinematográfica atual se reconfiguraram sistematicamente. “Na filmagem digital, a tomada de filmagem já não é o ponto final, mas apenas o material bruto para ser manipulado em computador onde a construção real de uma cena ocorrerá. Em suma, a produção torna-se apenas a primeira fase de pós-produção”<sup>55</sup> (MANOVICH, 2001, p.255, tradução nossa).

A primeira inserção de uma personagem digital animada em um filme ocorreu na produção *O Enigma da Pirâmide* (*The Young Sherlock Holmes*, 1985) onde um cavaleiro salta de um vitral e ameaça a vida de um padre em uma igreja de Londres. Esta poderia ser considerada a primeira personagem totalmente criada em computador que contracena com um ator real, captado por câmeras convencionais.



Figura 11 – O cavaleiro do vitral (esquerda): marco na história da personagem digital. <sup>56</sup>

<sup>55</sup> In digital filmmaking, shot footage is no longer the final point but just raw material to be manipulated in a computer where the real construction of a scene will take place. In short, the production becomes just the first stage of post-production.

<sup>56</sup> Imagem capturada do filme *O Enigma da Pirâmide* (*The Young Sherlock Holmes*, 1985).

A partir de então a computação gráfica – embora já tivesse sido utilizada na produção de *Tron* – tornou-se comum ao cinema convencional, o que contribuiu para elevar o cinema ao patamar de cinema digital, conforme é conhecido na atualidade. Uma definição consistente do cinema digital<sup>57</sup> em relação aos seus cenários digitais e seus personagens – também digitais – parece ser a de Lev Manovich, que o define da seguinte maneira: “O cinema digital é um caso particular de animação, que usa ação filmada ao vivo como um de seus muitos elementos”<sup>58</sup> (2001, p.255, tradução nossa). Ao comparar os atuais processos de manufatura do cinema digital com a produção de telas e pinturas dos séculos anteriores, Manovich parafraseia a produção cinematográfica contemporânea, explanando que o cinema parece ter voltado à suas origens históricas. Partindo do ponto de vista de Manovich, pode-se dizer que os cenários digitais nada mais são que processos de criação de imagens, onde estas serão retocadas, frame a frame, como retoques de uma pintura. A imagem é recriada através da computação gráfica, onde até estes cenários são desenhados para depois serem transportados para o computador, redefinidos, redesenhados e finalizados digitalmente.

A imagem digital fez explodir a estabilidade da imagem técnica. Após a digitalização, a imagem já não pode ser entendida como um ponto de vista fixo e objetivo de uma “realidade” predeterminada, seja isso encarado como *frame*, janela ou espelho, mas só pode ser definida através de sua base numérica, sua “virtualidade” constitutiva. Para Couchot (1984, p.123-133), o que agora chamamos de “imagem” é uma matriz de números, em que cada um deles descreve os valores de um fragmento discreto e sua posição no todo. Lev Manovich (2001), por sua vez, proclama a obsolescência da imagem no seu sentido tradicional. Para ele, a imagem agora é uma “interface” ou um instrumento. Ela já não é da ordem da representação de uma realidade preexistente, mas um meio para um usuário dos novos meios intervir na produção do “real”, agora entendido como um fluxo de dados. (MACHADO, 2007, p.208).

Em relação às personagens digitais, os processos de captura de imagem (em *live action*) seguem os mesmos quesitos: as imagens são capturadas, inseridas no computador e redefinidas através da computação gráfica. Existem dois modos de animação/manipulação da imagem para a construção de uma personagem digital. Segundo Risi, “a animação é realizada fundamentalmente através de duas abordagens” (2008, p.55): o quadro-chave (*Keyframe*) e a captura de movimentos (*Motion Cap*, também conhecida como *Mocap*).

O *Keyframe* consiste na construção de uma personagem totalmente digital, ou seja, aquela produzida diretamente por computação gráfica, sem nenhum referencial humano.

<sup>57</sup> Termo concebido também por Manovich como *Live Action*, ou seja, ação ao vivo.

<sup>58</sup> Digital cinema is a particular case of animation which uses live action footage as one of its many elements.

Esta personagem é animada diretamente no computador, sem nenhum tipo de captura de movimentos.

A primeira, a animação por quadro-chave (*keyframe animation*), corresponde basicamente ao processo onde um animador configura o modelo gráfico em poses (os extremos de cada ação que a personagem executará), e a interpolação entre elas (o movimento), é calculada via software. (RISI, 2008, p.55).



Figura 12 – A personagem Yoda: animação totalmente computadorizada (*keyframe*).<sup>59</sup>

Este primeiro método de manufatura contraria os princípios bazinianos presentes na teoria da ontologia da imagem cinematográfica, onde toda imagem necessita de um ponto referencial no mundo real (BAZIN, 1991), pois neste primeiro processo não existe nenhum ponto real de referência: tudo é feito no computador.

Já no *Mocap*, os dados são coletados através da captura de movimentos de um personagem humano, para depois serem inseridos no computador e finalizados através da computação gráfica. A captura não é feita apenas dos movimentos de membros inferiores e superiores, mas também de expressões faciais que serão transpostas digitalmente ao personagem resultante desse processo.

A segunda é a captura de movimento (*MoCap*), já descrita anteriormente, onde os movimentos de um ator são captados e transferidos para o modelo tridimensional. A escolha entre essas técnicas é determinada normalmente pela natureza da tomada (o tipo de ação que será executada) e da própria personagem [...], sendo bastante comum que ambas sejam usadas concomitantemente ao longo de uma produção. (RISI, 2008, p.55).

<sup>59</sup> Imagem capturada do documentário “Criando o impossível” (Creating the Impossible, 2010) que relata a criação e desenvolvimento da ILM Industrial Light Magic, empresa responsável pelos efeitos especiais em grandes filmes da indústria hollywoodiana de cinema.



Figura 13 – O ator Andy Serkis cedendo seus movimentos à criatura Gollum (*Mocap*).

Através deste processo obtemos personagens digitais altamente convincentes e realísticos presentes em produções cinematográficas contemporâneas como, por exemplo, o gigantesco gorila de *King Kong* (*King Kong*, 2005), o chimpanzé César de *O Planeta dos Macacos: A Origem* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011) ou a criatura Gollum e demais personagens fantásticos presentes na trilogia *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 2001, 2002, 2003). Esta classe de personagem concebida através de captura digital é identificada por Lúcia Santaella (2010) como sendo o corpo simulado ou corpo numérico:

Este corpo, produzido por algoritmos, também pode ser chamado de corpo numérico. Trata-se de seres digitais similares aos seres carnis, mais impalpáveis. A criação desses corpos constitui-se hoje em um negócio em franca expansão. Exemplos disso são empresas como a Viewpoint Data Labs e a Cyberware, que vendem modelos de corpo tridimensionais. A tecnologia do Cyberware, que inclui um *scanner* do corpo todo, foi usada para fazer filmes como *Jornada nas Estrelas IV*, *Robocop II*, etc. (SANTAELLA, 2010, p.297).

De acordo com Gomide (2013), o primeiro filme a utilizar-se da captura de movimentos com sucesso foi *O Exterminador do Futuro 2 – O dia do julgamento* (*Terminator 2: Judgement Day*, EUA, 1991), mas uma tentativa já havia sido feita, porém descartada no filme *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, 1990). Este segundo conceito de desenvolvimento de personagens digitais também altera a configuração da construção de uma imagem conforme a conhecemos. Da mesma maneira em que a imagem digital não necessita de um registro físico, ou seja, a imagem captada é substituída por combinações numéricas (0 e 1), a imagem resultante da captação de movimentos, embora possua um referencial no mundo real (ator que desempenha os movimentos de captura), ela também é transformada em um fluxo informacional.

Sabemos pela semiótica de Peirce, que o índice se caracteriza pela ausência do objeto que o produziu. Só posso ver a pegada de um animal no chão se o animal que a imprimiu já não estiver ali, pois, se estiver, ainda não existirá uma pegada para ser vista. No caso das reproduções sonoras, visuais e audiovisuais produzidas pelos meios técnicos industriais, o feito é inverso: não vejo o índice, vejo o próprio objeto. Já não há relação entre um traço (um signo) e seu produtor (o objeto), mas uma subtração ou substituição do primeiro pelo segundo. (MACHADO, 2007, p.202).

Desta maneira, a imagem que é vista no resultado final deste processo, não passa de rastros intencionais do que realmente foi produzido originalmente, transformado pela computação gráfica.

No cinema, determinadas narrativas são desenvolvidas baseando-se quase que inteiramente em efeitos especiais, embora como ressaltado no capítulo anterior esses efeitos não devam ‘ser’ as narrativas, mas sim servirem a elas. Em algumas delas, um personagem sintético desenvolve uma enorme participação na trama, sendo suas ações como determinantes para o fim da narrativa, como é o caso da criatura Gollum na trilogia *O Senhor dos Anéis*, cujas ações possuem papel fundamental tanto para o desenvolvimento quanto para a finalização da história. Após esta breve explanação sobre a concepção de personagens digitais, é importante ressaltar que este trabalho analisará apenas as personagens presentes na amostra de pesquisa que são inerentes à narrativa e que foram concebidos totalmente através da computação gráfica, seja via *mocap* ou *keyframe*. Em suma, a pesquisa identificará apenas os personagens presentes na narrativa que forem totalmente digitais, salvo exceções que serão exemplificadas.

O tópico a seguir define de que maneira foram selecionadas as personagens que serão aqui apresentadas e que compõem estética e narrativamente o universo de *O Senhor dos Anéis*.

#### 4.3 CLASSIFICANDO AS PERSONAGENS DIGITAIS EM *O SENHOR DOS ANÉIS*

Tendo em vista que a função narrativa de uma personagem seria a mesma, independente ou não de sua corporificação digital, a pesquisa não irá classificar as personagens funcionalmente conforme sugeriu Wladimir Propp em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* (2001). O trabalho optará por identificar e classificar as personagens presentes na amostra de pesquisa separando-as conforme seu papel na trama, seguindo as designações de ‘protagonistas’, ‘antagonistas’ e ‘adjuvantes’, conceituados por Cândida Vilares Gancho em seu livro *Como analisar narrativas* (2004). De acordo com Gancho, os

três tipos de agentes narrativos são: “*Protagonista*: é o personagem principal” (2004, p.14); “*o Antagonista*: é o personagem que se opõe ao protagonista, seja por sua ação que atrapalha, seja por suas características, diametralmente opostas às do protagonista. Enfim, seria o vilão da história” (2004, p.15) e os *adjuvantes* ou *personagens secundários* que seriam os “personagens menos importantes na história, isto é, que tem uma participação menor ou menos frequente no enredo; podem desempenhar papel de ajudantes do protagonista ou do antagonista, de confidentes, enfim, de figurantes” (2004, p.16). Seguindo estes conceitos, a identificação e a classificação se darão na análise da obra como um ‘todo’, tendo em vista que várias personagens digitais são vistas concomitantemente nos três filmes, evitando-se assim análises repetidas de uma mesma personagem entre um filme e outro.

### 4.3.1 Personagens digitais adjuvantes

A identificação começará na amostragem dos personagens adjuvantes, pois segundo Gancho (2014), Brait (1985) e Cândido (2011), esta classe de personagens teria menos importância que as outras duas (protagonista e antagonista), mas em contrapartida o intuito em se começar a identificação pelas personagens secundárias se dá pela enorme quantidade destas presentes na obra cinematográfica de Peter Jackson. Conforme será evidenciado, existem mais seres digitais na obra do que personagens humanos propriamente ditos – a começar pelos monstruosos e grotescos orcs.

