



INSTITUTO LATINO-AMERICANO
DE ARTE, CULTURA E HISTÓRIA
(ILAACH)

CINEMA E AUDIOVISUAL

EM BUSCA DE UMA ORGANICIDADE PERDIDA:
THX 1138 E AS IMAGENS GERADAS POR COMPUTADOR

Gustavo Ferraz de Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Latino-Americano
de Arte, Cultura e História da
Universidade Federal da Integração
Latino-Americana, como requisito parcial
à obtenção do título de Bacharel em
Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof^ª. Virginia Osorio Flores

Foz do Iguaçu

2018

OLIVEIRA, Gustavo Ferraz de. **Em Busca de uma Organicidade Perdida: THX 1138** e as imagens geradas por computador. 2018. 17 págs. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, 2018.

Resumo

Este artigo analisa a relação entre a utilização da imagem gerada por computador e o conceito de realismo no meio cinematográfico na versão de 2004 de *THX 1138*, onde foram adicionados novos elementos a partir de composições digitais durante seu processo de remasterização. Foram analisados os possíveis impactos dessa nova versão em relação às características estéticas que compõem o material original.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem gerada por computador. Realismo fotográfico. Imagem digital. Efeitos visuais.

OLIVEIRA, Gustavo Ferraz de. **En Busca de una Organicidad Perdida: THX 1138** e las imagenes generadas por ordenador. 2018. 17 pgs. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, 2018.

Resumen

Este artículo analiza la relación entre el uso de la imagen generada por ordenador y el concepto de realismo en el medio cinematográfico en la versión de 2004 de *THX 1138*, donde fueron inseridos nuevos elementos a partir de composiciones digitales durante su proceso de remasterización. Fueron analizados los posibles impactos de esta nueva versión en relación a las características estéticas que componen el material original.

Palabras clave: Imagen generada por ordenador. Realismo fotográfico. Imagen digital. Efectos visuales.

1. Introdução

Em 1975, George Lucas funda a empresa de efeitos especiais “Industrial Light and Magic” para imprimir na película as imagens fantásticas que o jovem diretor idealizava para realizar sua ópera espacial “Star Wars”, lançada sob grande sucesso de público e alavancando sua empresa e o espaço dos efeitos visuais dentro dos *blockbusters* hollywoodianos. Em 1979, Lucas investe na pesquisa e desenvolvimento tecnológico da criação de imagens através de meios digitais, o *CGI* (“*Computer Generated Image*”), tendo seu foco na aplicação dentro da indústria cinematográfica, visando diminuir custos do espetáculo proporcionado pela trucagem (criação de efeitos analógicos). Essa pesquisa gerou frutos; durante os anos 90 houve uma exponencial ascensão do *CGI* dentro da indústria, tentando transformar imagens inviáveis de se capturar em realidade fotográfica: desde um robô de metal líquido que assume qualquer feição humana em *Terminator II: Judgement Day* (James Cameron, 1991), até trazer dinossauros de volta à vida em *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). A partir daí, o *CGI* se tornou parte fundador dos *blockbusters* contemporâneos, sendo sempre associado aos mesmos dentro do imaginário do público ao proporcionar grande liberdade criativa para realização do espetáculo.

Talvez uma das mais interessantes empreitadas da *Industrial Light and Magic* em meados dos anos 90 tenha sido as alterações e adições de elementos *CGI* às primeiras filmografias de George Lucas, justamente o tema deste artigo. Se essas alterações fossem bem recebidas, abriria-se um leque no mercado para a utilização dos efeitos especiais em filmes antigos. Um deles a sofrer essas alterações é seu primeiro longa-metragem *THX 1138*. O longa narra um futuro distópico, ambientado numa cidade subterrânea, onde os indivíduos (nomeados por códigos seriais) são completamente uniformes, perdendo seus traços de individualidade. Nesse contexto THX 1138 e sua esposa LUH param de tomar remédios que controlam suas emoções e se deixam levar por seus impulsos sexuais, considerado um ato ilegal. THX 1138 é preso e separado de LUH, mas decide escapar para a inóspita superfície.

