

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

JAQUELINE MARTINS FERREIRA

Efeitos Visuais no cinema: materialização do imaginário religioso espiritualista.

Rio de Janeiro
2021

JAQUELINE MARTINS FERREIRA

Efeitos Visuais no cinema: materialização do imaginário religioso espiritualista.

Ao corpo docente da Escola de Comunicação,
Universidade Federal do Rio de Janeiro, disponho
este trabalho como parte dos requisitos necessários à
aquisição do título de Bacharel em Comunicação
Social, habilitação Radialismo.

Orientador: Edilson Pereira.

Rio de Janeiro
2021

CIP - Catalogação na Publicação

FF383e Ferreira, Jaqueline
Efeitos Visuais no cinema: materialização do imaginário religioso espiritualista. / Jaqueline Ferreira. -- Rio de Janeiro, 2021.
73 f.

Orientador: Edilson Pereira.
Coorientador: Luciano Saramago.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da Comunicação, Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, 2021.

1. Imaginário religioso espiritualista. 2. Efeitos Visuais no cinema. I. Pereira, Edilson, orient. II. Saramago, Luciano, coorient. III. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida e saúde para concluir esse desafio durante tempos de pandemia.

Aos amigos e familiares por terem me auxiliado e incentivado durante essa jornada.

Aos professores da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, especialmente ao Luciano Saramago por acreditar no meu objeto de estudo e iniciar a minha orientação.

Ao professor Edilson Pereira por contribuir na minha orientação e enriquecer imensamente a pesquisa com seu conhecimento e ensinamentos.

A professora Luíza Alvim por todo suporte e pela contribuição nas regras e normas ABNT.

Ao Diego Paleólogo, que me inspirou durante minha jornada acadêmica.

RESUMO

A pesquisa analisa três longas-metragens, investigando neles a potencialidade da utilização dos efeitos visuais na materialização de ideais religiosos em produções cinematográficas. Por haver inúmeras derivações de obras inspiradas no divino, irei restringir a religiões espiritualistas, nas quais a crença na existência do sobrenatural abre um leque de possibilidades para o uso dos efeitos visuais.

Palavras-chave: Efeitos Visuais. Cinema. Espiritualismo. Religião.

ABSTRACT

A research analyzes three feature films, investigating in them the potential of using visual effects in the materialization of religious ideals in film productions. As there are derivations of works inspired by the divine, i will restrict ourselves to spiritual religions, in which the update on the existence of the supernatural opens up a range of possibilities for the use of visual effects.

Key-words: Visual Effects. Cinematography. Spiritism. Religion.

LISTA DE IMAGENS

1	<i>Fotografias de materializações feitas por William Mumler</i>	5
2	<i>Frame retirado do filme Nosso Lar</i>	14
3	<i>Cartaz do filme Nosso Lar (2010)</i>	20
4	<i>Passagem</i>	21
5	<i>Umbral</i>	22
6	<i>Resgate</i>	24
7	<i>Pronunciamento</i>	36
8	<i>Chegada dos espíritos da guerra</i>	30
9	<i>Cartaz do filme Om Shanti Om (2007)</i>	33
10	<i>Rosto de personagem inserido por computador</i>	36
11	<i>Chamas inseridas por computador</i>	38
12	<i>Flashback</i>	40
13	<i>Passagem de Shanti</i>	42
14	<i>Cartaz do filme Um Olhar no Paraíso (2009)</i>	45
15	<i>Carta voando</i>	47
16	<i>Susie sendo dissolvida</i>	49
17	<i>Afogamento</i>	51
18	<i>Objetos desproporcionais</i>	54

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
1.2	Justificativa e relevância do trabalho	7
1.3	Objetivo	8
1.4	Hipótese	9
1.5	Metodologia	10
2	CINEMA DO FUTURO: TECNOLOGIA E O IMPACTO NO ESPECTADOR	11
2.1	SFX, VFX e CGI	11
2.2	Renderização	13
2.3	Os impactos do uso das novas tecnologias no imaginário religioso do espectador	16
3	NOSSO LAR	20
4	OM SHANTI OM	33
5	UM OLHAR DO PARAÍSO	45
6	CONCLUSÃO	59
	REFERÊNCIAS	
	FILMOGRAFIA	

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, houve, no Brasil, um significativo crescimento no número de obras cinematográficas com temática religiosa espiritualista. Este movimento foi classificado como a “onda dos filmes espíritas”, segundo Cánepa (2013), e inclui filmes como *Bezerra de Menezes - O diário de um espírito*, de 2008, *Nosso Lar* de 2010, *As mães de Chico Xavier*, de 2011, *O filme dos espíritos*, de 2011, *E a vida continua*, de 2012, e, também, *Data limite*, lançado em 2014. Tais filmes despertaram o meu interesse pela forma de representação visual do imaginário religioso espiritualista. Atuo no mercado profissional como editora de vídeo e por isso procurei unir o desejo de me aprofundar no estudo dos efeitos visuais¹ cinematográficos a partir da temática religiosa, selecionando algumas obras espiritualistas² que utilizam a computação gráfica como linguagem narrativa.