#### 4.3.1.1 Orcs

Embora vá se concentrar em personagens totalmente digitais, a pesquisa citará os orcs como sendo uma exceção, tanto pela questão do digital quanto pela questão de sua classificação secundária na trama. De acordo com a mitologia tolkieniana, os orcs eram elfos que foram escravizados e subvertidos durante a criação da Terra-Média (cenário de *O Senhor dos Anéis*), resultando nesta horrenda raça.

Na primeira Era, Morgoth<sup>60</sup> capturou e aprisionou muitos elfos. Essas pobres almas foram paulatinamente torturadas e corrompidas, escravizadas à vontade d’Aquele que é Escuro. Assim surgiram os orcs, também conhecidos como trasgos, um arremedo dos elfos e, para todo o sempre, seus inimigos mais implacáveis. Mas os orcs também detestavam o Mestre a quem serviam por medo, odiando-o por infligir-lhes tomento sem fim. (MILLER et al., 2002, p.40).

<sup>60</sup> O nome amaldiçoado do grande Vala rebelde, o início do mal, primeiro Senhor do Escuro. (TOLKIEN, 2003).

São dois os aspectos referentes aos orcs que devem ser aqui exemplificados: sua classe adjuvante e sua representação digital. Independentemente do tipo de orc exibido na trilogia como os *goblins* (pequenos e truncudos) ou os *Uruk-hais* (grandes e fortes) entre outros, eles atuam secundariamente na trama, não podendo ser consideradas personagens centrais, embora alguns possam agir, falar e até mesmo possuir nomes como Uglûk, Shagrat e Gorbag. O que os renega à posição de adjuvantes é justamente suas representações digitais. Grande parte dos orcs que atuam em *live action* com os protagonistas na trama são atores em carne e osso que se “transformam” nesses seres monstruosos usando próteses e pesadas maquiagens.

As centenas de milhares ademais presentes na trama, vistos especialmente nas batalhas da trilogia (desde o prólogo até o conflito no Portão Negro de Mordor), são concepções digitais inseridas na trama para causar um sentido opressor, de se mostrarem exércitos maiores que os dos humanos. “Recursos computadorizados não só criam imagens inéditas, como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou de multiplicações ao infinito” (GUIMARÃES, 2012, p.66).



Figura 14 – Orcs digitalizados em dois momentos distintos.

Em ambas as imagens acima os orcs são vistos em momentos distintos, mas com algo em comum: tendo suas representações digitais multiplicadas. Os orcs efetivamente só possuem destaque quando representados em grande número, e nesse momento ele estão em sua forma digital e não se distinguem uns dos outros, nem por nomes, nem por ações e nem por sua aparência. De modo geral, esta representação numerosa pode ser classificada também como personagens coletivas.

São também abundantes – nas narrativas literárias, cinematográficas ou mesmo no Cinema de Animação – os exemplos de personagens coletivas. No conto *Ali-babá e os quarente ladrões*, nenhum dos mencionados quarenta ladrões possui nome ou caracterização individual, diferindo, por exemplo, dos *três porquinhos* ou dos *sete*

*anões* de Walt Disney. É correto afirmar que, apesar de estar configurado em inúmeros seres, os quarenta ladrões são uma única personagem coletiva, que assume a função de agir em oposição à personagem principal da estória. O mesmo pode ocorrer com animais da floresta que auxiliam o herói de um conto maravilhoso, o enxame de abelhas que persegue uma personagem em um filme de animação ou o exército de soldados que tenta, inutilmente, impedir o destrutivo ataque de um gigantesco monstro pré-histórico à cidade de Tóquio. (PINNA, 2006, 180-181).

De acordo com os extras de *O Senhor dos Anéis – As Duas Torres*, durante as batalhas os orcs foram reproduzidos digitalmente a partir de um programa chamado MASSIVE, que cria/reproduz diversas formas deste tipo de personagem, fazendo com que suas cópias digitais reagissem diferentemente uma das outras, criando a ilusão de representações individualizadas. Em seu livro *Emoções Interactivas: do cinema para os videojogos* (2009), o autor Nelson Zagalo exemplifica de forma mais detalhada a questão da utilização do MASSIVE, referindo-se ao exemplo aqui citado (orcs):

[...] o objetivo da utilização deste software em *The Lord of the Rings: The Two Towers* foi a criação de algoritmos inteligentes para multidões de soldados na batalha *Helm's Deep* que se movimentam por várias extensões. A razão prende-se com o facto, de que se assim não fosse, seria necessário que os animadores programassem os movimentos dos soldados um a um para que este não criassem uma massa homogénea com os mesmo movimentos, o que facilmente se denotaria por parte do espectador. Assim, os soldados possuem níveis de “inteligência” que lhes permitem decidir como correr, a velocidade a que correm e o que fazer se encontrarem um obstáculo. (ZAGALO, 2009, p.146).

O autor cita que mais tarde essa mesma tecnologia foi utilizada na produção do filme *King Kong* (King Kong, 2005) desta vez para a simulação de humanos perambulando pela Nova Iorque da década de 1930. Segundo o autor, esse e outros programas de animação cedem às personagens cinematográficas certo tipo de autossuficiência, elevando o meio ao patamar de “cinema inteligente” (ZAGALO, 2009).

Tendo os orcs grande representação digital, dá-se a necessidade de se citá-los também como personagens digitais, pois como citado nem todos o são, mas merecem destaque por terem seus enormes exércitos representados digitalmente na trama. São opositores à jornada dos heróis, portanto, os orcs representam na narrativa uma enorme força antagonista.

#### 4.3.1.2 Ents

Outro caso de personagens coletivas adjuvantes que se assemelha ao caso dos orcs é o caso dos ents, também conhecidos como os pastores das árvores. Os ents são criaturas de

aspecto arboriforme<sup>61</sup> que podem andar e até mesmo conversar em seu próprio dialeto (entês) ou em outro. Estes seres são criaturas anciãs e sábias que caminham sobre a Terra-Média desde tempos imemoriais, podendo se tornarem furiosos se incitados a isso.

Num primeiro momento, Merry e Pippin ficaram chocados principalmente com a variedade que viram: as várias formas, cores e as diferenças em largura, altura, no comprimento dos braços e pernas, e no número de dedos dos pés e das mãos (qualquer coisa variando entre três a nove). Alguns pareciam mais ou menos aparentados a Barbárvore, e os faziam lembrar-se de faias e carvalhos. Mas havia outras espécies. Alguns se assemelhavam à castanheira: ents de pele castanha, com grandes mãos de dedos espalhados, e pernas curtas e grossas. Outros pareciam o freixo: ents altos, eretos e cinzentos com mãos de muitos dedos e pernas compridas; outros lembravam o pinheiro (os ents mais altos), e outros a bétula, a tília e a sorveira. (TOLKIEN, 2003, p.631).



Figura 15 – Os ents: representações semelhantes aos orcs, mas contrários aos mesmos.

Assim como os orcs, os ents representam uma forma de oposição, mas nesse caso contra os orcs. “Os ents desprezam os orcs (a quem denominam *burárum*) e atacam violentamente qualquer membro dessa raça que venham a encontrar, como vingança pelas inúmeras árvores que os orcs mataram ao longo das eras” (MILLER *et al.*, 2003, p.25). Alguns ents são nomeados durante a narrativa, mas da mesma maneira que orcs eles não se diferenciam em seus aspectos – todos se parecem com árvores – e suas ações, exceto pelo ent Barbárvore, que embora seja uma personagem de destaque, aparece em formato totalmente digital somente em algumas cenas, sendo um misto das tecnologias *chroma key*<sup>62</sup> e *animatronic*.

À exceção do ent Barbárvore, todos os demais homens-árvore são representações digitais e embora se apresentem como personagens secundários, suas ações na trilogia

<sup>61</sup> Originária do latim *arbore*, forma em adjetivo masculino e feminino “que tem forma de árvore”. Disponível em: <<http://brasil.planetasaber.com/search/results.asp?txt=arboriforme>>.

<sup>62</sup> Termo cinematográfico usado para designar fundos de estúdios geralmente nas cores azul ou verde.

reforçam uma das características da narrativa clássica: a cadeia de causa e efeito, pois as devastações das florestas vistas no início da estória servem como estopim para a revolta dos ents e seu ataque à Isengard, que acaba por dismantelar as maquinações do mago traidor Saruman no decorrer da narrativa.



Figura 16 – A construção da personagem Barbárvore.

Na figura acima se vê a personagem Barbárvore em dois momentos: *animatronic* e *chroma key* à esquerda (com os atores que interpretam os hobbits em sua cabeça/tronco) e totalmente digitalizado e em cena à direita, resultante dos processos anteriores.

#### 4.3.1.3 *Huorns*

Outro tipo de personagem digital que não aparece na versão original de *O Senhor dos Anéis*, apenas nas versões estendidas e que possuem destaque são os huorns. Os huorns também são um exemplo de personagens coletivas, mas que ao contrário dos ents e dos orcs, nenhum deles possui nome próprio. Os huorns são seres ainda mais arboriformes do que os ents, pelos quais são constantemente vigiados, mesmo assim ainda são capazes de se mover e se comunicarem à sua maneira.

Há um grande poder neles, e parece que têm a capacidade de se ocultar nas sombras: é difícil vê-los se movendo. Mas eles se movem. Podem andar muito rápido, se estiverem furiosos. Você fica parado olhando para o tempo, talvez, ou ouvindo o farfalhar das folhas, e de repente descobre que está no meio de um bosque com grandes árvores tateando à sua volta. Eles ainda têm vozes, e conseguem falar com os ents – é por isso que são chamados de huorns, pelo que diz Barbárvore – mas ficaram esquisitos e selvagens. Perigosos. Eu ficaria apavorado se os encontrasse e não houvesse nenhum ent verdadeiro para cuidar deles. (TOLKIEN, 2003, p.743).

Na narrativa os huorns são enviados por Barbárvore ao Abismo de Helm para ajudarem na batalha contra os orcs, pois assim como os ents os huorns mantêm uma relação de ódio para com os orcs e seus machados.



Figura 17 – Os Huorns em momentos distintos.

As imagens acima mostram os huorns em dois momentos da narrativa: primeiro como floresta ambulante (esquerda) e em segundo esperando para chacinarem os orcs remanescentes da batalha do Abismo de Helm (direita), empurrados para a floresta-viva por Gandalf e pelos cavaleiros de Rohan. Quando enviados à batalha, os huorns são como uma floresta em movimento, conforme mostrado na trilogia. São eles que emboscam os orcs remanescentes da batalha do Abismo e contribuem para o final concreto desta linha de segmento da narrativa – outra característica do classicismo.

#### 4.3.1.4 *Trolls*

Os trolls são monstros enormes que, geralmente, vivem em cavernas ou escondidos da luz do sol, que segundo a mitologia, pode transformá-los em pedra, fazendo-os voltarem ao material do qual foram originados. Os trolls não são personagens exclusivas de Tolkien; eles possuem suas raízes na mitologia nórdica, mas um ponto é consensual em relação aos trolls: eles são perversos e destroem tudo em seu caminho. Na mitologia tolkieniana os trolls, como as demais criaturas, tiveram sua origem durante a criação da Terra-Média. Eles foram criados à imagem dos ents e em inveja a eles.

Quando o mundo era mais jovem, Morgoth criou os trolls para arremedar os ents. Tanto ents quanto trolls são criaturas feitas à rocha e à madeira, mas naquilo que os ents são fortes e austeros, os trolls são mais moles, como se a argila com a qual suas formas foram moldadas jamais tivesse endurecido. Seus traços são grandes e toscos, mero rascunho jamais melhorado pelo artista. Com certeza foram criados para o mal, pois seu grande tamanho e sua falta de moderação levam o caos aonde quer que vão. (MILLER *et al.*, 2003, p.44).