Esse filme é, de muitas maneiras, um oposto à *blockbusters*, obras associadas, sobretudo, ao uso das imagens digitais com apelo a grandes bilheterias;

ele apresenta uma narrativa extremamente pessoal, fora da dramatização comum, de baixo orçamento, de difícil distribuição (o filme obteve fracasso comercial em sua estreia) e inserido no período da Nova Hollywood, em que jovens cineastas americanos (tendo como destaque Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Steven Spielberg e Brian de Palma) exploraram as novas fronteiras de um cinema anti-*establishment*, que exalta a liberdade criativa do diretor, buscando experimentação narrativa e estética, inspirados pela *nouvelle vague*. Apesar de apresentar todas essas características autorais, Lucas insere efeitos especiais digitais dentro de seu filme para o lançamento em DVD (2004), abandonando o acesso à versão original no mercado, disponibilizado apenas em velhas mídias físicas como o VHS e o *Laserdisc*. Essa empreitada gera interessantes contrastes entre a versão original de 1971 e de 2004. O foco de análise do presente artigo é essa relação entre as duas versões de *THX 1138*, sob o cerne das imagens digitais instauradas, pautadas na busca pelo realismo fotográfico nas mesmas, que terminam por modificar sua *mise en scène*. A partir disso serão buscadas as possíveis motivações que levaram ao resultado final da versão de 2004 e os impactos dessa nova ferramenta cinematográfica em relação a sua primeira versão.

2. O Realismo Fotográfico no CGI

Talvez o maior destaque das composições digitais criadas na nova versão de *THX*, foi a tentativa de mesclar esses efeitos a fim de que se tornassem a par do material filmado em 1970. Estes efeitos ampliaram ambientes previamente filmados em locações reais, adicionando elementos ou seres virtuais interagindo com os atores reais, ou até mesmo criando uma sequência inteira composta por elementos criados em computador. A tentativa de alcançar essa mescla denota claramente o que Lev Manovich afirma ser o objetivo máximo que pauta os avanços técnicos da indústria de criação de imagens 3D: o realismo.

O realismo é o conceito que acompanha de maneira inevitável o desenvolvimento e assimilação das imagens 3D por computador. Nos meios, nas publicações divulgativas e nos artigos científicos, a história da inovação e da pesquisa se apresenta como um progresso até o realismo, entendido como a capacidade de simular qualquer objeto de tal maneira que não se possa distinguir a imagem por computador de uma fotografia. Ao mesmo tempo, não deixa nunca de salientar que esse realismo é qualitativamente distinto das tecnologias ópticas de imagem (o cinema e a

fotografia), porque a realidade simulada não mantém uma relação de índice com o mundo existente. (MANOVICH, 2001, p. 246, tradução pessoal).

Para obter um ponto de partida na análise das imagens em 3D, Manovich nos aponta teóricos que discorrem sobre o problema do realismo no cinema. São dadas três perspectivas distintas que podemos utilizar como pontos referenciais à leituras de alguns casos específicos da criação de *CGI*. A primeira delas é a de André Bazin que apresenta uma concepção evolutiva linear acerca do realismo fílmico, onde a tecnologia e o estilo cinematográfico caminham em sentido de uma completa representação da realidade. Para Bazin, uma representação realista deve tomar como referência as características cognitivas da visão e, portanto, a profundidade de campo e o plano geral são elementos fundamentais para esse fim:

A profundidade de campo leva o espectador a uma relação com a imagem próxima a qual ele aprecia a realidade. Portanto é correto dizer que independente do conteúdo da imagem, sua estrutura é mais realista. (BAZIN, 1967, p.35, tradução pessoal)

Um forte elemento da versão original de *THX 1138* é o excesso de planos que carecem de profundidade de campo e abertura ampla. Essa característica se dá pelos limites orçamentais; com uma quantidade limitada de figurantes e filmado em locações improvisadas de São Francisco, Lucas não podia utilizar o grande plano com frequência, pois isso mostraria seus limites de produção. Ainda com a necessidade de situar seu longa em uma cidade distópica futurista, Lucas em parceria com seu editor de som, Walter Murch, ambientaram *THX 1138* com um criativo uso de falas eletronicamente distorcidas com sinais de rádio, providas de observadores que monitoram constantemente o mundo da obra. Esse design sonoro, aliado a uma direção de arte uniforme e o excesso de planos fechados, faz com que a obra adquira uma atmosfera claustrofóbica. Um dos exemplos mais icônicos do uso do grande plano no filme são nas cenas de reabilitação de THX, onde não há profundidade de campo, há apenas o vazio, um fundo infinito branco.