Durante a pesquisa, um fator que me intrigou foi o porquê desse grande número de filmes espiritualistas surgirem em um período específico, e a minha primeira suposição foi a da mudança do quadro religioso brasileiro. Segundo o último censo do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) de 2010, houve um acréscimo de adeptos da religião espírita e de pessoas enquadradas na categoria “outras religiões” nos últimos anos, ressaltando também a diminuição do número de católicos e o aumento de evangélicos pentecostais/ neopentecostais. A soma dos que se declaram espíritas ou pertencentes a “outras religiões” representa 4,7% da população em 2010³, totalizando um número aproximado de 8.964.436.618 pessoas espíritas e de outras religiões.

A bilheteria de filmes como *Nosso Lar* corresponde a 4 milhões de espectadores nos cinemas, o que seria equivalente a aproximadamente 2,1% da população brasileira em 2010. Porém, mesmo com a porcentagem de espectadores menor do que o número de autodeclarados espíritas e outras religiões, este dado não seria suficiente para provar que o filme atingiu apenas pessoas contidas nestas

¹ Considero como efeitos visuais as técnicas utilizadas na pós-produção por meio de *softwares* para criação de imagens digitais.

² Tomo como obras espiritualistas aquelas que contém preceitos espiritualistas da existência da vida pós-morte.

³ Censo 2010: população do Brasil era de 190.732.694 pessoas. **Agência de Notícias IBGE**, 2010. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/13937-asi-censo-2010-populacao-do-brasil-e-de-190732694-pessoas>>. Acesso em: 20 de mai. de 2020.

duas esferas. Ainda assim, o filme foi considerado um grande sucesso nacional. Ele bateu a marca de 1 milhão de ingressos mais rápido que qualquer outro antes lançado e confirmou a existência de um novo segmento cinematográfico, de acordo com a presidente da FOX Film Brasil, Patrícia Kamitsuji, em entrevista para o site da revista *Exame* (SIMON, 2010). Os valores crescentes de bilheteria desde o filme *Bezerra de Menezes* (2008) e *Chico Xavier* (2010), mencionados na matéria, seriam capazes de explicar a produção de filmes espíritas nos anos 2000, mas ainda assim não esclarecem o motivo pelo qual os espectadores buscam essas obras.

Foi assim que procurei pela relação entre mídia e religião no espiritualismo a fim de descobrir a possível motivação desse consumo. O comunicólogo Jeremy Stolow sugere que a relação é antiga e apresenta a seguinte ideia:

[...] a “religião”, seja lá como escolhamos defini-la, é inerente e necessariamente entrelaçada aos objetos, técnicas e instrumentos do mundo material no seio do qual os atores e as ações religiosas são incorporados, com base no qual ideias, experiências, práticas e modos de associação religiosos se tornam possíveis (STOLOW, 2014, p. 152).

Quando restringimos esse conceito de mídia às mídias imagéticas, podemos recuperar o exemplo das fotografias espíritas para compreender esse entrelaçamento. No trabalho de pesquisa de Mario Celso Ramiro de Andrade, chamado *O Gabinê fluidificado e a fotografia dos espíritos no Brasil* (2008), tais fotografias são definidas como “fotografias de materializações”, ou seja, referentes à presença de espíritos, “duplos” ou “*poltergeists*”. Andrade afirma que as primeiras fotografias dos espíritos surgiram no século XIX, nos Estados Unidos, com as imagens de William Mumler. Ele alcançou grande sucesso devido ao contexto histórico do país (ANDRADE, 2008). A Guerra Civil americana, que ocasionou inúmeras mortes, seria uma das razões pela procura crescente das fotografias do artista, que prometiam uma foto com um “espírito”. As pessoas que quisessem uma fotografia com um ente querido morto em guerra poderiam obtê-la pelo valor de 10 dólares. As fotografias logo foram padronizadas no formato de cartão de visita de “aproximadamente 9 x 6 centímetros, criado em 1853 por Eugene Disderi” (ANDRADE, 2008, p. 34).

Figura 1 - Fotografias de materializações feitas por William Mumler



Fonte: *Smithsonian Magazine*, 2017⁴.