Figura 18 – Os trolls: personagens digitais com as mais variadas representações.

Em *O Senhor dos Anéis* são exibidos vários tipos dessa raça de personagem que cumprem distintas funções na narrativa: abrem portões gigantescos, empurram enormes torres de guerra e munem catapultas com pesadas pedras. Uma das ações mais relevantes desempenhada por um desses seres é apunhalar Frodo Bolseiro durante a travessia de sua caravana pelas Minas de Moria. Este é o primeiro momento em que o espectador é levado a crer que a personagem portadora do anel foi morta. Detalhe: morta pela ação de um personagem digital.

#### 4.3.1.5 *Falcões do inferno*

Os falcões do inferno são montarias aladas dos Nazgûl, espectros do anel, servidores do Senhor do Escuro. Estes seres adjuvantes aparecem a partir do segundo capítulo da obra e embora voem a grandes alturas, eles procuram a todo tempo as protagonistas da trama, especialmente Frodo e Sam – que se encontram cada vez mais perto de Mordor. Os falcões do inferno também influenciam na trama, sendo utilizados também como atacantes em combate, responsáveis pela perseguição dos cavaleiros em sua fuga de Osgiliath e também pela morte do rei Théoden na batalha dos Campos do Pelennor.



Figura 19 – O falcão do inferno: montaria alada dos espectros do anel.

Em sua literatura, Tolkien não nomeia diretamente estes seres, apenas os descreve. Quem lhes dá nome é um de seus personagens. Na terceira parte da obra, Beregond, um guarda da cidadela de Minas Tirith é quem nomeia esses seres: – “Homem corajoso! Mas como poderá alcançar o Portão, se esses nojentos falcões do inferno tiverem outras armas além do medo? Mas olhe! Eles continuam resistindo.” (TOLKIEN, 2003, p.1064). Porém, as criaturas mostradas na versão cinematográfica se assemelham à descrição de seu criador.

E, para a surpresa de todos, era uma criatura alada: se era um pássaro, então era maior que todos os outros pássaros, e era nu, sem penas ou plumas, e suas enormes asas eram como membranas de couro entre dedos de garras; e seu corpo fedia. Talvez fosse uma criatura de um mundo mais antigo, cuja espécie, sobrevivendo em montanhas esquecidas e frias sob a lua, perdurara além de seus dias, e em ninhos hediondos criara esta última criatura extemporânea, voltada para o mal. E o Senhor do Escuro a acolhera, alimentando-a com carnes nojentas, até que crescesse além da medida de todos os seres voadores; depois deu-a de presente a seu servidor, para que fosse sua montaria. (TOLKIEN, 2003, p.1107).



Figura 20 – Falcões do inferno: um novo nível de representação da ameaça antagonista.

A montagem da cena em que este tipo de criatura aparece pela primeira vez cria no espectador uma surpresa, pois o espectador leigo à obra de Tolkien tem primeiramente a percepção de que o cavaleiro negro está montando novamente um cavalo negro, mas na medida em que a câmera se distancia do objeto, o espectador tem a visão do cavaleiro montado não em um cavalo (como mostrado nos filmes anteriores), mas na besta aqui descrita e mostrada (figura 20). A troca dos cavalos por essas bestas digitais eleva o nível de representação da ameaça antagonista, pois essas novas montarias se mostram bem mais ameaçadoras do que as anteriores (cavalos negros). Na versão dos extras em DVD estas criaturas são chamadas de “monstros caídos” (*fell beasts*). A troca dos cavalos dos servidores de Sauron por essas criaturas acrescentam estes seres digitais à narrativa.

#### 4.3.1.6 Wargs

Os wargs são lobos enormes usados como montarias pelos orcs; são ferozes, possuem grandes mandíbulas e olhos pequenos, porém, perscrutadores.

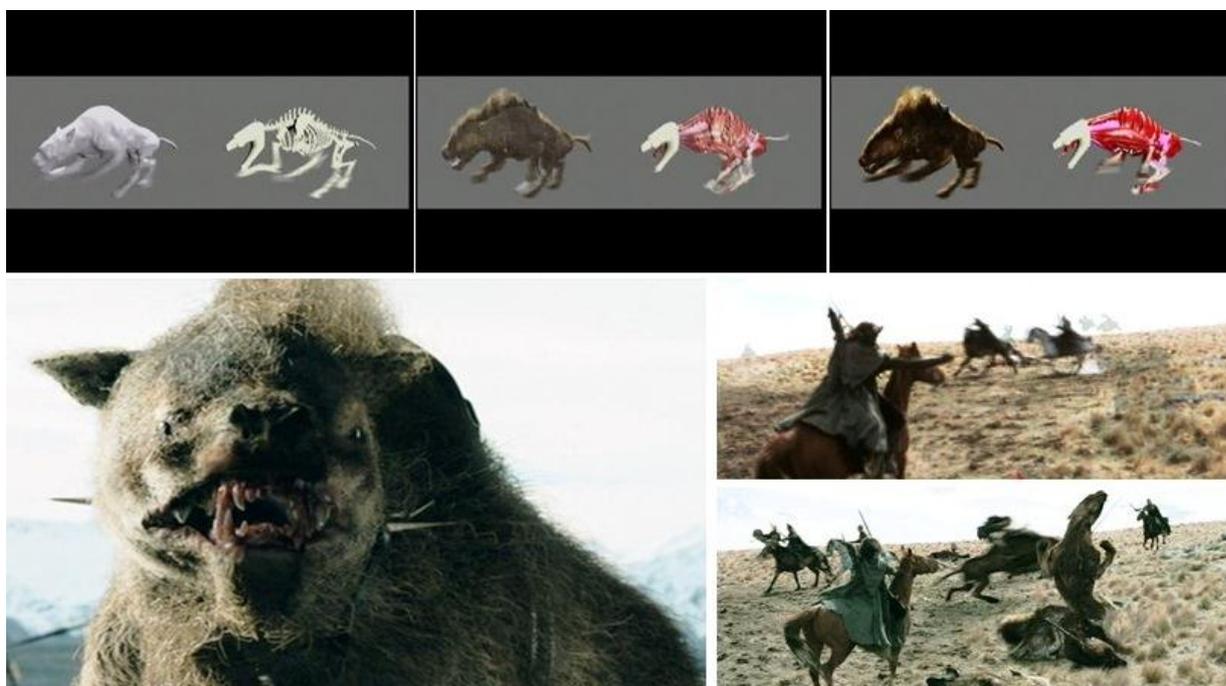


Figura 21 – A criação dos wargs: os imensos lobos-montarias-digitais dos orcs.

Os wargs são aliados das tribos orcs desde as campanhas de Sauron contra os antigos reinos dos dunédain, e guerreiros orcs montados nos lombos de wargs ferozes constituem uma cavalaria poderosa e difícil de se sobrepujar. Por outro lado, a relação entre os orcs e os wargs é geralmente desconfortável, pois os líderes dos orcs que esquecem que os wargs são aliados, e não animais escravizados, são chacinados sem hesitação. (MILLER *et al.*, 2003, P.52).

Todos os wargs vistos na trilogia cinematográfica são seres sintéticos. Há uma sequência de emboscada desses animais ao povo de Rohan em sua fuga para o Abismo de Helm, onde os cavaleiros entram em conflito com essas criaturas. Segundo os extras do DVD nesta sequência os cavaleiros lutavam a esmo, sendo os wargs adicionados digitalmente no processo de pós-produção.

#### 4.3.1.7 Águias

Na trilogia as grandes águias possuem duas funções: servem como montaria e ajudam a retaliar o ataque aéreo provindo dos Nazgûl e seus falcões do inferno. A primeira aparição de um desses seres é logo no início da narrativa ao resgatar o mago Gandalf de seu cativeiro no topo da torre de Orthanc. Sua segunda aparição ocorre quase ao final da narrativa, durante a última batalha entre as forças do bem e as forças do Senhor do Escuro em frente ao Portão da Terra Negra.

Lá vinha Gwaihir, o Senhor dos Ventos, e Landroval, seu irmão, as maiores de todas as Águias do Norte, e os mais poderosos descendentes do velho Thorondor, que construía seus ninhos nos picos inacessíveis das Montanhas Circundantes quando a Terra-média era jovem. Atrás deles vinham em longas e velozes fileiras todos os seus vassalos das montanhas do norte, cada vez mais rápidos num vento crescente. Caíram direto sobre os nazgûl, descendo dos altos ares num súbito mergulho, e o ruflar de suas amplas asas passou como uma rajada de vento. (TOLKIEN, 2003, p.1248).



Figura 22 – Águias digitais em representações distintas: resgatadoras e combatentes.

Em sua terceira aparição as personagens assumem novamente a primeira função a elas dada, a de resgatadoras, pois são essas personagens que resgatam Frodo e Sam dos arredores da Montanha da Perdição após a destruição do “Um Anel”.

#### 4.3.1.8 *Mortos-vivos*

De acordo com a narrativa, Aragorn, herdeiro do trono do reino de Gondor, poderia reivindicar um exército que colocaria medo em qualquer ser vivo andante sobre a Terra-Média: o exército dos mortos-vivos. Segundo a narrativa, este exército era formado pelos espíritos de homens que mediante a ameaça do Senhor do Escuro se recusaram a lutar ao lado do reino de Gondor na última batalha contra as forças inimigas e fugiram para se esconderem nas montanhas. Em retaliação a esta fuga, Isildur – antepassado de Aragorn – rogou uma maldição sobre esses povos: que seus espíritos não descansariam enquanto eles não cumprissem seu juramento e lutassem contra as forças de Sauron, O Senhor do Escuro. Na produção a personagem Legolas recita um verso que demonstra claramente essa situação em que Aragorn poderia ter o poder de invocá-los.

*Quem deverá invoca-los do crepúsculo cinzento? O povo esquecido.  
O herdeiro daquele a quem foi feito o juramento. Do norte ele virá.  
A necessidade o guiará. Seguirá pela porta para as Sendas dos Mortos.*<sup>63</sup>



Figura 23 – Os mortos-vivos digitais: auxílio para resolver obstáculos narrativos.

<sup>63</sup> Diálogo da personagem Legolas – O Retorno do Rei: Versão Estendida, capítulo 18. [S.I]: New Line Cinema, 2010. Disco 1. 1 DVD (116 min).

Embora o exército dos espíritos ou mortos-vivos seja uma presença digital assustadora, eles são personagens adjuvantes que não são antagonistas. A eles também cabe à classificação de personagens coletivas, pois apenas o rei-dos-mortos possui destaque dentre todos os espíritos-guerreiros. Este é outro caso de exceção em relação à pesquisa, pois embora estes espíritos não sejam totalmente construídos digitalmente, sendo sua construção uma mistura de maquiagem e *composing*, sua representação final é digital. A constituição digital destas personagens se faz necessária, pois são eles que ajudam os protagonistas na vitória da batalha dos Campos do Pelennor, onde os orcs – igualmente digitalizados – se encontram em maior número na narrativa, o que até então, ainda ressaltava a opressão sofrida pelos protagonistas da trama. A questão em se colocar um exército de espíritos ao lado dos “mocinhos” é nutrir esperança ao espectador em relação à vitória contra o mal; afinal, como se aniquila um exército que já está morto?