Podemos ver a possível influência das ideias de Bazin em diversas decisões tomadas por George Lucas na implementação de *CGI* na versão de 2004. Um de seus maiores objetivos era expandir o universo fílmico de *THX-1138* através da ampliação de cenários e profundidade de campo manipulando digitalmente o negativo original. Essas decisões ficam em evidência ao analisar as cenas em que

THX trabalha na fábrica entre as duas versões do filme. Na versão original esse ambiente é introduzido por um plano fechado de uma câmera de segurança apresentada por um monitor. Através da montagem e da edição de som sabemos que THX está com problemas na execução de seu trabalho, e nunca vemos ele em conjunto com os outros trabalhadores. Os planos fechados denotam aqui o início de um processo de individualização de THX, que acarreta em dificuldades na execução de sua função em uma sociedade completamente automatizada. Na versão de 2004, a cena da fábrica é introduzida com um tilt descendente em plano geral, mostrando uma linha de produção criada inteiramente em CGI, manipulada por um imenso número de indivíduos inseridos digitalmente no espaço. Esse processo de composição é aplicado em outros planos da cena, ampliando o espaço antes compacto na versão original, aumentando assim o campo de visão possível do espectador através da técnica de *matte compositing*¹.

Imagem 1 - Introdução à sequência da fábrica na versão de 1971.



Fonte: *Print Screen* de *THX 1138* (George Lucas, 1971).²

Imagem 2 - Introdução à sequência da fábrica na versão de 2004



Fonte: *Print Screen* de *THX 1138: The George Lucas Director's Cut* (George Lucas, 2004)³

¹ Técnica usada na criação de efeitos especiais que une duas ou mais imagens de fontes distintas para criar uma única imagem final.

² Disponível em: <https://archive.org/details/THX-1138_Original_Cut.mkv>. Acesso em jun. 2018.

³ Warner Brothers, 2004,. 1 DVD (88 min), widescreen, color. Produzido por Warner Video Home.

A introdução desses novos elementos pontua uma ironia; para transformar o espaço impresso na película mais verossímil de um certo senso “bazariano”, optou-se pela criação de um ambiente completamente virtual, sem relação de índice com a realidade. A composição da fábrica evidencia sua origem digital, causando um estranhamento no espectador, além de descaracterizar o processo de individualização de THX, que o caráter do plano fechado lhe conferia. Para mascarar o uso de uma combinação de fontes de imagem diferentes e de modelos em *CGI*, Manovich aponta um desafio:

[...] a simulação das “cenas reais” resultou ser mais complexa. Criar uma representação por computador de um objeto no tempo implica resolver três problemas distintos, que são a da representação da forma do objeto, os efeitos de luz em sua superfície e os padrões de movimento. Dispor de uma solução geral para cada problema requer uma simulação exata das propriedades físicas e dos processos subjacentes, e essa seria uma tarefa de complexidade matemática tão extrema que se torna impossível de executar. (MANOVICH, 2001, p. 255, tradução pessoal)

A nova versão não consegue mascarar as limitações enfrentadas pela imagem virtual. Um dos problemas, como já dito no texto de Manovich, é a disposição dos efeitos de luz na linha de montagem virtual, que destoa dos funcionários da fábrica. Ela se encontra demasiado escura e com menos contraste e eles, por outro lado, são apresentados perfeitamente expostos sob uma luz de ataque e uma de recorte, sendo a última não justificada. A única fonte possível de emissão dessa luz viria de dentro do vidro, mas para isso, o recorte deveria apresentar uma temperatura de cor semelhante a esse espaço. O outro problema dessa sequência são as formas dos objetos 3D, que, de certa maneira, são superiores à imagem fotográfica, afinal sua geometria perfeita ultrapassa o realismo buscado e mostra-se como um ambiente “hiper real”, conforme os materiais característicos da criação em computador.