As pessoas esperavam encontrar consolo na ideia de poder estar com seus entes queridos mais uma vez. A fotografia sugeria que estes estavam vivos de alguma forma, em uma vida pós-morte, aproximando-as de religiões espiritualistas. Andrade cita a seguinte frase do trabalho “*Where the paranoid meets the paranormal: speculations on spirit photography*”, de Louis Kaplan: “A fotografia dos espíritos seria um meio para ajudar essas pessoas a superar a dor de trágicas perdas ao seu redor” (KAPLAN *apud* ANDRADE, 2008, p. 34). Este sentimento quanto à morte e à ânsia de um além-vida, ou simplesmente a necessidade de lembrar daqueles que compartilharam momentos importantes, já havia sido expresso em fotos anteriores à Mumler, chamadas “fotografias pós-morte”⁵.

Acredito que não posso definir apenas um, mas diversos fatores que influenciaram a “Onda dos filmes espíritas”. Este é um tema vasto que intriga e suscita a imaginação e que, com o recurso da computação gráfica, se torna ainda

⁴ Disponível em: < <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/meet-mr-mumler-man-who-captured-lincolns-ghost-camera-180965090/>>. Acesso em: 24 de mai. De 2021.

⁵ Imagens de pessoas já falecidas com aspecto de estarem apenas desfrutando de um sono profundo. (ANDRADE, 2008)

mais convincente e atrativo. No Brasil, o *Nosso Lar* foi descrito também por Patrícia Kamitsuji como o responsável pelo país alcançar um novo patamar em efeitos especiais e visuais: “Nosso Lar inaugurou muitas coisas no mercado brasileiro. Por exemplo, os efeitos especiais, que atingiram no filme um nível que nenhuma outra produção brasileira alcançou” (EXAME, 2010).

Adentrando meu estudo, observei uma relativa escassez de filmes nacionais que usem computação gráfica em sua linguagem, e fui me dando conta da dificuldade de enquadramento dos filmes considerados religiosos em um único gênero cinematográfico. Durante a procura por tal, defrontei-me com o artigo “O Campo do Filme Religioso”, de Luiz Vadico (2015). Segundo o autor, “não se pode dizer que os filmes com temas e ou origem religiosa sejam um gênero propriamente dito, pois não obedecem em seu conjunto a regras ou formulações específicas.” (VADICO, 2015, p. 9). Em sua análise, Vadico enumera algumas características que permitem designar um filme como pertencente ao “campo religioso” e considera que, dentro dele, existem vários gêneros. A variação desses filmes está ligada à finalidade de cada uma das produções. Por exemplo, os “Filmes de Cristo, dos Documentários Religiosos e dos Filmes Épicos Bíblicos” teriam como finalidade “falar o que se considera a versão correta, verdadeira, sobre o que é o “sagrado” (VADICO, 2015, p. 12). Alguns filmes trazem a ideia da continuação da vida após a morte, como os do gênero terror que tem por finalidade apenas provocar medo e pavor ao espectador.

Considerando esta variação nos tipos de filmes religiosos, escolhi os três que considero ter objetivos similares: o de despertar ou fortalecer a fé de seguidores do espiritualismo através das emoções. Dessa maneira, irei enquadrá-los na categoria que chamo de filmes religiosos espiritualistas. Além dos objetivos, os filmes têm em comum o uso da computação gráfica em sua linguagem narrativa. São eles: *Om Shanti Om*, uma produção de Bollywood, de 2007; *Nosso Lar*, filme brasileiro, de 2010; e *Um olhar do paraíso*, uma produção hollywoodiana, de 2009. Optei por filmes de nacionalidades distintas com datas de lançamento aproximadas para enriquecer culturalmente a pesquisa e para não nos basearmos em apenas uma cultura visual. Assim, é possível observar as escolhas do uso do VFX em situações e religiões espiritualistas diversas.

Intento mostrar como essa tecnologia permite a aproximação do imaginário religioso citado e como trabalhar com produções de obras com uma temática cuja crença do sobrenatural é protagonista e abre a possibilidade para a representação visual de coisas que antes não eram palpáveis no mundo real. Pretendo ainda demonstrar como esse recurso é explorado em cada obra, analisando sua aplicabilidade e uso na representação fílmica desses fenômenos. Contudo, é preciso esclarecer o que são efeitos visuais e efeitos especiais para que possamos identificar as obras contidas dentro deste recorte e ainda conhecer suas possibilidades, discernindo quando sua utilização pode agregar à produção.

1.2 Justificativa e relevância do trabalho.

Ao comparar as produções de filmes religiosos espiritualistas internacionais e nacionais, percebi certa defasagem deste tipo de conteúdo no Brasil. A pouquidade pode ser explicada por haver apenas cinco corporações familiares controlando os veículos de maior audiência no país, como conta o jornalista Lucas Simões na matéria do jornal *O Beltrano*⁶. Uma delas é a Rede Record, cujo proprietário é Edir Macedo, fundador e líder da Igreja Universal do Reino de Deus (IURD). O resultado é escassez de conteúdos religiosos diversos e investimento em novas tecnologias, causando uma limitação nos horizontes não só da produção cinematográfica, mas no campo do estudo de religião e mídia.