#### 4.3.1.9 Observador

A personagem do Observador (Watcher) conforme nomeado nos extras do DVD de *O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel* é o grande monstro aquático que vigia o portão oeste das Minas de Mória. Ele vive imerso no profundo lago de fora do portão e na narrativa ele é despertado pela personagem de Merry, que ao se sentir entediado, atira pedras na água como forma de passar o tempo. O espectador mais atento poderá perceber que a personagem do Observador se assemelha bastante à figura mitológica do Kraken, que na forma de um enorme polvo/lula ataca embarcações e as afunda com seus imensos e pegajosos tentáculos.



Figura 24 – O “Observador” ou “Vigia do Portão” no lago de Moria.

Os outros se voltaram e viram as águas do lago fervilhando, como se um exército de serpentes viesse nadando da extremidade sul. Um longo e sinuoso tentáculo tinha saído da água; era de um verde claro, luminoso e úmido. A extremidade em forma de dedos prendera o pé de Frodo, e agora o arrastava para dentro da água. Sam, de joelhos, golpeava a garra com uma faca. O braço soltou Frodo, e Sam o puxou para fora, gritando por socorro. Vinte outros braços apareceram, avançando na direção

dele e se agitando. A água escura fervia, e um cheiro medonho se espalhava no ar. (TOLKIEN, 2003, p.407-408).

O Observador também é “conhecido como o Vigia na Água; de tocaia diante da Porta Oeste de Moria, o Vigia capturava criaturas curiosas ou, se falhasse, impelia-as para dentro de Moria e as fechava lá dentro” (MILLER *et al.*, 2003, p.33). Pela ação desta criatura a comitiva é empurrada para dentro das Minas de Mória e é encerrada lá dentro, o que mais tarde acarretaria em serem atacados pelos orcs e pelo balrog, levando à suposta morte de Gandalf.

#### 4.3.1.10 *Olifante*

Um olifante ou Mûmak<sup>64</sup> é uma personagem digital imensa, seres gigantescos e como o próprio nome sugere são bem parecidos com os elefantes do mundo real, porém em proporções exageradamente maiores – como dinossauros. Assim como os wargs, os olifantes são adjuvantes antagonistas, mas não por vontade própria, pois eles são “domáveis” e poderiam atuar tanto para um lado da trama (bem) como para o outro lado (mal). Na narrativa eles são domados pelos Haradrim, o povo sulista e que luta ao lado do Senhor do Escuro.

Veio avançando, direto para os vigias, e então desviou no momento exato, passando a apenas alguns metros, fazendo tremer o chão sob seus pés: as grandes pernas como árvores, enormes orelhas semelhantes a velas abertas, a longa tromba erguida como uma enorme serpente pronta para atacar, os pequenos olhos vermelhos coléricos. Suas presas levantadas semelhantes a chifres estavam fixadas com bandas de ouro e pingavam sangue. Os arreios ricamente enfeitados de vermelho e dourado pendiam em farrapos soltos. (TOLKIEN, 2003, p.870).

Alguns desses imensos seres sintéticos aparecem logo no segundo capítulo da trama, quando o personagem Sam exhibe um enorme fascínio por eles. Mas sua força é realmente demonstrada no capítulo final da trilogia, onde eles são representados como verdadeiras máquinas de guerra. Na batalha do Pelennor centenas de cavaleiros de Rohan são pisoteados e esmagados por estas criaturas, que por sua vez, são resistentes a golpes de vários tipos. “Suas presas são mortíferas em combate, mas a tromba pode ser ainda pior, pois o olifantes é capaz de arrancar árvores do solo, agarrar homens ou animais e arremessá-los a longas distâncias” (MILLER *et al.*, 2003, p.38).

---

<sup>64</sup> Os olifantes também são conhecidos como mûmakil (plural) ou mûmak (singular) (MILLER, 2003).



Figura 25 – Os olifantes: monstros gigantes digitais.

### 4.3.2. *Personagens digitais Antagonistas*

Encontra-se aqui identificada a outra classe de personagens. Estas cumprem funções maiores e mais contundentes para com a trama, diferentes das já citadas, que muitas vezes não passavam ou atuavam diretamente no eixo narrativo central. Ao contrário das adjuvantes ou personagens secundárias, descritas nos tópicos anteriores, as personagens antagonistas, no caso de *O Senhor dos Anéis*, não tem suas ações relevadas ao segundo plano; são personagens realmente importantes e que, justamente por serem antagonistas em muito atrapalham a jornada dos protagonistas, especialmente de Frodo Bolseiro e de Samwise Gamgi.

#### 4.3.2.1 *Balrog*

De acordo com a mitologia tolkieniana, os balrogs são demônios de fogo criados por uma entidade divina que corrompera para o mal a si própria e tudo aquilo que criara. Esta é uma descrição de como esses seres eram em seu íntimo: “Seus corações eram de fogo, mas eles se ocultavam nas trevas, e o terror ia à sua frente, com seus açoites em chamas; balrogs foram eles chamados na Terra-Média em tempos mais recentes” (TOLKIEN, 2003, p.45). Os elfos tem muito a temer dos balrogs, pois esses demônios de fogo foram responsáveis pelo extermínios de muitos desses povos no início da Terra-Média. Esse assombro pela figura do balrog é muito bem colocado pela atuação do ator Orlando Bloom que representa o elfo Legolas na narrativa cinematográfica. As personagens protagonistas se depararam com este antagonista de fogo ao tentarem atravessar as Minas de Moria, tendo milhares de orcs em seu encalço.

A multidão de orcs se abriu, e se amontoou do lado, como se eles próprios estivessem com medo. Alguma coisa vinha atrás. Não se podia ver o que fosse: era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura, talvez humanóide, mas maior; poder e terror pareciam estar nela e ao seu redor. A figura veio para a extremidade do fogo e a luz se apagou, como se uma nuvem tivesse coberto tudo. Então, com um movimento rápido, pulou por sobre a fissura. As chamas bramiram para saudá-la, e se ergueram à sua volta; uma nuvem negra rodopiou subindo no ar. A cabeleira esvoaçante se incendiou, fulgurando. Na mão direita carregava uma espada como uma língua de fogo cortante; na mão esquerda trazia um chicote de muitas correias. (TOLKIEN, 2003, p.435).

Frente ao ataque do balrog, o mago Gandalf desafia o imenso antagonista de fogo em uma estreita ponte, travando uma pequena batalha e por fim cai do no abismo junto com a personagem digital ao pensar tê-la derrotado. O restante da comitiva consegue deixar as minas e lamentam a perda do companheiro. Outro detalhe importante: uma ação executada por uma personagem digital que reverberaria no restante da narrativa, pois Gandalf retorna como uma figura de maior poder no restante da narrativa.



Figura 26 – O demônio de fogo balrog é enfrentado por Gandalf em Moria.

A imagem da sombra sempre será tida como elemento de oposição, como antagonista, aquele que é o lado oposto da balança, mas que tem uma função que passa o sentido de “maldade”. Ela existe para que o protagonista ou herói vença seus próprios medos e cresça, tornando-se alguém mais digno e respeitado; assim ele se torna um elemento de modificação, um arquétipo de transformação. (MEDEIROS, 2005, p.147).

É o que acontece com Gandalf após o ataque do balrog: uma reestruturação da personagem do mago. Quanto ao fato do balrog ser representado digitalmente, McClean

(2007) ressalta a importância da utilização dos efeitos especiais na produção desses seres antropomorfizados, resultantes de performances em computação gráfica, não apenas por sua aparência “realística”, mas por sua contribuição para o “apelo dramático” evocado pela narrativa. Após o ataque do balrog e a – suposta – morte de Gandalf, há um momento de “pesar” em que os personagens lamentam a perda do companheiro pelo confronto resultante das ações da personagem digital de fogo.

Para a autora, essa suspensão do desenvolvimento da trama por algum tempo é imprescindível para que não só as personagens, mas também o espectador lamente pela morte da personagem Gandalf.

No entanto, embora a narrativa faça uma pausa, em certo sentido, é uma parada essencial no ritmo do filme que permite que o público absorva a passagem do tempo. Um dos momentos mais impressionantes de *A Sociedade do Anel* é o tempo permitido para que a irmandade lamente o falecimento de Gandalf. Estas pausas, necessárias para a conexão emocional do personagem, também são cruciais para tais conexões emocionais com as audiências.<sup>65</sup> (McCLEAN, 2007, p.200, tradução nossa).

Desta forma a personagem do demônio de fogo, balrog, cumpre sua função representativa enquanto agente narrativo na trama, sendo um bom exemplo de personagem desenvolvido pela técnica de *keyframe*.

#### 4.3.2.2 *Laracna*

De todas as personagens digitais que fazem parte da trama em *O Senhor dos Anéis* Laracna talvez seja a mais comum em termos de existência no mundo real; não que existam no mundo aranhas do tamanho de Laracna, mas em comparação às demais personagens, ela parece ser a menos estranha em termos de criação fantasiosa, pois é isso que ela é: uma imensa aranha. Laracna habita um túnel escuro e úmido que se situa no topo das escadarias de Cirith Ungol, caminho tomado por Frodo e Sam em direção à Mordor, tendo Gollum como seu guia. Na produção, Gollum arquiteta levar os hobbits para a personagem, com o objetivo de que ela os mate e ele consiga recuperar seu precioso anel entre as roupas e os restos mortais dos hobbits.

---

<sup>65</sup> Yet, although the narrative pauses, in a sense it is an essential beat in the pacing of the film that allows the audience to absorb the passing of aeons. One of the most impressive moments in the *Fellowship of the Ring* is the screen time allowed for the fellowship to mourn the passing of Gandalf. These pauses, necessary for the character’s emotional connection, also are crucial to such emotional connections from audiences.

Era muito semelhante a uma aranha, mas maior que as grandes feras caçadoras, e mais terrível que elas por causa do propósito maligno em seus olhos sem remorso. Os mesmos olhos que ele pensava estarem derrotados e vencidos acendiam-se outra vez numa luz cruel, agrupados em sua cabeça protuberante. Tinha grandes chifres, e atrás de seu curto pescoço em forma de haste estava um enorme corpo inchado, um vasto saco intumescido, balançando e caído por entre as pernas o tronco era preto, manchado com marcas lívidas, mas a barriga embaixo era clara e luminosa, exalando um cheiro ruim. As pernas eram curvas, com grandes juntas nodosas bem acima de suas costas, e tinha pêlos espetados como espinhos de aço, e na extremidade de cada perna havia uma garra. (TOLKIEN, 2003, p.956).

À primeira vista Frodo consegue escapar ao ataque da imensa aranha, mas passado algum tempo ela retorna e ele é ferido por ela. É o segundo momento na trama em que o espectador pensa que o protagonista foi morto; morto novamente pela ação de uma personagem digital.



Figura 27 – Laracna: outra personagem digital de forte influência na trama.

Outro exemplo de um personagem convincente em computação gráfica é a aliada de Gollum, Laracna. A aranha computadorizada que ataca Frodo é impecavelmente casada com as performances de ação ao vivo, para que quando da picada da aranha, os membros do público que já estão se contorcendo em seus assentos tem boas razões para saltar de surpresa. O momento da ação é compensado entre desempenho ao vivo e computação gráfica de uma forma que é naturalmente compatível com um ataque físico.<sup>66</sup> (McCLEAN, 2007, p.144-145, tradução nossa).

Entretanto, Sam reaparece, combate o agente sintético e consegue livrar Frodo – aparentemente morto – das garras de Laracna, não conseguindo impedir que orcs encontrassem seu fiel companheiro e o levassem para uma torre próxima do local.

<sup>66</sup> Another example of a convincing CG character is Gollum's ally Shelob. The CG spider that attacks Frodo is impeccably married to the live action performances so that when the spider bites, members of the audience not already squirming in their seats are given good reason to jump with surprise. The timing of the action is matched between live and CG performance in a way that is innately consistent with a physical attack.

