



A Fantástica Fábrica de Chocolate sob a ótica do cinema digital: novas formas de contar a história?¹

Marina de Moraes Faria Novais²
Fundação Educacional de Divinópolis, Divinópolis, MG.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo verificar e refletir se o cinema digital traz transformações para a linguagem do cinema e suas formas de contar histórias, tendo como referenciais as técnicas e tecnologias pré-digitais. Para isso, serão analisados trechos de cenas das duas versões do filme “A Fantástica Fábrica de Chocolate”, sendo a primeira gravada em 1971, em formato de película e a segunda em 2005, já em suporte digital. Para a análise, será necessário primeiramente perpassar um breve histórico das transformações de suporte técnico do cinema, refletir sobre o cinema, sua forma de linguagem e narrativa e descrever a metodologia de análise adotada no trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: cinema digital, Fantástica Fábrica de Chocolate, comunicação.

Introdução

Como dito por Machado (2007), tendo como referencial os irmãos Lumière em 1885, o cinema surgiu como uma extensão da fotografia, com o intuito de registrar o cotidiano dos parisienses em forma de imagens em movimento. Só então com o seu aperfeiçoamento tecnológico primeiramente, como, por exemplo, o surgimento do letreiro, do som e das cores, o cinema começou a se desprender da fotografia. Apenas com o surgimento de novas técnicas e tecnologias o cinema foi construindo sua própria linguagem e criando sua forma de contar histórias.

Entretanto, essas transformações só foram possíveis a partir de aprimoramentos tecnológicos. Ou seja, o primeiro suporte do cinema, o celulóide, a princípio só possibilitava a captura de imagens em preto e branco, sem som. O suporte, então, foi sendo aprimorado, como dito por Costa (1989), até possibilitar a gravação de áudio em uma tira na lateral do celulóide e a inserção de cores a partir de um novo tipo de película

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

² Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da FUNEDI/UEMG, e-mail: marinamfn@gmail.com. Orientação da professora Ms. Janaína Visibeli Barros.



que reconhecia a iluminação e a convertia em várias cores e não mais apenas o preto e o branco.

Outra transformação na tecnologia, como citado por Gubern (1980), aconteceu quando o cinema se apropriou do suporte técnico utilizado pela televisão: as fitas eletromagnéticas. Tal transformação permitiu uma maior agilidade na edição e tratamento das imagens, que poderia, por exemplo, aumentar a saturação das cores, do contraste. Permitiu também a facilidade durante a filmagem, com câmeras compactas que não necessitavam de vários rolos de celulóide para gravar cenas, apenas algumas fitas, mais leves e que ocupavam espaços menores.

Após o eletromagnético, o cinema passou por mais uma transformação de suporte, o digital³. Gerbase (2004) define o cinema digital como uma plataforma de tratamento e captura de imagens cinematográficas que possuam como forma de codificação os zeros e uns, ou seja, imagens que perpassem por qualquer tratamento através de computadores e *softwares* de edição. Dessa forma, mesmo que a imagem tenha sido gravada em uma câmera que utilize como suporte a película, a partir do momento que estas imagens são armazenadas em código binário, elas passam a compor filmes digitais⁴.

Luca (2004) explica o cinema digital sob a perspectiva de transmissão e produção. Sobre o que há de novidade em relação aos cinemas pré-digitais, explica que:

A captação da imagem, realizada através da película, já pode ser substituída por câmeras digitais. [...] Após a captação e a subsequente transferência de filme através da telecinagem (caso o filme não tenha sido captado em câmera digital), todo o processamento se opera no ambiente digital, permitindo a criação de cenografia, luz, sonorização, efeitos e até mesmo introdução de novos personagens ou elementos de cena sem que ocorra perda de qualidade da imagem originalmente captada. Diferentemente dos processos de trucagens ópticas, mantém-se a integridade da imagem (LUCA, 2002, p. 205).

Como dito pelo autor, por facilitar a produção, criar novas perspectivas de processamento da imagem e garantir-lhe melhor qualidade estética (no âmbito de

³ Hoje, o cinema digital ainda é um assunto que está sob discussão teórica. Isso porque é um processo que ainda está em desenvolvimento, o que dificulta um pouco a reflexão.