Um exemplo dessa limitação e objeto de estudo nesta pesquisa é o filme *Nosso Lar*, dirigido Wagner Assis, que conta a trajetória do espírito André Luiz sob a visão da doutrina espírita. A história, lançada primeiramente em livro, foi repensada por profissionais brasileiros, mas precisou requerer a ajuda da empresa canadense Intelligent — incluindo o supervisor de efeitos especiais, Geoff D. E. Scott, e o diretor de fotografia, Ueli Steiger — para recriar as dimensões psicografadas por Chico Xavier, como conta a produtora do filme, Iafa Britz, para o site de notícias *G1*: "Durante meses, nossa diretora de arte e um grupo de arquitetos se debruçaram

⁶ SIMÕES, Lucas. Quem controla a mídia no Brasil. **Jornal O Beltrano**. Disponível em: <<https://www.obeltrano.com.br/portfolio/quem-controla-midia-no-brasil/>>. Acessado em: 29 de mai. de 2021.

sobre esse projeto, que é verdadeiramente arquitetônico. Depois, tudo foi recriado pelo pessoal dos efeitos especiais"⁷.

A diminuta parcela de filmes religiosos espiritualistas, ainda menor dos que contenham efeitos visuais, evidencia a importância da compreensão do uso desse recurso na criação do imaginário religioso popular. Além disso, intento, nesta pesquisa, ajudar a compreender como a evolução da tecnologia reflete no reposicionamento do movimento religioso espiritualista.

[...] não pode haver nenhuma maneira de compreender totalmente o reposicionamento atual da religião no mundo moderno sem levar em conta os modos pelos quais as questões religiosas estão sendo reorganizadas e redefinidas pelas práticas, processos e sistemas de mídia moderna (STOLOW, 2014, p. 148).

Podemos considerar os filmes uma das formas de expressão religiosa que provocam impacto social e, com o advento da evolução da tecnologia, como a adição dos efeitos visuais, essas formas de se expressar são ampliadas, tornando suas consequências ainda desconhecidas. Este estudo pretende contribuir para o vasto campo do estudo de religião e mídia, pretendendo alcançar o entendimento do lugar que a religião ocupa na vida social, mais especificamente, neste estudo, o lugar das religiões espiritualistas, procurando entender a construção cultural deste movimento religioso a partir da análise de obras cinematográficas que contenham efeitos visuais.

1.3 Objetivo

Com a imersão cada vez maior no mundo virtual em diversos campos da arte, caminhamos cada vez mais para um mundo onde a criação andar de mãos dadas com a tecnologia. Diante dessa nova conjuntura, é preciso criar um pensamento crítico que nos permita discernir as possibilidades de utilização e exploração do uso dos efeitos visuais. Disseminar e fomentar conteúdos sobre os efeitos visuais (VFX) permite que o mercado do audiovisual brasileiro ganhe uma nova dimensão e

⁷ Filme 'Nosso lar' leva às telas famoso livro de Chico Xavier - veja bastidores. **G1**, 2010. Disponível em: < <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2010/04/filme-nosso-lar-leva-telas-famoso-livro-de-chico-xavier-veja-bastidores.html>>. Acessado em: 29 de abr. de 2020.

transforme a maneira de produzir, visando a pós-produção. Esta pesquisa terá como objetivo central, por meio da exemplificação feita através de filmes, mostrar como o acréscimo desses efeitos contribui para a materialização do imaginário religioso dentro do campo dos filmes religiosos espiritualistas.

Para tal, primeiramente será descrito sucintamente o conceito de VFX, suas formas de aplicação e perspectivas de uso futuro. Logo após, iremos nos ater as suas aplicações nos três filmes selecionados que abordam, de alguma forma, o tema da vida após a morte. Apenas um deles é direcionado para doutrina espiritualista, o *Nosso Lar*. Os outros dois, *Om shanti Om* e *Um olhar do paraíso*, tratam o assunto de forma fictícia, através do romance. O propósito é a compreensão da importância desse recurso e como sua aplicação pode contribuir para a ilustrar de modo mais aproximado a representação do universo simbólico e imagético das crenças espiritualistas. Por último, contaremos com a crítica e números de bilheteria a fim de analisar a recepção das obras pelos espectadores.