#### 4.3.2.3 Gollum

A última personagem a ser identificada na trama é uma personagem de grande destaque na trilogia *O Senhor dos Anéis* que é a criatura Gollum. Tal destaque se deve não apenas por suas funções primordiais para com o enredo, mas também por seus métodos técnicos de desenvolvimento em relação aos avanços da tecnologia cinematográfica e tantas outras influências e discussões posteriores geradas a partir da criação desta personagem. Segundo a narrativa, Gollum chamava-se Sméagol e também era um tipo de hobbit, que assassinou uma personagem semelhante para ficar com o objeto que esta havia encontrado: o “Um Anel”. Malvado, egocêntrico e com dupla personalidade, a personagem Gollum recebeu grande destaque na trama, não apenas por ser o autor da destruição do “Um Anel”, mas também por ter sido criado através de efeitos especiais de última geração e pela sua dicotomia representada pela atuação do ator Andy Serkis, que dá vida à personagem.



Figura 28 – A dicotomia em Gollum: o mal (esquerda) confronta o bom (direita).

A primeira aparição da personagem Gollum na literatura de Tolkien foi no livro *O Hobbit* (1937), prelúdio de *O Senhor dos Anéis*, onde o autor a descreve da seguinte forma:

Ali no fundo, na beira da água escura, vivia o velho Gollum, uma pequena criatura viscosa. Não sei de onde veio, nem quem ou o que ele era. Era um Gollum – escuro como a escuridão, exceto por dois olhos grandes redondos e pálidos no rosto magro. Tinha um pequeno barco e remava no lago quase sem nenhum ruído; [...]. Olhos pálidos feito lamparinas, ele procurava peixes cegos, que agarrava com os dedos longos num piscar de olhos. (TOLKIEN, 2003, p.72).

A evolução da personagem na narrativa cinematográfica se dá de modo gradual: no início ele é visto apenas como uma sombra, seguindo a sociedade do anel aqui e acolá. No segundo capítulo da trilogia a aparição de Gollum – através dos efeitos especiais – legitima a existência da personagem, que antes era apenas uma lenda presente nas histórias de Bilbo Bolseiro. A criatura Gollum se insere na trama a partir do momento em que Frodo suspeita

que ele e Sam não estão sozinhos nas terras próximas a Mordor. Gollum então surge e é capturado pelos dois hobbits, que o obrigam – sob juramento – a guia-los à Terra Negra por trilhas secretas que somente a criatura conhecia. Gollum começa então a se relacionar com os dois hobbits, criando uma tríade de amizade deste ponto da narrativa em diante. O conhecimento que Sam e Frodo possuem sobre a criatura é superficial. O que sabem sobre ele são apenas relatos de Bilbo sobre um encontro que tivera com a criatura nas Montanhas Cinzentas há muito tempo atrás. Até então eles não possuíam nenhum conhecimento sobre Gollum além das antigas histórias que lhes haviam sido contadas. Aos poucos é que eles começam a “decifrar” a criatura Gollum e suas qualidades.



Figura 29 – Cinema digital: *live action* com animação em plena luz do dia.

E esse é Gollum, um sorrateiro, um preguiçoso infeliz que entra e sai de mansinho. Gollum é um exemplo da “própria sombra” junguiana, um traço de personalidade que o famoso psicanalista acreditava estar presente em todo mundo e que se constitui de nossas próprias fraquezas reprimidas, instintos de desejo do inconsciente, que, frequentemente, odiamos nos outros e sabemos que estão escondidos em nós mesmos. (SMITH, 2012, p.36).

Frodo e Sam não conheciam a natureza real da criatura. Frodo deixa-se levar pela falsa bondade de Gollum e trata-o, inclusive, pelo nome de Sméagol, numa tentativa de humanizar a criatura. Já Sam não nutre nenhuma compaixão pela criatura e desconfia de Gollum o tempo todo. “Frodo é bom nessa técnica. Ele elogia Gollum constantemente chamando-o de ‘Sméagol inteligente’. Isso apazigua o ego inchado da criatura e o humaniza quando ele se vê chamado por um nome de hobbit adequado” (SMITH, 2012, p.37). As ações da criatura Gollum são essenciais à narrativa. O simples fato (que na verdade não é nada simples) de que a destruição do “Um Anel” foi resultado da ação de um personagem digital já coloca em pauta a ação representativa de todas as demais personagens (de carne e osso).



Figura 30 – A personagem digital cumprindo o objetivo de toda a estória.

Contudo, a questão exaltada pela pesquisa ainda continua sendo a representação digital, e é colocada em reflexão nas seguintes palavras de Risi:

A trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis* traz à tona um caso particularmente representativo das questões apontadas até aqui em relação ao design de atores digitais: a criatura Gollum, uma das personagens centrais do épico. Criado dentro das mais modernas técnicas de computação gráfica disponíveis no seu tempo, Gollum pode ser visto como um feito sem precedentes históricos, marcando uma virada no debate sobre a substituição de atores convencionais por representações computacionais no cinema. (2008, p.60).

Sob esta reflexão se encerra o quarto capítulo deste trabalho. O capítulo a seguir vislumbra a discussão proposta pela pesquisa, justamente em relação a esta representação digital e sua necessidade em relação para com a narrativa cinematográfica.

## 5. A ANÁLISE FÍLMICA E A REPRESENTAÇÃO EM *O SENHOR DOS ANÉIS*

Neste ponto o trabalho alcança o seu ápice, descrevendo de que forma obteve-se o resultado da pesquisa, explicando sua natureza e correlacionando os métodos de investigação aplicados à amostra de estudo. O primeiro tópico a seguir explana sobre a metodologia utilizada na obtenção do resultado da pesquisa, enquanto que o segundo aspira responder a questão da necessidade da presença das personagens digitais no desenvolvimento da narrativa clássica na amostra investigada e o terceiro vislumbra uma possível substituição dos agentes narrativos causais por seus substitutos artificiais.

### 5.1 A TERRA-MÉDIA: ANALISANDO IMAGETICAMENTE SEUS HABITANTES

Por ter o autor deste trabalho optado pelo estudo da personagem digital no cinema, era necessário que uma amostra de pesquisa fosse escolhida e que tal amostra possuísse os elementos necessários para o desenvolvimento da análise do objeto de estudo; afinal, seria incongruente a tentativa de análise desta classe de personagem em uma produção que carecesse da mesma. Por se tratar de uma pesquisa de cunho qualitativo, a quantidade de personagens digitais presentes na obra a ser escolhida seria irrelevante, tendo em vista que o destaque maior estaria na importância da presença deste tipo de personagem para o desenvolvimento da narrativa da obra a ser definida. Portanto, bastaria a presença de um único tipo deste personagem em determinada obra e a amostra de pesquisa já estaria determinada. Ocasionalmente, graças aos avanços da área cinematográfica digital não seria grande problema encontrar uma produção que se encaixasse nas exigências da pesquisa, pois na atualidade, as personagens digitais permeiam os mais variados gêneros cinematográficos – do terror à comédia –, não sendo limitados apenas às produções de ficção científica, como muitos ainda podem pensar. Desta maneira a pesquisa se iniciou com um levantamento filmográfico no intuito de escolher qual amostra se encaixaria melhor para o desenvolvimento do trabalho.

A escolha da amostra de pesquisa como sendo a trilogia cinematográfica de *O Senhor dos Anéis* se deu em comum acordo entre orientador e orientando, levando em consideração a tipologia de personagens digitais presentes na obra. A metodologia utilizada para a identificação dos personagens digitais e para o cumprimento dos objetivos da pesquisa foi a análise fílmica. As personagens foram identificadas e analisadas de acordo com suas descrições físicas e suas representações para com a narrativa. Por se tratar de uma obra de

fantasia, repleta de elementos inexistentes no mundo real, a identificação de tais personagens poderia não ser considerada uma missão muito árdua, porém, com os avanços da imagem digital – supracitados ao longo deste trabalho – como definir o que é sintético e o que é protético? O que é real e o que é digital em termos de produção? Pois como referido no capítulo 4 a análise se aterá apenas aos personagens que fossem totalmente digitais, salvo exceções apontadas.

Por esta razão conforme mencionado na introdução deste trabalho, a análise foi feita com base nas versões cinematográficas estendidas de *O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel*, *O Senhor dos Anéis – As Duas Torres* e *O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei*, pois nos extras dessas versões há uma enorme quantidade de informações em relação aos filmes, especialmente no que se refere aos efeitos especiais e à construção da narrativa em torno do “Um Anel”. O acesso aos materiais extras referentes às produções era necessário, pois uma vez imerso na trama o espectador, em muitos casos, pode não diferenciar o que é animado (sintético) do que é real (físico/protético) mediante a realidade que lhe é mostrada.

[...] como espectadores aceitamos técnicas cinematográficas como instrumentos que nos dão acesso a uma realidade imaginada. Nós não achamos que as imagens estão em conformidade com a mentalidade de alguém, ou com a nossa própria ou com a do cineasta. [...] Reagimos a estas imagens, através de nosso intelecto e através de nossos sentimentos, nós respondemos a uma realidade prévia, uma vez que foi transformada por meio de técnicas características deste meio.<sup>67</sup> (SINGER, 1998, p.25, tradução nossa).

Neste intuito os filmes foram vistos, revistos, juntamente com seus extras e *making-ofs* para que fosse obtido o maior número de informações possíveis a respeito da obra e do objeto de estudo, para que os elementos que compõem tal objeto fossem identificados e descritos – como ocorrido no capítulo anterior.

Embora segundo o estudioso Jacques Aumont (1999) não haja um método universal para a análise fílmica, de acordo com os estudos metodológicos de Penafria (2009, p.1) “é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (Cf. Vayone, 1994)”.

A análise da trilogia em questão seguiu este método. Primeiramente através da observação, ela decompôs a narrativa, identificou seus personagens e finalmente descreveu

---

<sup>67</sup> [...] as spectators we accept film techniques as instrumentalities that give us access to some imagined reality. We do not think that images conform to anyone's mentality, either our own or the filmmaker's. [...] Reacting to these images, through our intellect and through our feelings, we respond to some prior reality as it has been transformed by techniques characteristics of this medium.

suas ações na trama, demonstrando a relevância de cada personagem digital inserida no *syuzhet*, fossem elas personagens individuais ou coletivas. Assim sendo, a análise partiu da identificação de aparatos tecnológicos (efeitos especiais) que deram suporte à narrativa, não optando por processos polissêmicos, interpretativos ou semióticos, tendo um objetivo específico já definido: a identificação e classificação das personagens digitais.

De acordo com Vanoye; Goliot-Lété (1994) existem três tipos de espectadores cinematográficos: os comuns, os críticos e os pesquisadores científicos. Pode-se se dizer que a análise da amostra em questão encaixaria o autor deste trabalho na visão da terceira categoria de espectador.

A terceira categoria, de pesquisadores científicos em cinema, é considerada nova, e observa o filme a partir dos parâmetros da linguagem cinematográfica. Em sua maioria, observam as narrativas e as esmiúçam, na busca de relações entre as escolhas dos planos e cortes feitos pelo diretor. Fecham-se no universo do filme, porém, mantendo o distanciamento e a objetividade para construir um conhecimento a partir de seus estudos. (CHAMPANGNATTE, 2014, p.5).

Outro aspecto importante a ser ressaltado é que todas as imagens e diálogos aqui expostos foram extraídos dos filmes durante o processo de análise, o que resultou também em um processo de decupagem, o que pode legitimar o desenvolvimento analítico aqui descrito. Os demais processos conceituais, descritivos e referenciais que compõem a pesquisa qualitativa aqui descrita no marco teórico e em outras partes do trabalho são resultado de levantamentos bibliográficos, indispensáveis a qualquer trabalho acadêmico (BARROS; DUARTE, 2006).