As típicas imagens tridimensionais produzidas por computador seguem parecendo antinaturais, por serem bastante limpas e nítidas e por seu aspecto geométrico. (...) Para criar dita integração, as imagens criadas por computador teriam que degradar-se; sua perfeição teria que se ver diluída para que coincida com a imperfeição do granulado da película. (MANOVICH, 2001, p. 266., tradução pessoal)

As formas da estrutura 3D da fábrica não superaram o desafio de se degradar o suficiente para atingir um status de realidade fotográfica. Ela apresenta muitas formas geométricas básicas como cilindros, retângulos, círculos, que se apresentam quase idênticos à seu formato padrão dentro dos programas de modelagem 3D. Uma das únicas degradações foram a aplicação de granulado e de uma impressão de imagem sobre as formas 3D para simular uma textura, mas, como essa texturização é meramente ilusória, sem alguma ranhura e sinais de degradação na modelagem em si, esses objetos, ao serem iluminados, devolvem à imagem produzida sua forma perfeita, o truque fica evidente. A perfeição de formas geométricas 3D permeiam praticamente todos os efeitos digitais inseridos no longa.

As falhas em mascarar esses problemas fazem com que o grande plano e a profundidade de campo caminhem para o lado oposto do realismo. Aqui vemos uma evidência de que talvez a evolução do estilo fílmico e da tecnologia não progridem em direção ao realismo ontológico de maneira linear como idealizava Bazin. Arlindo Machado (2002) nos adverte da maleabilidade presente na imagem digital, sua característica que permite realizar uma gama de possibilidades de alterações e “montagens” no material original, resulta em uma perda da ideia de que o meio cinematográfico tem seu valor máximo como um registro da verdade, de uma pré-existência dos objetos impressos na película. Assim, a nova versão *THX 1138*, sob a primeira evidência de uma inserção de *CGI* mal integrado nas sequências, instaura uma distração e suspeita constante no público.

3. Paradigmas técnicos, industriais e sociais

Um segundo autor referente ao realismo no cinema citado por Manovich (2001) é Jean Louis Comolli, que, ao contrário de Bazin, argumenta que o cinema apresenta uma história materialista e não linear das ferramentas técnicas, e isso afeta diretamente como uma imagem realista é representada. Para ele um fator importante a considerar dentro da história dessas técnicas cinematográficas são os aspectos sociais e ideológicos em que elas estão inseridas, pois o que é “real” no cinema é concebido sob um reflexo especular de quem o produz e para quem produz. O desenvolvimento técnico para a execução de uma imagem digital que

venha a ser consideradas realistas, portanto, depende da sua função social e ideológica.

(...) a hipótese seria que uma sociedade é apenas tal na medida em que é impulsionada pela representação. Se a máquina social fabrica representações, ela também se constitui a partir de representações (...) Assim, a variação histórica das técnicas cinematográficas, seu aparecimento-desaparecimento, suas fases de convergência, seus períodos de domínio e declínio parecem-me depender não de um ordem racional-linear da perfectibilidade tecnológica nem uma autonomia exemplar de "progresso" científico, mas muito mais de compensações, ajustes e arranjos realizados por uma configuração social, a fim de representar a si mesmo, isto é, ao mesmo tempo se identificar e se produzir em sua representação. (COMOLLI, 1980, p. 121, tradução pessoal)

Outra perspectiva análoga e complementar à Comolli é a de Bordwell & Staiger (1997) em que o realismo e as técnicas cinematográficas se modulam de forma racional e pragmática de acordo com os discursos institucionais da indústria cinematográfica. Essa modulação surge de um processo natural dentro do mercado onde os estúdios precisam apresentar uma constante diferenciação de seus produtos para se manter competitivos, sempre apresentando eficiência e um padrão de qualidade. Para haver essa eficiência, sempre se estipulam objetivos para até que ponto podem existir inovações em determinado tempo. Isso mostra que um imaginário da realidade da imagem cinematográfica se transforma não só de acordo com o contexto social, mas também com a capacidade tecnológica dos meios técnicos ali inseridos, que se desenvolvem a partir de estipulações dessa indústria cinematográfica.