1.4 Hipótese

Ao tentar mapear as obras nacionais que utilizam, de maneira notável, os efeitos visuais, principalmente no contexto religioso, percebe-se a falta de conteúdo para ser analisado. Em contrapartida, temos inúmeros exemplos internacionais, inclusive, de inovação na área, como *Noé*, de 2014, com seus animais “melhorados”, o que, segundo o diretor, Darren Aronofsky, em entrevista para o *DGA Quarterly*, precisou de várias renderizações devido à quantidade de pelos (BRIDI, 2013). O oposto acontece no cenário nacional, onde vemos falta de investimento em especialização e utilização desses recursos em obras, de tal modo que, quando se aventuram em criações que exigem o uso de efeitos visuais, recorrem a empresas e profissionais importados. Isso impossibilita em muito a capacidade de concorrer de forma igualitária com produções mundiais, tomando, por exemplo, a indicação de apenas 4 obras das 48 inscritas, desde 1961, ao Oscar, conforme a matéria publicada na página *Cineclick* em 2019 (VIANA, 2019).

Por esse motivo, partindo da análise de exemplos de filmes religiosos e levando em consideração tanto a representação do imaginário religioso quanto o sucesso de bilheteria, a pesquisa reúne diversos apontamentos com o intuito de responder ao principal problema que emergiu durante o estudo: o porquê da

escassez de conteúdo religiosos espiritualistas em um país onde há tanta diversidade religiosa e um público-alvo de crentes e adeptos que ocupam fortemente outras mídias, como rádio e tv⁸. A hipótese é a de que falta encorajamento para aplicação de efeitos visuais na reconstrução imagética e simbólica do universo místico religioso brasileiro, particularmente das religiões espiritualistas. Além disso, será examinado em que medida esse recurso cinematográfico pode contribuir para o consumo de conteúdos fílmicos com temática religiosa. São citadas três obras, internacionais e nacionais, nas quais serão apontadas as representações religiosas e a escolha dos diretores de cada país ao inserir esse recurso nas narrativas.

1.5 Metodologia

A metodologia adotada é similar à utilizada por Luiz Vadico em seu artigo “A hierofania fílmica. A representação da manifestação do sagrado em dois filmes hollywoodianos: *A canção de Benadette* (King, 1948) e *O milagre de Fátima* (Brahm, 1952)”, onde as cenas que possuem VFX são descritas e comparadas com os relatos reais das experiências espirituais vividas e a maneira que os milagres em questão são representados com o uso de efeitos. O intuito é mostrar a intervenção criativa do diretor em cima da realidade vivenciada pelos indivíduos que fizeram os relatos. A forma como ele compara as duas versões nos faz refletir como esta reprodução afeta o imaginário religioso do espectador. Na análise dos filmes selecionados, *Nosso Lar* e *Um Olhar do paraíso*, os quais são obras baseadas em livros, comparo as duas versões para tentar esclarecer as escolhas feitas pelos diretores no uso do VFX.

Nesta pesquisa, farei a decupagem das cenas dos filmes para entender como foi construído o imaginário religioso, atendo-se a quais momentos foram considerados oportunos para o emprego dos efeitos visuais. A contribuição destes efeitos para obra, de maneira positiva ou negativa, será testada com os números de bilheteria. Para tal, utilizaremos a descrição de planos e suas abreviações citadas por Vadico:

⁸ São exemplos a TV Universal, Rádio Rede Aleluia, Boa Vontade TV, Rádio Super Rede Boa Vontade, TV Aparecida, TV Evangelizar, TV da Federação Espírita Brasileira (FEBtv), entre outros.

PG, plano geral; PA, plano americano; PM, plano médio; PC, plano de conjunto; PP, primeiro plano; e os planos ponto de vista: subjetivo e objetivo. Sendo o subjetivo o ponto de vista do protagonista assumido pela câmera, e objetivo, um ponto de vista apenas dado para o espectador, conforme Marcel Martin, em *A linguagem cinematográfica* (2002) (VADICO, 2015, p. 149).

Foram escolhidos três filmes contendo preceitos espiritualistas da existência da vida pós-morte. Acredito que estes são contextos ideais para a introdução de VFX por conterem acontecimentos não naturais, vistos como inexplicáveis pela ciência tradicional.

2 CINEMA DO FUTURO: TECNOLOGIA E O IMPACTO NO ESPECTADOR

2.1 SFX, VFX e CGI

Não é do nosso interesse remetermos aos primórdios da computação gráfica no cinema, mas sim mostrar as possibilidades de sua utilização em obras futuras e entender como o seu uso afeta o imaginário do espectador. Para isso, primeiramente precisamos entender as distinções entre SFX (*Special Effects*) CGI (*Computer-Generated Imagery*) e VFX (*visual effects*).