⁴ É importante ressaltar que está sendo referenciado aqui o cinema enquanto uma mídia própria da sala escura e não formatos que podem ser feitos em celular, câmeras fotográficas, webcams etc.



qualidade de som/imagem), o cinema digital é, hoje, utilizado em grande parte dos filmes produzidos.

A técnica e linguagem cinematográficas: as formas de se contar histórias

Montar a estrutura narrativa de um filme pressupõe um determinado “saber fazer”, como dito por Pierre Levy (2000), dos homens sobre as tecnologias, e isso vale tanto para a película quanto para o digital. Esse “saber fazer” nada mais é do que saber como utilizar técnicas a fim de constituir uma narrativa.

As técnicas, continua Levy, dizem respeito a utilização de dispositivos tecnológicos pelos homens. Dessa forma, as técnicas, que são da ordem da manipulação de maquinários, dependem da subjetividade que controla a tecnologia (o próprio dispositivo).

No caso do cinema é a utilização dessas técnicas que dá forma à linguagem cinematográfica. Afinal de contas, como dito por Marcel (2005, p.22), o cinema deixou de ser uma filmagem para se transformar em uma linguagem, uma vez que esta nada mais é que “um processo de construir narrativas e veicular ideias”. O autor considera que o cinema é uma linguagem porque traz em si sua forma particular de escrita, através de sons e imagens, e seus próprios vocabulários, gramáticas, sintaxes e convenções. Ele cita alguns elementos da linguagem cinematográfica, que se dividem em:

- 1) Enquadramento: composição da imagem, objetos que aparecerão nela, pessoas, cenário, e em que ponto da imagem aparecerão;
- 2) Planos: distância entre a câmera (distância focal) e seu assunto central, podendo se dividir em:
 - 2.1) Grande Plano Geral: plano aberto de cenários;
 - 2.2) Plano Geral: plano aberto em que personagens, lugares ou objetos podem ser visualizados com maior precisão, mas ainda em grande abertura;
 - 2.3) Plano conjunto: plano em que aparecem dois ou mais personagens – detalhes no cenário ao fundo podem ser percebidos;
 - 2.4) Plano Americano: plano em que um único personagem é mostrado de pé a partir dos joelhos;



- 2.5) Plano médio: plano em que a distância entre a personagem e a câmera é um pouco menor que no plano americano, mostrando-se, por exemplo, a partir de seus ombros;
- 2.6) *Close-up*: plano fechado no rosto da personagem.
- 2.7) Plano Detalhe: plano que destaca texturas, detalhes de objetos, pessoas – tudo com uma proximidade muito grande.
- 2.8) Plano Sequência: um único plano é utilizado durante vários segundos ou minutos, acompanhando seu assunto central, sem cortes.
- 3) Movimentos de câmera: o movimento percorrido da câmera para acompanhar seu assunto, podendo ser:
- 3.1) *Trevelling*: uma espécie de carrinho no qual a câmera está fixada e que percorre o objeto/personagem a partir de trilhos,
- 3.2) Panorâmica: movimento em que a câmera percorre a rotação de seu eixo sem se deslocar do lugar. O movimento panorâmico pode ser horizontal ou vertical.
- 3.3) Fixa: a falta do movimento de câmera, ou seja, a câmera fica sobre um tripé sem se movimentar – é muito utilizado em documentários.
- 3.4) Zoom: a câmera se aproxima e/ou se distancia do assunto em foco, sem ultrapassar seu próprio eixo.
- 4) Iluminação: a iluminação da cena propriamente dita. É ela que define o que aparecerá ou não no plano, uma vez que a imagem do cinema, em todos os seus suportes, é feita a partir de fragmentos de luz.
- 5) Cor: a cor é um fator determinante para a sensação que quer se passar com a cena. Temperaturas mais frias estão relacionadas à tristeza, as mais quentes ao amor, alegria.
- 6) Som: se consiste em falas de personagens e trilhas sonoras.
- 7) Ruídos: sons naturais, humanos e efeitos sonoros em geral.
- 8) Equilíbrio: harmonia entre os elementos do enquadramento.
- 9) Montagem: a forma como todos os elementos acima descritos são montados, encaixados, de acordo com a intenção do diretor.