## 5.2 A REPRESENTATIVIDADE DAS PERSONAGENS EM *O SENHOR DOS ANÉIS*

O avanço irrefreável tanto das técnicas cinematográficas quanto dos efeitos especiais levou o autor deste trabalho ao objeto de estudo aqui escrutinado: a personagem digital. Porém, entre tantos outros artifícios do mundo dos efeitos especiais como os cenários digitais, as edições de som e ademais técnicas, porque a escolha pelas personagens digitais? A resposta é simples e embasada aqui por dois autores, Barthes (2001) e Risi (2008), pois de acordo com o primeiro não existe no mundo uma narrativa isenta de personagens, e de acordo com o segundo uma personagem digital é essencialmente um efeito especial. Portanto, o interesse na escolha deste elemento de análise se deu por sua representatividade em uma narrativa, sendo ele, ao mesmo tempo, um componente sintético e um agente narrativo. Eis o

cerne da questão: como algo que não existe fisicamente/materialmente em relação à *mise-en-scène* pode ter funções primordiais e até mesmo definir os rumos de uma trama? Esta é a questão tratada a seguir.

Pois bem, após a identificação e descrição das personagens digitais em *O Senhor dos Anéis* chega-se então o momento de referenciar suas funções de acordo com os conceitos abordados no marco teórico e apontar suas relevâncias para a narrativa em questão, ou seja, a clássica. Três pontos de vista podem ser abordados. O primeiro seria em relação às ações executadas pelas personagens digitais. O segundo seria a correlação dessas ações para com as características da narrativa clássica. E o terceiro e último seria a necessidade da digitalização dessas personagens na perspectiva de manter a transparência cinematográfica e também a verossimilhança. Estes são os caminhos a se seguir, resultantes da proposta da pesquisa, da interpretação e análise dos dados, dos objetivos, da hipótese, enfim, de todo o trabalho.

Quanto às ações, há inúmeras delas que são desempenhadas pelas personagens digitais e que influenciam diretamente no *syuzhet*. Algumas dessas ações já foram citadas no marco teórico e também durante a identificação e descrição das personagens como o troll das cavernas que apunhala Frodo Bolseiro; a aranha Laracna que também ataca Frodo e o faz ser capturado pelo inimigo; a imensa águia que salva o mago Gandalf de seu cativeiro no alto da torre de Orthanc; o demônio de fogo, balrog, que em Moria, supostamente, teria matado o mago Gandalf; o ataque dos ents à Isengard, que desmantela grande parte da força antagonista na trama, e etc. Numerosas são as personagens digitais antagonistas ou adjuvantes cujas ações contribuem de forma contundente para a estória. O fato do objetivo principal da trama, que é a destruição do “Um Anel” ser executado justamente por uma personagem digital (Gollum) já justificaria a presença dele e das demais personagens digitais na narrativa. Entretanto, a real necessidade das personagens digitais inseridas na trama será discutida mais à frente.

O segundo ponto de vista a ser colocado é a relação entre as personagens digitais e as características componentes da narrativa clássica. Em relação a isso, a estória em *O Senhor dos Anéis* não é desenvolvida apenas em torno destes seres sintéticos, porém eles contribuem significativamente para a construção da narrativa clássica reforçando tais características como a **estrutura**, a **relação causal** e a **linearidade**, que são concomitantemente resultantes das ações desses seres; o *flashback*, o *deadline* e a **redundância**, ressaltados especialmente pela personagem Gollum que não se cansa de repetir para os hobbits Frodo e Sam que não há tempo a perder e que eles estão em um território perigoso e hostil. As ações e falas destas personagens sintéticas garantem que essas e outras características da narrativa clássica sejam mantidas na obra cinematográfica.

As personagens digitais em *O Senhor dos Anéis* cumprem funções fundamentais da narrativa clássica que sob outro prisma poderiam ser cumpridas por personagens reais, mas são realizadas por estes seres sintéticos. Desta forma, pode-se afirmar que estas personagens digitais são mais do que fundamentalmente efeitos especiais, elas vão além de apenas acessórios (visão clássica dos efeitos especiais no cinema), elas são agentes causais dentro da narrativa. De acordo com a análise, algumas destas, em especial as personagens antagonistas como o demônio balrog, Laracna e Gollum desempenham funções contundentes para com a trama – fato que realça o classicismo que este trabalho tanto tende a identificar na amostra de pesquisa.

Agora sim chega-se ao terceiro e mais delicado ponto de discussão: a questão da **transparência** e da **verossimilhança**. Neste momento pode-se alegar que os efeitos especiais ajudam na ilusão da realidade, no conceito de janela de Ismail Xavier e no conceito aristotélico de verossimilitude. Possivelmente, as personagens digitais contribuem para a obra como um todo – em ambos os aspectos. Como mostrado pela pesquisa, suas ações influenciam consideravelmente na forma tomada pela narrativa. Entretanto, resta ainda refletir sobre a questão central a qual este trabalho está conectado: “A narrativa clássica presente em *O Senhor dos Anéis* seria possível sem a presença das personagens digitais?”.

Tanto a autora Shilo McClean (2007) como Lev Manovich (2001) discorrem sobre as implicações das mudanças no paradigma imagético na era do cinema digital, ressaltando também suas características e utilizações no sentido de representação de um outro nível de realismo sintético e estético – tendo como base a premissa naturalista. McClean, especificamente, reforça a utilização dos efeitos especiais para a construção de determinadas histórias, especialmente em relação à narrativa clássica, citando exemplos miméticos de Aristóteles a Bordwell. Várias narrativas já foram levadas às telas desde os primórdios do cinema e obtiveram um alto nível de realismo<sup>68</sup> sem nenhum tipo de efeito especial digital, até mesmo filmes do gênero de ficção científica. Uma vez que ao cinema o que importa, como supracitado, é a impressão de realidade, isso não significa que não haja “realismo” sem a aplicação de efeitos especiais. Voltando à questão da transparência e da verossimilhança e contextualizando-as na amostra de pesquisa resta-nos indagar: qual a diferença entre um orc digital totalmente criado em computador para um ator humano transformado em orc sob pesada maquiagem? Sua função narrativa seria a mesma<sup>69</sup>. Mas e em relação à

---

<sup>68</sup> Realismo no sentido já referido anteriormente pelo trabalho como naturalismo.

<sup>69</sup> Por esta razão o trabalho não faz referências aos estudos do formalista russo Wladimir Propp, pois o que está em pauta não é a funcionalidade dos personagens, mas sim seu método representativo (técnica).

verossimilhança? Ele seria mais real do ponto de vista do espectador? E se em vez de reproduzir digitalmente os 10.000 orcs para representar a batalha no Abismo de Helm o diretor Peter Jackson tivesse optado por maquear 10.000 atores de carne e osso e colocá-los em uma pedreira na Nova Zelândia (local das filmagens) para filmar a batalha? Resposta: a representação aconteceria da mesma maneira, podendo supor que ela poderia alcançar um outro nível estético, apenas isso. Pois de acordo com o filósofo grego Aristóteles, “de fato, é menos grave ignorar que a corça não tem chifres do que retratá-la de modo não convincente” (2011, p.90). Seguindo a lógica aristotélica, não há como garantir que a utilização dos efeitos especiais, conforme aplicados são totalmente inerentes à obra e que sem eles uma narrativa fantástica não poderia ser desenvolvida, tendo em vista que o importante é a representação e não o efeito especial, a imagem de síntese.

Ser “crível”, no contexto de uma realidade que é ficcional *a priori*, significa evocar a confiança sobre uma veracidade relativa, uma existência dependente de variáveis propostas pela narrativa. A credibilidade de uma personagem não é determinada, portanto, pelo realismo da sua representação, mas por sua capacidade de engajar devidamente a audiência, de convencê-la da sua autenticidade como a emissora da mensagem. (RISI, 2008, p.28).

Sob este prisma, as demais personagens digitais poderiam igualmente ser *animatronics* e atores humanos usando próteses para a representação de monstros e seres fantásticos presentes nos filmes, sendo assim “críveis” mesmo exibidos através de outro método representacional. Com isso, a narrativa clássica existente em *O Senhor dos Anéis*, embora fosse produzida sem tecnologia digital, poderia ser desenvolvida da mesma forma. Portanto, não se pode afirmar categoricamente que a narrativa clássica existente no conjunto de filmes aqui descrito não existiria sem a presença das personagens digitais, mesmo estas em sua maioria não sendo propriamente humanas. Isto refuta a hipótese de que a narrativa clássica apresentada em *O Senhor dos Anéis* somente seria possível pela presença desse tipo de personagem.

O que esta discussão pretende mostrar é que existe a possibilidade de verossimilhança sem a necessidade de efeitos especiais ou personagens digitais, contanto que o que seja exibido mostre-se convincente ou – em certo nível – se pareça real, pois segundo Metz (2011, p.17-18) “uma obra fantástica só é fantástica se convencer, senão é apenas ridícula”. Metz também alerta para o uso de imagens que desnudem o imaginário para a construção de uma fábula. Neste caso, *O Senhor dos Anéis* faz bem em utilizar-se ainda de *animatronics*, próteses e maquiagens, não permitindo que o espectador se afaste demais da

narrativa pelo excesso de personagens digitais ou de tecnologia utilizada e acabe por achar tudo aquilo “muito falso” ou “pouco palpável”.

Resumindo, o segredo do cinema consiste em colocar muitos índices de realidade em imagens que, embora assim enriquecidas, não deixam, de ser percebidas como imagens. Imagens pobres demais não nutrem suficientemente o imaginário para que delas ele consiga extrair uma realidade. Inversamente, a simulação de uma fábula por meios tão ricos quanto o real, já que reais, – é o caso do teatro – corre sempre o risco de não aparecer senão como a simulação por demais real de um imaginário sem realidade. (METZ, 2011, p.28).

Em relação à verossimilitude e a transparência, outros fatores relacionados ao espectador podem influenciar na atuação destas características no público. Ainda na atualidade, nada pode garantir que o digital tem maior poder de “convencimento” do que o analógico ou o material/físico. Existem várias implicações a se considerar ao dizer que a imagem digital é mais verdadeira, ou pode se parecer mais verdadeira. Vale lembrar aqui do *Schemata* de Bordwell, o qual é carregado de “esquemas” de subjetividade do espectador e que graças a isso ele consegue fazer ligações ou correlações em uma trama. Deste mesmo tipo de fator depende a questão do reconhecimento da verossimilhança e da transparência. Afinal, o que pode parecer verossímil para um indivíduo pode não parecer verossímil para outro. É impossível garantir que o indivíduo reconhecerá a imagem digital, no caso, a personagem sintética como um dogma. O que se deseja debater através desse pragmatismo é que o uso excessivo da tecnologia não é garantia de “suspensão da descrença”, pois para que isso ocorra deve-se levar em conta uma série de aspectos por parte do espectador como sua experiência com o meio, bagagem cultural, subjetividade, e etc.