Os efeitos especiais (FX ou SFX) são todos os efeitos criados durante a gravação ao vivo do produto audiovisual, dividindo-se em duas categorias: os efeitos ópticos e mecânicos. Os efeitos ópticos são aqueles feitos com a ajuda da iluminação, lentes e movimentos de câmera. Já os mecânicos são recursos como pirotecnia, adereços e cenários, como a utilização de fumaça para alterar as condições climáticas da cena. Também está dentro desta categoria a maquiagem de efeito especiais, muito utilizada para alterar a idade de um personagem, simular ferimentos e até mesmo criar caricaturas fictícias. A maquiagem feita no ator David Kenneth Harbour para transformá-lo no personagem Hellboy é uma boa ilustração de personificação do monstro. Indicado ao Oscar de melhor maquiagem e penteado em 2005, *A paixão de Cristo* é um bom exemplo de uso de maquiagem de efeitos especiais em filmes religiosos. A reprodução dos ferimentos de Cristo, interpretado pelo James Caviezel, contribuiu para chocar os espectadores no filme que foi considerado violento por críticos de cinema (CAMPOS, 2017).

CGI é um termo usado para descrever a aplicação da computação gráfica na contribuição de imagens estáticas ou animadas para artes, vídeos, jogos, filmes, programas de televisão, comerciais e até simuladores. No caso dos filmes, é qualquer imagem criada através de computadores ou *softwares* de criação. Geralmente o termo é associado a imagens 3D, usadas para dar vida a personagens, cenas e efeitos especiais. Pode-se afirmar, então, que a CGI faz parte dos efeitos visuais ou VFX, que se resumem aos efeitos projetados na pós-produção. Portanto, os efeitos visuais incorporam tanto os efeitos especiais criados ao vivo nos *sets* de filmagem quanto as CGI's.

CGI (Imagens Geradas por Computador) é o uso de computação gráfica (computação gráfica 3D) em efeitos especiais. A CGI foi usada em filmes, programas de televisão e publicidade, e também mídia impressa como substituição dos atores na multidão (*stunt virtual*). *Softwares* de computador, como 3D Max e o *software* livre Blender, Light Wave 3D, Maya e o Softimage Auto Desk são usados para criar imagens geradas por computador com mais qualidade para a fabricação de filmes (Puspasari & Wan, *op. cit.*, tradução nossa).⁹

Contudo, para tornar viável sua adição nesta etapa, os efeitos visuais precisam ser pensados bem antes. O uso do *chroma-key*, mais conhecido como tela verde, pode ser citado para ilustrar este caso. O *chroma-key* é manejado durante as filmagens de acordo com a supervisão do responsável pelos efeitos visuais¹⁰ na etapa de produção, fazendo com que o seu uso seja levado em conta desde os primórdios do planejamento de filmagem e na pré-produção para que a composição final feita em computador aconteça de forma facilitada.

Um adendo intrigante que chama a atenção é a consequência da utilização de efeitos especiais e visuais no tempo de realização da obra. No caso dos três filmes escolhidos, um dos que mais possuem efeitos visuais em sua montagem é o *Nosso Lar*, que conta com uma equipe de aproximadamente 64 funcionários responsáveis por esta etapa da criação. Porém, assim como a quantidade de profissionais, outro fator que também afetará a data de estreia é a etapa de renderização.

2.2 Renderização

Aprimorada em paralelo com o avanço das tecnologias para tornar viável o aumento de produções que usem estes efeitos no mercado cinematográfico, a renderização é o processo combinatório de elementos visuais, como vídeos, fotos, áudios, efeitos e animações, em um único arquivo com a ajuda de *softwares* de edição.

⁹ CGI (Computer-Generated Imagery) is the use of computer graphics (3D computer graphics) in the special effects. CGI was used on film, television programs and advertising, and also print media as replacement of the actors in the crowd (stunt virtual). Computer software such as 3D Max, and the open source Blender, Light Wave 3D, Maya and Softimage Auto Desk are used to create computer-generated images more quality for the fabrication of film.

¹⁰ Você sabe a diferença entre efeitos visuais e efeitos especiais? **Saga**, 2020. Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/voce-sabe-a-diferenca-entre-efeitos-visuais-e-efeitos-especiais/>>. Acesso em: 20 de ago. de 2020.

Renderização é a criação de uma imagem contendo modelos geométricos, usando cores e sombras para que tenha um toque realista. O *rendering* é um recurso habitual dos softwares de modelagem geométrica, como os programas de CAD, que utilizam elementos matemáticos para descrever a posição de uma fonte de luz com relação ao objeto e para calcular o modo como a luz produziria pontos de maior brilho, sombreados e variações de cor. Assim é possível fazer com que polígonos opacos e sombreados se transformem em imagens bastante próximas de fotografias pela sua complexidade (NETO, 2007, p. 394, apud NETPÉDIA).

O tempo para conclusão da renderização pode variar de segundos até semanas de acordo com o tamanho dos arquivos, quantidade de elementos atribuídos e resolução das imagens. Em alguns filmes, por exemplo, mesmo com o recurso de *render farm* que veremos, se levar em consideração, hipoteticamente, o tempo de renderização de 7 horas para um único quadro e que, no cinema, são utilizados 24 quadros por segundo, uma hora de filme demora cerca de 604.800 horas para renderizar por completo. Abaixo, um quadro no qual há renderização retirado do filme *Nosso Lar*.