Comolli (1980) exemplifica essa modulação com o processo de substituição da película ortocromática para a pancromática no início da década de 20. Essa nova tecnologia assegurou maior profundidade à imagem, por proporcionar mais sombras, gama e nitidez em vez de grandes contrastes, fazendo com que a imagem resultante possua um caráter mais verdadeiro. O propósito da mudança, porém, não foi só de atualizar a representação cinematográfica, mas também para compensar a perda de luz resultante da transição do padrão de 16 ou 18 quadros por segundo para 24 quadros por segundo com o surgimento do som. Outro fator foi a imposição do abandono da perspectiva e de um espaço cênico grande, muito presentes no início do cinema, em favor de planos mais fechados, que adquiriram uma maior noção de profundidade à imagem graças às características da película

pancromática. Isso cortou os custos de produção e fez com que não só o alto contraste da antiga tecnologia se tornasse obsoleto, “menos real” para o público, mas também os valores estéticos do uso de grande profundidade de campo em foco (COMOLLI, 1980, p.130 - 132).

Dentro do contexto dos avanços nas imagens geradas por computador, a estipulação industrial de seu desenvolvimento pode ser exemplificada em seus primórdios dentro do cinema. A *Lucasfilm Ltd.* foi pioneira na pesquisa de CGI e financiou a pesquisa de suas técnicas desde 1979, mas manteve um foco: determinou-se como objetivo inicial a criação de cenários espaciais (pela popularidade da sua franquia *Star Wars*) e o desenvolvimento na representação de figuras humanóides realistas em movimento. Esse desenvolvimento rendeu impactos estéticos dentro da indústria, gerando uma leva de filmes como *Terminator II: Judgement Day* (James Cameron, 1991), *blockbusters* dos anos 90 baseados nos avanços técnicos da geração de atores virtuais (MANOVICH, 2001, p.257-258).

Dada essa manutenção das técnicas da indústria cinematográfica e da noção de realismo, é possível afirmar que a ideia do que é realista no cinema se reconfigura drasticamente diferente entre o período de lançamento da versão original de *THX 1138*, no início dos anos 70, e no período do lançamento do DVD, em 2004. Assim, acreditamos que um dos objetivos de George Lucas na realização desse novo corte era atualizar seu filme a um novo imaginário presente no século XXI sobre o realismo no cinema (relacionado à técnica, estética e fatores ideológicos presentes na época) e ao gênero da ficção científica.

A versão original de *THX 1138* se encontra no início da década de 70, onde o panorama político dos Estados Unidos se encontrava em fervura; a contracultura contra o conservadorismo e a Guerra do Vietnã. No cinema esses aspectos se manifestam com *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), lançando o olhar de jovens cineastas na indústria, no período da “Nova Hollywood”. O gênero da ficção científica é abalado a partir da influência de obras como *2001: Uma Odisséia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1967):

Nos anos 70 observa-se uma nova fase da ficção científica no cinema, inaugurada talvez pelo *2001* de Kubrick. Os filmes desse período costumam assumir pretensões sociológicas e filosóficas mais frontalmente, pelo menos até o surgimento de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, 1977), quando se

inaugura a corrente dos blockbusters baseados em efeitos especiais sofisticados. (SUPPIA, 2007, p. 56)

Apesar de seu grande refinamento técnico, o filme de Kubrick apresenta uma quebra das fórmulas narrativas comuns em favor de temas filosóficos e metafísicos. Sob esse contexto, George Lucas produz *THX 1138* com uma lógica de produção que não priorizava os meios técnicos, mas sim seu potencial de experimentação linguística e de comentário social. THX alia a “Nova Hollywood”, seu caráter de baixo orçamento e *anti-establishment*, à ficção científica. O filme original é filmado em locações improvisadas que garantem um ar familiar e atual, apesar de representar um futuro. Essa relação dos ambientes retratados faz com que o espectador se identifique com o espaço cênico, amplificando o poder das pretensões sociais da obra, onde o cerne narrativo revolve uma fuga de uma sociedade distópica inspirada por Huxley e Orwell⁴. Observa-se também como os meios técnicos da década de 70 influenciam alguns efeitos visuais já presentes no filme original. A programação em holograma se mostra esmaecida e sem grande definição, similar às características da imagem televisiva e de VHS. As interfaces dos instrumentos tecnológicos, por vezes destacadas em primeiro plano, se apresentam de maneira minimalista, similar à tecnologia dos raros computadores da época e criadas a partir dos recursos possíveis de trucagem na época.