Em contrapartida, um ponto importante deve ser considerado na análise das personagens digitais em *O Senhor dos Anéis*, sejam elas antagonistas ou adjuvantes, e esta é de fato a conclusão a que o trabalho pode chegar: a utilização das personagens digitais pode ressaltar as características da narrativa clássica, potencializando-as. O presente estudo leva à reflexão de que os agentes sintéticos são capazes de interagir e cumprir funções fundamentais para uma narrativa, assumindo realmente o posto de agentes causais. Nesta questão a amostra de pesquisa torna-se uma referência, tanto na usabilidade quanto na representatividade desse tipo de personagem. Deve-se mencionar que a utilização dessa classe de personagem pode ajudar também na ilusão de participação do espectador perante a obra (filme) que é outro objetivo latente da narrativa clássica. Antes de se passar à indagação final que este estudo incita, um último apontamento ainda há de ser feito pela pesquisa. Mesmo tendo analisado, evidenciado e reconhecido que as personagens digitais em *O Senhor dos Anéis* poderiam ser

representadas por seres de carne e osso mantendo mesmo assim a característica fantástica da obra. Cabe ao estudo ressaltar, como apresentado nos extras e *making-ofs* das produções, depoimentos por parte do diretor Peter Jackson e demais responsáveis pela equipe de efeitos especiais em que afirmam que as personagens digitais, especialmente a criatura Gollum, conseguem desenvolver ações impossíveis de serem realizadas por atores convencionais, até mesmo por dublês profissionais.

A utilização da interpretação de Serkis [Andy] como referência para a animação da personagem pode ser considerada um fator extremamente importante para a criação de movimentos, reações e maneirismos realistas, por estarem indexados ao padrão de atuação de um ator convencional. Entretanto, a natureza de Gollum, dentro do contexto ficcional, pressupõe um comportamento que frequentemente extrapola o repertório das ações possivelmente executadas por um ser humano, como coloca o diretor de animação Randy Cook: “(...) os movimentos de Andy sobre Gollum não são necessariamente os movimentos de Gollum. (...) às vezes, o que ele está fazendo não é tão ágil quanto Gollum poderia ser”. (RISI, 2008, p.71)

Uma das sequências da obra em que se destaca e exemplifica esta afirmativa aqui colocada é a primeira aparição de Gollum em *As Duas Torres*, em que a personagem desce frontalmente um paredão vertical e é capturada em seguida pelos hobbits Sam e Frodo – a produção da sequência faz parte do capítulo *The Taming of Sméagol* (adestrando Gollum) do disco três de extras de *As Duas Torres*. Voltando a discussão, do ponto de vista narrativo, esta sequência como tantas outras poderia ser produzida diferentemente, o que não alteraria a narrativa. Entretanto, pode-se sugerir que tais ações – inconcebíveis por seres humanos – poderiam constituir uma nova significação estética e diferenciada em relação à linguagem cinematográfica. Outro exemplo seriam as lutas da personagem Mestre Yoda em *Star Wars – Episódios II e III*. Tais sequências seriam inconcebíveis ou poderiam não alcançar o efeito estético desejado se o Mestre Yoda digital fosse substituído por um *animatronic* ou um anão maquiado. A utilização de um agente narrativo digital destitui a personagem de limitações físicas, podendo auxiliar seus idealizadores na construção de diferentes tipos de cenas e sequências, porém, não é possível dizer que isso seja totalmente constitutivo, pois quando necessário o cinema consegue realizar aquilo que deseja, mesmo sem a ajuda da tecnologia digital. Uma outra pesquisa poderia responder se a utilização da personagem digital no cinema conseguiria gerar uma experiência estética diferenciada no espectador, podendo ser esta uma outra e nova indagação em torna deste tipo de personagem.

### 5.3 REAL *VERSUS* DIGITAL: UMA POSSÍVEL SUBSTITUIÇÃO?

Como última parte componente deste capítulo, a análise se afastará um pouco da amostra de pesquisa e trará à tona uma última questão que poderá também motivar trabalhos futuros. Como visto, um agente sintético pode desempenhar as mesmas funções de alguém que fundamentalmente “não está lá”, digo, “em cena”, tornando-se assim parte de um universo diegético mesmo não existindo materialmente dentro dele. Sob essa reflexão, cabe ainda questionar: qual seria o futuro dos agentes narrativos que “ainda” atuam em sua forma de carne e osso?

Com o aprimoramento da imagem digital e a manipulação da imagem sintética, que acabaram por transformar todo o paradigma imagético mundial, o cinema também se aproveita de tal tecnologia – como dito repetidamente – e acaba por colocar em pauta um debate que extrapola os limites da tela etérea: a possível substituição total de personagens humanos reais por seus consequentes digitais.

Dentro do complexo e multifacetado debate trazido pela geração de imagens através da computação, o dito realismo dos efeitos digitais no cinema coloca-se num posto privilegiado. A crescente utilização de personagens gerados com o uso desta técnica, em gêneros tão distintos quanto a ficção científica e a comédia, favorece o surgimento de especulações sobre os limites da tecnologia na eventual substituição definitiva de atores convencionais por seus equivalentes sintéticos. (RISI, 2008, p.11).

Esta possível substituição esbarra – ainda – em três elementos principais: a questão da técnica (em relação à tecnologia que proporciona o efeito de real), a questão da subjetividade (reconhecimento de ações e emoções humanas) e a questão ética (direitos de imagem e utilização de atores/atrizes – excepcionalmente os já falecidos). Portanto, em relação aos atores digitais, a necessidade de se atribuir realismo as personagens é um desafio ainda maior, devido à semelhança humana que algumas destas podem conter. Retomando o conceito de Manovich sobre o cinema digital pode-se dizer que a construção de uma personagem digital provém deste mesmo conceito, tendo em vista que as imagens capturadas através dos processos digitais de mapeamento corporal, citados por Santaella (2010), também compõem parte desta estrutura que resultam em um cinema *live action* misturado à animação digital.

Contudo, mesmo com toda a atual tecnologia, a computação gráfica ainda encontra alguns problemas em relação a esta representação, pois a personagem digital humana necessita primordialmente de tecnologia para se tornar parte da realidade a qual está inserida.

Assim, a questão do simulacro humano digital continua a ser um problema no processo de criação. Pelo fato de tratar de seres de representação não-humana como monstros e seres antropomorfizados a pesquisa não se aprofundou em relação ao termo “Vale Desconhecido” ou *Uncanny Valley*<sup>70</sup> (ZAGALO, 2012) que também é uma barreira em relação ao simulacro humano.

Outra dificuldade encontrada ao se desenvolver uma personagem digital reside na busca por características que façam correlações com sistematizações humanas, pois segundo Sherry Turkle (2006) o espectador tende a tentar identificar traços de caráter humano em tais personagens. Alguns desses traços podem ser vistos/reconhecidos na tentativa de representação de Gollum, mesmo a personagem não sendo idealmente humana.

O aparente fascínio sobre o tema pode ser explicado de diversas maneiras. A aspiração pela representação mimética do ser humano talvez seja um dos grandes tópicos da história da arte. [...] Não se pode negar também que esse debate tenha um especial valor econômico: para a multibilionária indústria do entretenimento, simulações eficientes de seres humanos significariam novos níveis de imersão em jogos eletrônicos ou mesmo a possibilidade de, por exemplo, se lançar filmes estrelados por atores do passado como Marilyn Monroe. (RISI, 2008, p.31).

Um exemplo dessa tecnologia pode ser visto no filme *Simone* (S1m0ne<sup>71</sup>, 2002). Na produção, o ator Al Pacino interpreta Viktor Taransky, um diretor fracassado que decide criar uma atriz virtual para o seu filme quando a atriz que estava escalada cancela inesperadamente a sua participação. A atriz digital criada por Taransky é muito convincente, o filme se torna um sucesso e a atriz “simulada” torna-se uma celebridade da noite para o dia. Quando o diretor resolve acabar com a farsa, a opinião publica simplesmente se recusa a acreditar que a atriz vista na tela não era uma atriz de carne e osso, tamanha era sua verossimilhança/representatividade.

Metaforicamente, a produção *Simone* ilustra a questão entre o real e o simulacro. Contudo, é pertinente lembrar que a opinião pública, ou seja, os espectadores em *Simone* são fictícios, diferentes dos espectadores reais, do lado “de cá” da “janela”. Pode-se dizer que *Simone* ilustra na ficção o que *O Senhor dos Anéis* e demais produções fazem com os

<sup>70</sup> Nesse sentido, e sobre o realismo, Masahiro Mori em 1970 estabeleceu uma curva, “*the uncanny valley*” que relaciona o nível de realismo com o nível de estranheza que um sujeito sente face à aparência dos robôs e que, entretanto, foi de novo recuperada, aquando do surgimento do CGI fotorealista no cinema e videogames, casos como o de *Final Fantasy: The Spirits Within* (1999), *The Polar Express* (2005) ou *Beowulf* (2007). [...] Mori dá o exemplo da prótese da mão que, à primeira vista, parece humana, mas ao aproximarmos e vemos que é uma prótese, dá-se uma reação de estranheza. (ZAGALO, 2012, p.69-70).

<sup>71</sup> O programa *Simulation One* utilizado pelo diretor fictício no filme dá origem ao nome da personagem (*Simone*) e é também um anacronismo aos números 0 e 1 no título original em inglês (S1m0ne) fazendo referência à imagem digital composta de 0s e 1s.

espectadores reais. As demonstrações de representação exibidas em *Simone* como também em *O Senhor dos Anéis* reforçam a credibilidade do ideal mimético através de personagens irreais que podem cumprir ações narrativas de personagens reais, o que ressalta a força deste tipo de personagem (a digital).

Colocando em pauta a terceira questão, que se refere à ética, cabe à pesquisa levantar reflexões em torno da personagem digital e suas utilizações, especialmente ao referir-se à recriação de personalidades do cinema, ou seja, atores e atrizes já falecidos. De acordo com Risi (2008) o digital possibilitaria a indústria do entretenimento de lançar filmes com estrelas do passado como Marilyn Monroe, por exemplo. Contudo, sob o ponto de vista ético cabe a esta análise indagar: será que Marilyn aceitaria interpretar determinado papel? Enquanto vivo o ser humano possui o livre-arbítrio, no caso de atores eles podem aceitar ou não tal papel, mas e suas cópias digitais? A recriação digital está subjugada à vontade de seus idealizadores com os direitos de imagem vinculados aos familiares ou aos estúdios em que essas “estrelas” ascenderam. Mesmo assim deve-se questionar: seria ético utilizar a imagem de determinado ator/atriz sem o consentimento dos mesmos? Nem mesmo familiares ou amigos mais próximos (ainda vivos) dessas estrelas do passado poderiam dizer se elas aceitariam ou não interpretar determinados papéis. Entre tantos exemplos está o comercial da empresa *Mars* que recriou digitalmente a atriz Audrey Hepburn para uma propaganda do chocolate *Galaxy*<sup>72</sup>, representando a atriz no papel de uma jovem doce e meiga – estereótipo eternizado por seus papéis no cinema. Os filhos da atriz liberaram os direitos de imagem da mãe, mas persiste aqui o questionamento ético: será que Audrey teria aceitado participar do comercial?

Enfim, com os avanços tecnológicos, não somente no cinema, mas também nas demais vertentes artísticas, em breve se perderá totalmente a distinção do que se poderá perceber como sendo real ou artificial, do que estará ou não em cena. E pode-se estipular que desta maneira, o cinema talvez alcance aquilo que ele sempre buscou desde sua criação, segundo o pensamento baziniano do ‘mito do cinema total’: a representação total da realidade. Imagina-se então que o cinema utilizando-se de técnicas aqui mostradas e exemplificadas continue evoluindo – conforme aqui também demonstrado – na esperança de se tornar um novo tipo de arte, seja com a presença de personagens humanas, digitais, ou até mesmo sem elas.