- 10) Inserção de palavras: palavras aparecem em planos isolados ou cenários
- 11) Roteiro: o *script* do filme, qual sua ordem cronológica, quais serão as técnicas utilizadas.
- 12) Estilo de narrativa: o ritmo da narrativa e sua forma (podendo ser “natural” ou em *off*).

Dentro do que Marcel (2007) chama de montagem, Gerbase (2004) destaca outro elemento, que ganha novas perspectivas no cinema digital: os efeitos especiais, que são efeitos imagéticos produzidos a partir de *softwares* de computador.

Metodologia: como analisar?

Analisar filmes a partir de sua técnica e linguagem não quer dizer considerar apenas os elementos descritos no tópico acima, mas também o que se pretende com sua forma de utilização, quais elementos podem ser usados para contribuir com a narrativa, qual sua relevância.

Para uma análise fílmica, no entanto, convém considerar ao menos algumas técnicas cinematográficas. Certamente não se trata de valorizar a técnica pela técnica, mas pelo que tem de funcional, e na medida em que as técnicas cinematográficas se transformam em linguagem cinematográfica. (ESPINAL, 1976, p.99)

Sobre o aspecto funcional da técnica que deve ser valorizado no momento de análise, Espinal a divide em função lingüística, função crítica e função semântica. A função crítica diz respeito a resenhas fílmicas e a função semântica à recepção, aos sentimentos causados nos telespectadores. Para este estudo que objetiva analisar se o cinema digital traz transformações para a linguagem cinematográfica e para a forma de contar histórias, se torna relevante a função lingüística da técnica em que,

cada elemento técnico costuma se transformar numa nova possibilidade da linguagem e da expressão cinematográfica. Por exemplo, a utilização da câmera na mão sem tripé deu à linguagem do cinema uma grande expressividade subjetiva e uma grande mobilidade para as cenas de ação. (ESPINAL, 1976, p.100)



Espinal também destaca os aspectos metodológicos da pesquisa fílmica. Ele considera importante analisar produtos que tragam possíveis inovações tecnológicas no cinema, pois

toda inovação técnica no cinema supõe uma nova possibilidade lingüística e expressiva. Sem a objetiva grande angular, que focaliza os diversos estratos de profundidade da imagem, seria impossível a montagem interna e a dialética espacial dentro de uma mesma imagem. No campo da cor, por exemplo, utilizam-se diversas técnicas como filtros, *flashing*, *color-flex*, que possibilitam uma maior elaboração das cores da realidade para transformá-las em cores cinematográficas, dominando os tons da cor, modelando seus matizes; assim se utiliza a cor cinematográfica já não somente com um sentido realista, mas com sentido pictórico e significativo (ESPINAL, 1976, p.100).

O objetivo deste artigo é refletir se o cinema digital poderia trazer transformações para a linguagem e narrativa cinematográfica. Para isso será feita uma análise dos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolate* em suas versões de 1971 e 2005. A versão de 1971 foi produzida em película, já a de 2005 em digital. Os filmes foram escolhidos como objeto empírico da pesquisa não apenas por esse motivo, mas também pelo fato de a versão digital trazer em sua narrativa possíveis novas formas de contar a história.

Para a análise será utilizado como método o recorte de cenas (trechos) iguais entre os dois filmes, ou seja, cenas comuns, que tenham os mesmos personagens, nas mesmas ações. Algumas observações de cenas isoladas (não comuns) também contribuirão para o entendimento do que o cinema digital poderia trazer de transformação para as formas de narrar uma história em relação à sua tecnologia pré-existente, a celulóide. É importante ressaltar que as cenas analisadas neste artigo foram escolhidas por suas potencialidades de responder ao objetivo da pesquisa.

É claro que várias técnicas e elementos de linguagem dizem respeito ao livre arbítrio dos diretores e não demonstraram até hoje mudanças significativas, por se tratarem de padrões estéticos sem novas alternativas como, por exemplo, os planos, que já foram convencionados de forma que não há como “inovar”.