Em 2004, o contexto de produção na indústria cinematográfica norte americana se mostra completamente diferente. Nesse período é notável a valorização do teor técnico, em conjunto com a ascendente tecnologia digital, que se torna popular desde a década de 90. Os efeitos especiais caminham junto com o *blockbuster* moderno desde a obra mais popular de George Lucas, *Star Wars* (1977). Esse filme, assim como outras ficções científicas influentes como *Alien* (Ridley Scott, 1979) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1987), imprimem a estética do “futuro usado” no gênero, ou seja, um desenvolvimento tecnológico aparente, porém que se mostra degradado. No decorrer dos anos 80 e no início 90, o mundo e *Hollywood* viu uma popularização imensa em relação à tecnologia digital, que demonstrava o novo grande objetivo técnico a ser aperfeiçoado na indústria. A

⁴ Aldous Huxley e George Orwell são autores dos romances distópicos “Admirável Mundo Novo” e “1984”, respectivamente. No primeiro há um grande controle social proporcionado pelo uso de drogas e no segundo por vigilância estatal constante.

ficção científica virou sinônimo de *blockbusters* e permeou essa estética até o início do século XXI. Um exemplo seria o grande sucesso de bilheteria e crítica de *Matrix* (Lilly e Lana Wachowski, 1999), que apresenta o mundo real com os aparatos tecnológicos dispostos de maneira improvisada, sem manutenção e sujos. O filme dos irmãos Wachowski se mostra como um ícone do que se via como realismo dentro da ficção científica no imaginário da época; o “futuro usado” e o uso excessivo de *CGI* em prol do espetáculo.

Com esse panorama, *THX 1138* passaria por drásticas mudanças estéticas para se adequar ao que se considerava realista dentro de seu gênero cinematográfico. Quase todos seus elementos vinham em sentido contrário a esse imaginário, algo natural de uma obra realizada no início dos anos 70. Um primeiro motivo de suas mudanças na versão de 2004 seria a espetacularização, o excesso como forma de impressionar o público e um segundo motivo seria a adequação do filme à estética do “futuro usado”. A cidade subterrânea foi ampliada, contendo uma paleta de cores dessaturada, estruturas de aço sustentam as estradas, sujas e acinzentadas sob uma iluminação *low key* (de alto contraste). Esses ambientes se encontram espalhados durante todo o filme.

Uma das sequências que mais deixa claro uma tentativa de transcender *THX 1138* à uma espetacularização é a cena em que o protagonista rouba um carro de polícia para escapar dos andróides repressores. Momentos depois, o filme corta para uma sequência composta de longos planos produzido inteiramente em *CGI* em que THX entra em um viaduto e desvia de muitos carros em altíssima velocidade. Uma das vantagens das técnicas digitais é a facilidade de se produzir uma sequência sem cortes e com movimentos de câmera impossíveis de realizar de maneira prática e real, afinal se trata de uma câmera virtual em um ambiente modelado em 3D. Esse tipo de sequência é recorrente em cenas de ação com intenso trabalho digital dos *blockbusters* durante o início dos anos 2000. Na cena, a câmera acompanha de maneira frenética e na mesma altura que se encontra o carro do protagonista, também desviando dos carros e em dois momentos quase se chocando com a traseira e a lateral do carro de THX pela suposta câmera estar muito próxima a todo momento do mesmo.