Figura 2 – Frame retirado do filme *Nosso Lar*



Fonte: Filme *Nosso Lar*.

Pensando nessas variações de tempo, surgiram tipos diferentes de renderização, sendo as mais conhecidas *render farm*, como vimos acima, *real time*

render e o *render offline*. O *render farm* é a utilização de vários computadores em conjunto, formando um único sistema para renderizar o conteúdo de forma mais rápida, já que utiliza a soma da potência das máquinas ligadas em rede em um servidor. Já o *real time render*, como o nome já diz, é a renderização em tempo real, mais comum em jogos *online*; este tipo de renderização usa principalmente a GPU do computador (unidade de processamento gráfico). O último e não menos importante é o *render offline*, usado em situações em que a velocidade não é um fator crucial, mas sim a qualidade das imagens. É feito em apenas um computador e utiliza principalmente a CPU (unidade de processamento central).

Ademais, é preciso conhecer as diferentes técnicas de renderização para escolher de forma assertiva a melhor forma de obter o resultado esperado no filme. São elas: *rasterization*, *ray casting* e *ray tracing*. A rasterização é o processo que transforma as imagens geométricas em pixels ou sem mapear suas cores, pois estas serão atribuídas por *shading* (sombreamento). O *ray casting* é um algoritmo simples, baseado nas formas geométricas restritas do *ray tracing* e é considerado, por isso, mais rápido e simples, pois calcula os raios de luz de apenas um ponto de vista, projetando-os em uma imagem 3D. Já o *ray tracing* é um estudo do trajeto dos raios de luz que tem como finalidade tentar tornar mais real possível a iluminação na síntese da imagem 3D para 2D, entregando um alto nível de fotorrealismo, não sendo indicado para renderização em tempo real.

Ao projetar lentes, os físicos tradicionalmente traçaram no papel o caminho percorrido pelos raios de luz, começando em uma fonte de luz, passando através das lentes e um pouco além. Esse processo de seguir os raios de luz foi chamado de "ray tracing". Vários pesquisadores de computação gráfica pensaram que essa simulação da física da luz seria uma boa maneira de criar uma imagem sintética... (GLASSNER, 1989, p. 1, tradução nossa).¹¹

¹¹ "When designing lenses, physicists traditionally plotted on paper the path taken by rays of light starting at a light source, the passing through the lens and slightly beyond. This process of following the light rays was called "ray Tracing". Several computer graphics researchers thought that this simulation of light physics would be a good way to create a synthetic image" (GLASSNER, 1989, p. 1).

2.3 Os impactos do uso das novas tecnologias no imaginário religioso do espectador.

O espiritismo tem um imaginário criado, em sua maioria, pela escrita. Assim como o judaísmo, “Não há momento ou instância da vida ritual espírita em que o mundo letrado esteja ausente [...]” (LEWGOY, 2000, p. 22), mas vê nas artes visuais uma forma de se expressar através de outros meios, já que a imagem atualmente é algo presente desde o nascimento até a morte dos indivíduos. Mario Ramiro (2008) mostra, em sua tese, que, apesar da escrita ter sido o primeiro meio de propagação de imagens relacionadas à doutrina espírita, as chamadas fotografias de materialização, o encontro do espiritismo com a tecnologia não parou por aí. Em seu trabalho, no qual reúne um acervo de quase um século de imagens espirituais e paranormais no Brasil, demonstra que a fotografia não foi a única inovação tecnológica explorada pelo espiritismo. Além dela, o telégrafo, o raio-X e o rádio são exemplos de tecnologias exploradas para a obtenção de provas da existência além-vida. Porém, mesmo com os experimentos envolvendo tecnologia e imagem, o espiritismo sempre foi uma religião perseguida, alvo de acusações, por exemplo, de charlatanismo por ir contra o catolicismo. No uso da fotografia não foi diferente, mesmo sendo empregada no meio científico desde a sua invenção por captar além do que o olho humano era capaz, principalmente com pela função de registro, a fotografia ainda era passível de manipulação.

Em muitos países do acidente o cristianismo está diretamente relacionado ao imaginário da humanidade por ser uma das principais religiões do mundo e grande influenciadora na produção de imagens, desde pinturas ao vídeo. Segundo o censo do IBGE de 2010, no Brasil, não é diferente, mesmo com o crescimento de outras religiões, o número de católicos ainda soma 65,0% da população brasileira. E foi o princípio iconoclasta cristão, segundo Gilbert Durand, em seu livro publicado em 2011, intitulado *O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*, que suscitou resistências à imagem, originando diversos movimentos artísticos e de cunho científico que moldaram o imaginário religioso cristão presente no Ocidente. De acordo com o autor, são duas as vertentes necessárias para pensar a imagem no Ocidente, uma derivada do Bizâncio e outra da cristandade de Roma.