Dessa maneira, dentre as técnicas/elementos de linguagem destacados por Marcel (2005), serão levados em consideração na análise:

- a) enquadramento
- b) iluminação



- c) cor
- d) equilíbrio
- e) montagem

Os elementos roteiro, narrativa e planos serão citados, mas não serão referenciais para a comparação. Um dos focos da análise será o elemento adicionado por Gerbase (2004): os efeitos especiais. Principalmente pela proposta de roteiro do filme, que incita um mundo de sonhos e imaginação, sem muitas referências diretas à realidade.

É importante ressaltar que elementos de linguagem auditiva não serão analisados na pesquisa, por serem de difícil mensuração e comparação, exigindo estudos mais aprofundados e técnicos, como a possibilidade de edição de áudio e sua qualidade no digital a partir da amplitude das ondas sonoras.

Dessa forma, a pesquisa seguirá os princípios teóricos de análise de Espinal (1976), sobre a função lingüística, em que os elementos de linguagem e técnicas são desdobrados para que a cena seja entendida de uma forma geral e não a partir da comparação de técnicas entre si.

Contextualizando as duas fábricas

A Fantástica Fábrica de Chocolate (1971) foi a primeira adaptação do livro A Fantástica Fábrica de Chocolate, de Dahl (1964). Foi dirigido por Mel Stuart, no final da década de 60, início de 70. O filme foi todo produzido e editado em película, pois o uso de fita eletromagnética ainda não se encontrava em uso no cinema e o digital não existia. Já A Fantástica Fábrica de Chocolate (2005) foi a segunda adaptação do livro de Dahl, dirigida por Tim Burton, no ano de 2005. O filme foi produzido e editado em formato digital⁵. Ambos filmes foram feitos e distribuídos pelos estúdios da Warner Brothers Pictures, utilizam os mesmos personagens e são fiéis à história do livro, sem modificá-la.

Apesar de terem partido do mesmo argumento, o livro, cada um dos filmes traz uma perspectiva diferente da história, dando mais importância para alguns detalhes do que para outros. Por este motivo, as cenas estudadas aqui, para comparar o que há de diferente na forma de se contar a história do formato digital para a película, serão cenas

⁵ Isso pode ser confirmado através do *Making Off* do filme, contido em seu DVD4, em que os equipamentos digitais podem ser vistos.



comuns nos dois filmes. São elas: 1) a personagem Violet ficando violeta e 2) o elevador de vidro (para cima e para fora). Primeiramente será feito um breve relato da cena em ambos filmes, depois a descrição do trecho no filme de 1971 e então no de 2005, e por fim serão cruzadas as duas análises da mesma cena. Ao final das análises comparativas será citada uma observação a cerca dos personagens Oompa-Loompas sob a perspectiva das técnicas utilizadas no cinema digital.

Entretanto, antes da análise propriamente é necessário contextualizar os principais personagens das tramas (que são os mesmos) para uma maior compreensão sobre as cenas analisadas:

1) Charlie, Verusca, Violet, Mike e August: os cinco personagens são as crianças que encontraram o *ticket* dourado nos chocolates Wonka. Graças a ele, as crianças vão para a fábrica de chocolates para saber como os doces são feitos. Cada personagem possui um traço de personalidade marcante (que é mantido nos dois filmes): Charlie é o menino curioso e humilde, Versuca é a garota mimada pelos pais, Violet a competitiva que masca chiclete durante todas as cenas em que aparece, Mike o garoto nervoso e “antenado” nas tecnologias e August, o guloso. As crianças vão à fábrica acompanhadas por seus pais, parentes.

2) Willy Wonka: o personagem é o dono da Fábrica de Chocolate. Todos os doces feitos na fábrica partem de suas ideias e imaginação. Ele conta com a ajuda dos Oompa Loompas para produzir as guloseimas.

3) Oompa Loompas: são pigmeus que formam uma espécie de tribo. São todos iguais e de baixa estatura – no filme de película são vários atores anões, todos com maquiagem, figurino e perucas iguais, no digital eles são o mesmo ator encolhido e reproduzido várias vezes.