Algumas alterações sutis realizadas na versão de 2004 foram a alteração das cenas que apresentam programação holográfica. Como mencionado acima, a versão original os apresenta de maneira análoga à transmissão televisiva e ao VHS. A televisão ganhou cada vez mais definição com o passar dos anos e o VHS se tornou obsoleto, substituído pela mídia do DVD. As alterações configuram aos hologramas esse salto técnico, que agora possuem mais definição, contraste e são compostos por pixels.

Uma das mudanças causada pela transformação de paradigmas sociais é em uma cena perto do fim do longa em que o protagonista deve passar por uma última intempérie; na versão original, ao correr dos andróides, sujeitos denominados *shell dwellers* (habitantes da superfície), interpretados por atores com nanismo, atacam THX antes que ele possa chegar às escadas que o levam à liberdade. Os *shell dwellers* são mencionados como seres excêntricos, sujos, primitivos e ao atacarem o protagonista agem de maneira bestial. No contexto social de três décadas após o lançamento de *THX 1138*, essa maneira de representação dessas pessoas se torna algo completamente imoral e antiético. Para se adequar aos tempos atuais, Lucas opta por substituir os *shell dwellers* por macacos criados em CGI. Isso também adiciona um obstáculo a ser superado tecnicamente: a interação entre seres animados com atores sem que haja o auxílio de técnicas de captura de movimento que se integre naturalmente às imagens da película. O resultado se dá em uma cena que atinge um dos piores anamorfismos de todo o filme.

4. A composição digital como pintura e discurso visual

Arlindo Machado (2002) compara a imagem na era digital, muito maleável e sujeita à um grande potencial de manipulação do artista, com os cânones renascentistas. A imagem CGI se configura com o objetivo de alcançar a mimese, mas sem uma captura direta através das técnicas fotográficas e sim com o uso de computadores que as compõem através de cálculos matemáticos. Isso faz com que a imagem digital tenha um caráter calculista e formal como as obras dos pintores renascentistas. Essa aproximação à pintura, porém, também torna o CGI suscetível a adquirir anamorfoses; deformações na imagem que revelam a sua artificialidade,

mesmo com o rigor do uso da perspectiva e de outras técnicas que auxiliam o artista a alcançar uma imagem fiel à realidade.

Os desafios enfrentados na realização de imagens digitais realistas acarretam no surgimento de anamorfoses; os problemas com a iluminação, forma e movimento são os principais. A composição da fábrica apresenta formas muito perfeitas e iluminação que destoa entre os sujeitos dispostos no quadro. O problema da forma e da iluminação permeia quase todas as sequências alteradas ou adicionadas. A questão do movimento, em junção com os outros problemas, tem destaque na sequência em que THX desvia dos carros no viaduto, onde os objetos se movem como se lhes faltasse peso e o veículo apresenta uma reação pouco acentuada em ações como frear e acelerar ou batendo nos cones. Outro destaque do problema do movimento é na cena de ataque dos *shell dwellers*, em que o corpo dos primatas parece mole, seu movimento frenético é mascarado com excesso de *motion blur*⁵ e ao se moverem a sua iluminação não muda de ângulo.

Com a artificialidade do *CGI*, Machado conota:

À medida que o público for se acostumando às imagens digitalmente alteradas, à medida que essas alterações se tornarem cada vez mais visíveis e sensíveis, até como uma nova forma estética, e que os próprios instrumentos dessas alterações estiverem ao alcance de um número cada vez maior de pessoas, também para manipulação no plano doméstico, o mito da objetividade e da veracidade fotográfica desaparecerá da ideologia coletiva e será substituído pela ideia muito mais saudável da imagem como construção e discurso visual. (MACHADO, p. 246, 2002)

A nova versão de *THX 1138*, ao procurar se configurar mais realista e de acordo com os novos padrões da indústria acaba enfraquecendo o potencial discursivo da narrativa. A cena da fábrica faz com que o sentido original perca sua potência. Ao inserir planos gerais e uma animação 3D da produção dos andróides e composições dramáticas com explosões no acidente da fábrica, se perde o brilhante trabalho de som feito por Walter Murch e da montagem presente na versão original, que sozinhos ambientam e inserem o contexto da cena ao espectador de maneira única, mas agora se torna menos poderosa e, em alguns momentos, redundante. Também se perde parte da claustrofobia construída no decorrer da narrativa,