---

<sup>72</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=gx9eDoS76LM>>.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contrariando a regra usada no restante do trabalho, escreverei esta última parte em primeira pessoa, pois acredito que para qualquer indivíduo esta seja a melhor forma de expressar suas ideias e organizá-las, especialmente quando necessita colocá-las em um pedaço de papel, caso contrário os diários pessoais seriam objetos mais dispensáveis e menos cobiçados. Creio também que a escrita em primeira pessoa tende a ser mais liberta e franca, e é dessa franqueza que necessito agora após ter alicerçado uma ideia durante dois anos e perceber que toda a fundação construída não fora necessária para suportar o peso da ideia (hipótese) que eu tinha em mente.

Embora a construção não tenha desmoronado, ela também não saiu conforme o planejado, talvez minha frustração não seja justificada sendo o campo da comunicação uma área cheia de incertezas e subjetividades, ao contrário das demais, como as exatas, por exemplo. Confesso que minha paixão pelo cinema (ao qual vou sempre que possível) e pelos efeitos especiais me fez embrenhar por este caminho, influenciando-me na escolha de meu objeto de estudo (a personagem digital) e também em minha amostra de pesquisa (a trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*).

Desenvolver um projeto acadêmico não é complicado ou tão difícil assim. A complicação está em sua forma, em sua simetria, na lapidação dos objetivos, hipóteses e metodologias que acabam por lhe dar sua forma final. Contudo, como é natural no mundo acadêmico, as pesquisas podem tomar várias direções; e do mesmo modo que nem todas hipóteses são confirmadas, nem todas são refutadas. Em vários casos é possível descobrir coisas não antes pensadas, assim como resultados inesperados.

Sendo minha hipótese refutada ao final da pesquisa, o trabalho mostrou-me o outro lado da moeda, que eu antes não havia visto, cego em tentar provar minha primeira linha de pensamento. Se por um lado a narrativa clássica funcionaria em *O Senhor dos Anéis* com personagens de carne e osso no lugar das personagens digitais, por outro lado a narrativa na obra se sustenta de qualquer forma porque as personagens digitais cumprem suas funções como se fossem agentes causais reais, ou seja, chegamos ao ponto em que as personagens de carne e osso em uma trama podem ser suplantadas pelos agentes sintéticos para a manufatura da narrativa cinematográfica clássica e ela funcionar da mesma forma. Mesmo com o atual patamar tecnológico digital, a narrativa clássica pode continuar presente no “cinema fantástico” mesmo sem a necessidade de presenças físicas para que ela ocorra/exista. Refiro-me, logicamente, ao cinema digital em *live action* – mencionado antes através de Lev

Manovich. Sob este aspecto consegui ver nas personagens digitais certa potencialidade não percebida antes.

Mesmo não confirmando a hipótese levantada, o trabalho cumpre seu objetivo ao incitar reflexões a respeito da transparência e da verossimilhança no cinema, trazendo também indagações em torno dos efeitos especiais e da utilização das personagens digitais para a manufatura das narrativas cinematográficas. Lembro-me de ter perguntado a vários amigos durante o mestrado sobre questões de **transparência** e **verossimilhança** relacionadas ao cinema (embora muitos deles não soubessem nem mesmo a que essas palavras se referiam, digo, seu sentido epistemológico), principalmente a respeito dos efeitos especiais e sua capacidade de “convencimento”. Recordo-me que a pergunta comparativa mais utilizada era: Para você qual tubarão parece mais real? O monstro animatrônico de Steven Spielberg em *Tubarão* (Jaws, 1975) ou os tubarões digitais do diretor Renny Harlin em *Do Fundo do Mar* (Deep Blue Sea, 1999)? A resposta era imediata e dava todo crédito aos tubarões digitais de *Do Fundo do Mar*, apontando-os como mais convincentes e “realistas”. Não discutirei aqui novamente a questão da **suspensão da descrença**, mas ao final dessas respostas eu me questionava: onde está o envolvimento do espectador com os tubarões digitais mostrados pelo diretor Renny Harlin? E a questão da narrativa por omissão, onde pouco se mostra e acaba por aumentar ainda mais a ilusão de participação do espectador? Conheço pessoas (não citarei nomes) que até hoje vão à praia e não se arriscam em águas mais profundas, não pela lembrança dos tubarões digitais de Harlin, mas sim pelo pânico instaurado pelo tubarão mecânico de Spielberg em 1975. Neste ponto me permito voltar à reflexão proposta no capítulo anterior e que pode ser encarada como o cerne de toda esta pesquisa tendo o filme *Tubarão* como exemplo: **tecnologia digital não é garantia de suspensão da descrença**.

Se por um lado os efeitos especiais podem potencializar a narrativa clássica e seu efeito cinematográfico naturalista (tendo como exemplo as personagens digitais no trabalho citadas) ajudando na transparência exigida pelo meio, por outro lado o uso excessivo destes efeitos pode banalizar determinadas narrativas, transformando seus produtos em “filmes vendidos pela técnica”, o que pode gerar o que chamo de “pornografia do efeito especial” que elimina o erotismo da imagem e que acabar por diminuir tanto o nível de ilusão de participação do espectador quanto a narrativa por omissão (aquela em que pouco se mostra e que tem por função aguçar ainda mais a percepção do público, como o exemplo aqui citado de *Tubarão* (Jaws, 1975)). Para mim o trabalho serviu como uma experiência ambivalente, mostrando que tudo tem dois – ou mais – lados e que é possível aprender muitas coisas até mesmo com seres imateriais que somente existem no mundo da representação fantástica.

Ainda sob esta ótica de se tentar ver ambos os lados, em relação às personagens digitais, pode-se estipular que estes seres consigam se evidenciar em outras vertentes artísticas que não o cinema (como os games), ou que eles demonstrem uma maior capacidade (além da substituição do ser humano) em outro estilo de narrativa que não seja a clássica. Talvez isso possa ser feito em um tipo de narrativa menos aristotélica e mais dionisíaca, por exemplo, em que o caos possa ser operante e não haja a necessidade de tentativas de transparência ou verossimilitude; em uma narrativa que não seja obrigada a gerar catarse. Enfim, enquanto não aplicada a tais narrativas ou investigada em demais produtos artísticos, a personagem digital continua sua jornada pela indústria hollywoodiana, sendo imbuída de transparência e verossimilhança, e subjugada a esta indústria, que se engrandece cada vez mais com a utilização desses seres e os molda de acordo com suas necessidades e seus novos parâmetros digitais ou representacionais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Edipro, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

BAZIN, André. **What is cinema?** The ontology of the photographic image. Berkeley: University of California Press, 1971. v.1, p.9-16.

\_\_\_\_\_. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

BERGAN, Ronald. **Ismos... para entender o cinema**. São Paulo: Globo, 2011.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw-Hill, 1977.

BORDWELL, David. **Narration in film fiction**. New York: Routledge, 1985.

\_\_\_\_\_. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria Contemporânea do cinema, Volume II**. São Paulo, Senac, 2005, p.277-301.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

CANDIDO, Antônio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida Prado; GOMES, Paulo Emílio Salles. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 5ª edição, 1976.

CARTER, Lin. **O Senhor dos Anéis: o mundo de Tolkien**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CHAMPAGNATTE, Dostoiewski Mariatt de O. **Análise crítica do discurso fílmico: caminhos para uma abordagem metodológica**. Intercom – Sociedade brasileira de estudos interdisciplinares da comunicação, 2014. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1848-1.pdf>>.

COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literária**. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>>. Acesso em 15 Dez. 2014.

COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, p.37-48.
- DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2003.
- FREITAS, Cristiane. **O cinema e “novas” tecnologias: o espetáculo continua**. Revista Famescos, v.18, n.18, Porto Alegre, 2002, p.26-34.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2004.
- GOMIDE, João Victor Boechat. **Captura digital de movimento no cinema de animação**. Dissertação. (Mestrado em Artes) – Programa de pós-graduação em artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.
- GUIMARÃES, Denise. **Teoria(s) da adaptação e as aporias da fidelidade**. Tuiuti: ciência e cultura, n.45, P.59-75, Curitiba, 2012. Disponível em: < [http://www.utp.br/tuiuticienciaecultura/ciclo\\_4/tcc\\_45\\_Mestrados/pdfs/art4\\_denise.pdf](http://www.utp.br/tuiuticienciaecultura/ciclo_4/tcc_45_Mestrados/pdfs/art4_denise.pdf)>. Acesso em: 20 Nov. 2014.
- HIERTZ, José Guillermo Landi. **A Popularização da computação gráfica e os Atores Digitais**. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artcomputacao.html>>. Acesso em: 6 Out. 2012.
- JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **Cinema digital: um novo cinema?** São Paulo: Imprensa oficial, 2004.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: métodos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.
- MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCCLEAN, Shilo T. **Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

MEDEIROS, Magno. **Mitos e imagens arquetípicas na mídia:** a construção narrativa em O Senhor dos Anéis. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/ci/article/view/24697/14154>>. Acesso em: 11 Jan. 2013.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 2011.

MILLER, Steve; SCOTT, Bennie; MEARLS, Mike; STRAYTON, George; ROSENBERG, Aaron. **O Senhor dos Anéis: animais cruéis e mágica prodigiosa.** São Paulo: Devir, 2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, Flávio Gomes de. **Os Robôs no cinema e o cinema dos robôs.** SIIMI, Goiânia, 2014. Disponível em: <[http://siimi.medialab.ufg.br/wp-content/uploads/2014/04/15\\_robos\\_cinema.pdf](http://siimi.medialab.ufg.br/wp-content/uploads/2014/04/15_robos_cinema.pdf)>. Acesso em: 20 Dez. 2014.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes:** conceitos e metodologias. VI Congresso SOPCOM, Abril, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas Personagens Brasileiras:** a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro. Dissertação. (Mestrado em Design) – Programa de pós-graduação em design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

PROPP, Wladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

RISI, Daniel. **O ator digital:** uma perspectiva de design de personagens. Dissertação. (Mestrado em Design) – Programa de pós-graduação em design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

\_\_\_\_\_. **Pseudo realismo:** a computação gráfica e o desafio do ator digital no cinema. Disponível em: <<http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/semiotica/producao/risi-final.pdf>>. Acesso em: 05 Out. 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço:** O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2009.

SINGER, Irving. **Reality Transformed:** Film as Meaning and Technique. Cambridge: The MIT Press, 1998.

SMITH, Noble. **A sabedoria do condado.** São Paulo: Editora Novo Conceito, 2012.

SOUSA, Marta Noronha E. **A Narrativa na encruzilhada:** a questão da fidelidade na adaptação de obras literárias ao cinema. Universidade do Minho. Portugal: Braga, 1ª edição, 2012.

STANISLAVSKI, Constantin. **A Construção da personagem**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1990.

SUPPIA, Alfredo; ITO, Tomyo C.; FILHO, Lúcio R. **Cinema de ficção científica e efeitos especiais: uma relação intrínseca e inseparável?** Revista Mediação, v. 13, n.12, jan/jun. 2011.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique**. Harvard University Press, 2001.

TOLKIEN, J.R.R. **O Silmarillion**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª edição, 2003.

TURKLE, Sherry. **A Nascent robotic culture: new complicities for companionship**. AAAI, Technical report series, Jul. 2006. Disponível em: <<http://web.mit.edu/sturkle/www/nascentroboticsculture.pdf>>. Acesso em: 15 Jan. 2015.

\_\_\_\_\_. **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 6ª edição, 2003.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª edição, 2003.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: As duas torres**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª edição, 2003.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: O retorno do rei**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª edição, 2003.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Campinas, Papyrus, 1994.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o cinema**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 1977.

ZAGALO, Nelson. **Emoções Interactivas: do cinema para os videojogos**. CECS/UM. Portugal: Coimbra, 2009.