Análises

1) Violet ficando violeta

Nesta cena a personagem Violet se propõe a experimentar uma invenção de Willy Wonka: o chiclete que contém todas as refeições diárias que uma pessoa precisa



fazer. O produto está em fase de experimentação, portanto, quando Violet chega à sobremesa de torta de amora, ela começa a ficar azulada e a inchar. A personagem vira uma espécie de “amora humana”.

- **Violet ficando violeta na Fábrica de 1971**

Plano médio em Violet, enquanto personagens perguntam a ela o que está acontecendo com seu rosto. Ela fala sobre os gostos que está sentindo. Uma luz azul começa a ser acesa sobre sua cabeça, dando a impressão que seu rosto está se tornando azul. A iluminação amarela (do ambiente) sobre a personagem desaparece gradativamente, apenas a luz azul a ilumina. Há cortes de imagem entre Violet e os demais personagens, em planos diferentes. Ela aparece de costas em um plano conjunto, em que a luz azul paira apenas sobre a garota - os demais personagens continuam em sua tonalidade amarelada. Outro corte para Willy Wonka conversando com o pai da garota. Em um novo corte, em plano conjunto, está a garota agora, inchada (suas roupas estão com uma espécie de enchimento interno). Corte para plano médio, a garota está agora mais inchada, ainda sob a luz azul. Corte para Willy Wonka, corte para Violet, um pouco mais inchada, em plano médio. Willy Wonka chama os Oompa Loompas tocando uma flauta. Corte para Violet, com enchimento em todo seu figurino, em uma espécie de balão cheio de ar. Os Oompa Loompas dançam ao redor de Violet e a levam para fora da, rolando sua veste cheia de ar. A face de Violet sofre uma alteração de cor, pois na cena a iluminação volta à tonalidade amarelada e seu rosto e mãos recebem maquiagem/tinta na cor violeta. A diferença de tamanho entre os Oompa Loompas e Violet é quase imperceptível, pois ela não sofreu alteração de altura durante a cena.

- **Violet ficando violeta na Fábrica de 2005**

Plano médio em Violet, enquanto ela conta sobre os sabores do chiclete. Iluminação clara, com bastante contraste. Corte para plano conjunto, com os demais personagens. Corte para Willy Wonka. Plano médio em Violet falando sobre a torta de ameixa. Plano médio em Versuca, Willy Wonka e pai de Verusca. Plano médio em Violet. O nariz da personagem vai ficando violeta, gradativamente, e vai tomando todo seu rosto, cabelo, mãos, no mesmo plano. Corte para plano conjunto, os demais personagens se distanciam de Violet. Corte, plano americano de Violet, ainda se tornando azul gradativamente. Ela, então, começa a inchar e crescer com o inchaço, ainda em plano americano. Seu rosto e corpo vão inchando como um balão. A



iluminação ambiente continua clara. Em plano americano e conjunto (com os outros personagens) ela incha até ficar totalmente redonda e preencher todo o espaço do plano geral do ambiente. Os Oompa Loompas aparecem e fazem sua performance, dançando e pulando sobre a personagem, como se ela fosse de fato um balão. Após a dança, Willy Wonka em plano conjunto com mãe de Violet instrui os Oompa Loompas a levarem Violet para outra sala. Os Oompa Loompas e mãe de Violet rolam com ela, saindo de cena. Violet está muito maior que os demais personagens em cena.

- **As duas Violets**

Comparando as cenas de Violet ficando violeta nas duas versões do filme, em película e em digital, é possível perceber que a película coloca certos limites no momento da construção.

Para driblar esses limites, como Violet ficando azulada e inchada, Stuart utilizou os cortes e iluminação linear (aumentando sua frequência). Não era possível mostrar essa transformação acontecendo no mesmo plano, pois não havia recursos para isso. Já no digital isso pode ser feito, uma vez que a coloração violeta de Violet e seu inchamento foram feitos no mesmo plano, ou seja, ela era colorida e cresciam sem cortes, é possível ver a transformação da personagem em seqüência. Para isso, as cenas foram manipuladas através de *softwares* de computadores, para criação e edição de imagens. A personagem Violet foi refeita no computador e, assim, a partir de suas imagens reais foi criada a “Violet virtual”. Entretanto, sua aparência, em relação à luz da cena e enquadramento não são forçados, ou seja, aparecem como em uma cena qualquer do filme, sem causar estranhamento estético-imagético. Isso pode ser comprovado na cena em que Violet é levada por sua mãe e os Oompa Loompas, em que seu tamanho é no mínimo cinco vezes maior que o dos demais personagens: a montagem possui equilíbrio na imagem, há harmonia entre os elementos e personagens, apesar da diferença notável dos tamanhos.