⁵ Aparente desfoque causado pelo movimento de objetos em uma sequência de quadros devido à gravação utilizando exposição única.

tornando a fuga de THX ao final do filme menos satisfatória, pela inserção de planos gerais da cidade subterrânea, respondendo a uma ânsia do espectador por mais espaço antes do final, que traz esse respiro tão almejado quando as cenas de planos fechados ainda criavam essa necessidade. Esses planos também prejudicam a evolução da paleta de cores do filme; no início se predomina o branco e uma fotografia difusa (representando a falta de individualidade de THX) e quanto mais próximo à fuga, mais se quebra a presença do branco e a fotografia assume um caráter de altos contrastes. Ao inserir aleatoriamente planos gerais da cidade subterrânea com sua estética de “futuro usado”, essa construção perde potência. A sequência do viaduto quebra completamente com a concepção estética do filme em nome da criação de uma falsa urgência e da busca por um puro espetáculo.

5. Considerações finais

George Lucas ao tentar atualizar seu primeiro longa-metragem ao estandarte técnico da indústria cinematográfica atual, dominada pela utilização do *CGI* no contexto do espetáculo, introduz elementos que falham em atingir o maior objetivo estipulado para a ferramenta da composição digital, o realismo, gerando como consequência um grande número de anamorfismos e diminuindo o potencial discursivo presente no material original. Com essa falha, vemos que a ideia evolutiva da técnica e estilos fílmicos linear proposta por Bazin não se concretiza, mas na verdade o caráter não linear e racional instaurado pela indústria cinematográfica se confirma através da análise de algumas das alterações no filme.

A investida de Lucas não consegue abrir um novo leque de possibilidades no mercado para a aplicação das imagens 3D em materiais antigos. A versão de 2004 também mostra-se ainda mais datada que a original, afinal o processo de desautorização das técnicas cinematográficas, como denota Comolli, é elemento constante da natureza do espetáculo cinematográfico e é ainda mais evidente com o rápido progresso tecnológico dos meios computacionais. O corte de diretor de *THX 1138* configura, portanto, um caso preventivo que pode servir de parâmetro para futuras investidas de obras que se utilizam de imagens geradas por computador.

Bibliografia

BAZIN, André. *What is Cinema?* Berkeley: California, 1967.

BORDWELL, D.; Staiger J. *Tecnología, estilo y modo de producción*. In: Thompson, K. *El Cine Clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997. p. 269 - 291.

COMOLLI, Jean-Louis. *Machines of the Visible*. In: de Lauretis T., Heath S. (eds) *The Cinematic Apparatus*. Londres: Palgrave Macmillan, 1980.

LEV, Manovich. *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Cambridge, Mass, EUA: The MIT press, 2001.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. São Paulo, Papyrus, 2002.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. *Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: Uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off- Hollywood*. Campinas, SP: [s.n], 2007.

Filmografia

2001: *Space Odyssey*. Dirección: Stanley Kubrick. Producción: Stanley Kubrick. UK/EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 2001. 1 DVD (149 min.).

ALIEN. Dirección: Ridley Scott. Producción: Ronald Shusett. UK/EUA: Twentieth Century Fox Productions, 2004. 1 DVD (116 min.).

BLADE Runner. Dirección: Ridley Scott. Producción: Michael Deeley. Los Angeles: Warner Brothers, 1991, 1 DVD (117 min.).

MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Bruce Berman, Erwin Stoff, Lana Wachowski e Lilly Wachowski. EUA: Warner Brothers, 1999. 1 DVD (136 min.).

THX 1138. Direção: George Lucas, Produção: Francis Ford Coppola e Larry Sturhahn. São Francisco: American Zoetrope, 1971, disponível em: <https://archive.org/details/THX-1138_Original_Cut.mkv>. Acesso em: 23 maio 2018.

THX 1138: The George Lucas Director's Cut. Direção: George Lucas. Produção: Francis Ford Coppola e Larry Sturhahn. São Francisco: American Zoetrope, 2004, 1 DVD (88 min.).