2) O elevador (para cima e para fora)

A cena é uma das finais dos filmes. Willy Wonka aperta pela primeira vez o botão “Para cima e para fora” de seu elevador de vidro, que ultrapassa sua fábrica, quebrando o telhado e então voando pela cidade.

- **“Para cima e para fora” em 1971**



Plano conjunto, os personagens entram no elevador de vidro. Plano detalhe na mão de Charlie apertando o botão vermelho. Plano médio em todos os personagens. Plano conjunto, personagens agachados. Elevador parado, imagens projetadas ao fundo de baixo para cima. Corte. Plano geral, o elevador (sem personagens dentro) quebra o vidro do telhado da fábrica. Corte, grande plano geral de vista da cidade. Plano geral da cidade e imagem do elevador sem personagens inseridos sobreposta à imagem da cidade (a iluminação da cidade e do elevador são diferentes). Detalhe importante: os elevadores são diferentes, o elevador em que estão os personagens é quadrado, o elevador que quebra o vidro e voa pela cidade tem uma ponta comprida. Corte para plano conjunto de personagens dentro do elevador. Corte para plano geral da cidade.

- **“Para cima e para fora” em 2005**

Plano conjunto dos personagens no elevador de vidro. Ele é transparente, é possível ver os personagens através dele. Plano detalhe na mão de Willy Wonka apertando o botão “Para cima e para fora”. Plano médio para Charlie, para Willy e volta para Charlie. Plano médio de baixo para cima a depois de cima para baixo do elevador subindo através de estrutura quase transparente (é possível ver apenas os cabos em prateado). Plano conjunto dos personagens no elevador, as imagens ao fundo podem ser vistas pela transparência total das paredes do elevador. Alternância entre planos médios e conjunto dos personagens enquanto conversam. Plano detalhe de elevador quebrando teto de vidro. Plano geral de elevador voando sobre a fábrica. Plano detalhe para pés dos personagens - é possível ver a fábrica se aproximando a medida que o elevador vai caindo. Alternância de planos conjuntos dos personagens. Corte, plano geral com outros personagens saindo da fábrica. Primeiro, August coberto de chocolate, então Violet fazendo contorcionismo e ainda violeta, depois Verusca coberta de lixo, e por último Mike - sua largura está muito estreita e seu tamanho aumentado, como se tivesse sido esticado. Corte para visão de elevador, através do mesmo plano geral é possível ver os personagens no elevador e os demais personagens através dele, na fábrica. Corte plano geral da cidade (casa de Charlie em destaque). A iluminação permanece a mesma durante toda a cena.

- **Os elevadores de vidro**

A partir da comparação entre as duas cenas do elevador de vidro é possível perceber o mesmo que nas cenas de Violet ficando violeta, que a película comparada com o digital possui limitações.

A primeira delas diz respeito à projeção de imagem atrás da cena filmada, enquanto os personagens estão no elevador, para parecer que ele está em movimento. A segunda é quando o elevador quebra o vidro, em que as imagens utilizadas nada mais são que maquetes, ou seja, miniaturas da cena. O problema desta cena específica é que é possível ver que não há ninguém dentro da miniatura. Também há diferença de formatos entre o elevador grande e o da miniatura, o que quebra, de certa forma, a sequência da cena, por desvendar como a técnica foi utilizada (o que tira também, de certa forma, a “magia” da cena, de um elevador voando pelo céu). No final, é utilizado o corte (para montagem) alternando as cenas da cidade e imagens dos personagens dentro do elevador. Quando a miniatura aparece sobrepondo a imagem da cidade é possível ver que as imagens estão deslocadas pela iluminação que elas recebem. A luz que ilumina a cidade é natural, enquanto a que ilumina o elevador é artificial, criada dentro do estúdio.

Estas partes da cena no digital trazem algumas diferenças: o elevador é todo transparente, então as imagens aparecem ao seu fundo não em forma de projeção, mas de inserção no mesmo plano através de efeitos especiais (o elevador transparente é um truque de efeito especial). E os personagens e cenários compartilham os mesmos planos sem trazer uma sensação de desconexão entre eles, pois a iluminação, textura e aparência tanto do cenário quanto dos personagens é a mesma, existe um padrão estético sendo seguido.

Enfim, se tratando de um elevador de vidro, o digital proporciona melhores experiências estéticas que a película, pois possibilita que sua aparência seja bem próxima ao vidro e não permite que as técnicas utilizadas quebrem a narrativa como acontece na película quando é possível perceber que os personagens não estão no elevador de miniatura. A verossimilhança causada pelo digital nesta cena cria a ilusão no espectador de que existe, de fato, um elevador de vidro e que ele é capaz de voar por cima de toda a cidade.

Extras: os Oompa Loompas

Um detalhe interessante a ser analisado é a diferença dos Oompas Loompas nos dois filmes. A intenção é a mesma em ambos: homens pequenos com aparência comum



com seus semelhantes. Os Oompa Loompas da Fábrica de 71 são interpretados por vários anões, que usam maquiagem e perucas que amenizam suas diferenças faciais, assim eles tentam parecer semelhantes. A altura dos personagens é relativa a de um anão real, eles são da mesma altura das personagens crianças. Já na Fábrica de 2005, os Oompa Loompas partem do mesmo personagem, ou seja, apenas um ator faz todos os Oompa Loompas, e este é reproduzido lado a lado na cena várias vezes, criando a impressão de que são várias pessoas exatamente iguais – isso foi feito através da manipulação de programas de vídeo em computadores. A altura dos personagens também foi alterada, pois são muito pequenos em relação aos demais, não chegando a ultrapassar a altura de suas pernas. Desta forma, o digital também consegue chegar mais próximo à proposta do livro, de criaturas não humanas e idênticas. Neste caso, a falta de semelhança com a realidade (o tamanho e clonagem do personagem) serve para reforçar a ideia de “mundo imaginário”.

Conclusão

A partir da análise dos filmes, que tem como objetivo comparar as duas versões com suportes diferentes, a película e o digital, é possível perceber que o digital traz em potencial, sim, novas formas de se contar as histórias (filmes). O suporte possibilita a manipulação de imagens através do computador, o que pode simular cenas que não foram filmadas, acrescentar efeitos, entre outras técnicas. Não quer dizer que um filme digital seja melhor ou pior que um filme feito em película, mas que o suporte traz suas especificidades, que podem ser exploradas para dar novas perspectivas de produção e edição para as indústrias e diretores de cinema. Entretanto, é necessário ressaltar que dependerá não só destes a escolha de usar ou não as ferramentas que o digital possibilita, como também da história a ser contada. Talvez o digital tenha possibilitado cenas na Fantástica Fábrica de Chocolate que na película sofreram a limitação de recursos por ser uma história marcada pela imaginação e pela falta de semelhança com o “mundo real”. Assim, o digital possui condições de não apenas simular as condições “reais” do mundo, como também é capaz de simular o “mundo dos sonhos”, ambos a partir de suas verossimilhanças.

Referências bibliográficas:



COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 1989.

DAHL, Roald. *A Fantástica Fábrica de Chocolate*. São Paulo: Editora Martins, 2000.

ESPINAL, Luis. *Consciência crítica diante do cinema*. São Paulo: LIC Editores, 1976.

GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

GUBERN, Roman. *Cinema Contemporâneo*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1980.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *Cinema digital: Um novo cinema?* São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004.

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

MARCEL, Martin. *A linguagem cinematográfica*. Liboa: Dinalivro, 2005.

Filmes citados:

A **FANTÁSTICA** Fábrica de Chocolate. Direção de Mel Stuart. Estados Unidos, 1971. 100min

A **FANTÁSTICA** Fábrica de Chocolate. Direção de Tim Burton. Estados Unidos, 2005. 115min