A primeira vertente é fiel à imagem de Jesus Cristo como filho de Deus e, portanto, um ser acima de nós, fazendo com que a imagem não represente a figura

humana do homem, mas sim o divino. Esta reprodução advém do cristianismo, onde surgiu a primeira imagem contribuinte para o imaginário religioso, aquela impressa no pano que Santa Verônica usou para enxugar o sangue do rosto de Cristo, contradizendo a maioria dos iconoclastas, pois acreditavam no segundo mandamento: "Não farás para ti imagem de escultura ou ídolo".

Ao contrário do que era esperado, todos os esforços para coibir o culto e a valorização da imagem nutriram o imaginário religioso, tornando-se alvo de alguns movimentos contrários, como o surrealismo, a fim de modificar este cenário, no qual a imagem era considerada uma abstração em face ao raciocínio lógico.

Já a segunda vertente, da cristandade de Roma, acrescenta a mãe natureza às pinturas, abrindo portas para o retorno do culto de divindades provenientes de religiões pagãs. Ou seja, religiões politeístas, como o hinduísmo que veremos no filme *Om Shanti Om*, que foram encobertas por essa hegemonia cristã.

Mesmo com as perseguições que as imagens sofreram pelos iconoclastas, como Durand diz, "[...] os iconólatras (adoradores de ícones) acabaram triunfando." (DURAND, 2011, p.11), devido a resistências, como a dos franciscanos, as imagens acabaram sendo absorvidas pelas igrejas para retratar cenas da Bíblia sob o conceito da *devotio* moderna¹² e dissipadas ao redor do mundo.

Portanto, como a primeira propagadora e influenciadora de imagens principalmente no Ocidente, a igreja cristã se tornou referência e moldou o imaginário religioso. Porém, com o decorrer dos anos, a mudança nas estatísticas prova a perda do domínio cristão, o que pode ser explicado pelas divisões de pensamentos que vimos anteriormente e pela reforma protestante, que desfez sua unidade. Como resultado, as religiões, antes marginalizadas, ganharam espaço.

Com um mundo cada vez mais visual, a representação e manifestação pela imagem se tornaram essenciais no atual momento histórico, onde a informação chega cada vez mais rápido, provocando uma diminuição do tempo de leitura por parte dos usuários da internet. Estes apenas "passam os olhos" pelo texto superficialmente, sem absorver o conteúdo em sua magnitude, como menciona Maryanne Wolf em entrevista para a BBC: "Ao apenas 'passar os olhos' em um

¹² A *devotio moderna* ou "devoção moderna" foi um movimento de renovação apostólica, ocorrido no final do século XVI, nos Países Baixos, no qual as pessoas abdicaram de suas vidas e bens materiais, e passaram a viver como no cristianismo primitivo. Seus fundadores são: Gerardo Groote (1340-1384) e seu discípulo Florencio Radewijns (1350-1400). Disponível em: <

texto, a pessoa passa por cima da argumentação, dos pontos mais sofisticados do texto, e receberá menos da substância de pensamento que é importante para a análise crítica" (IDOETA, 2019).

Somado a isso, a tecnologia potencializou o poder que a imagem tem de ilustrar pensamentos e ideias. Com ela, as barreiras do imaginário são rompidas e é possível demonstrar coisas que não são possíveis de explicar cientificamente. A composição e desenvolvimento de imagens se tornaram capazes de transmitir ideias ficcionais, sendo, neste caso, considerado ficção a “Elaboração da imaginação; criação imaginária” (MICHAELIS, 2015). Veremos, no próximo capítulo, como esse avanço foi essencial para a reprodução de um imaginário religioso pouco explorado pelas barreiras que encontrava a fim de demonstrar ideias, cenários e relatos sobrenaturais. Vemos, por exemplo, no espiritismo, termos como “volitação”¹³, que seria uma capacidade do *perispírito* de flutuar ou deslizar pelos espaços para locomover-se. Se pensarmos no cinema, representar essa capacidade significaria um grande desafio sem a ajuda dos efeitos especiais. Outro exemplo do uso dessa tecnologia para o desenvolvimento imagético de conceitos, também no espiritismo, é a descrição de cenários de difícil concepção, como o umbral¹⁴, que é um lugar sempre descrito pelos espíritos como um local de trevas. Portanto, o uso de VFX permite representar esses lugares e ideias, e resultou em uma “onda” de produções com temática espiritualista, como denominou Laura Cánepa, em seu artigo “Notas para pensar os filmes espíritas no Brasil”. Tal onda é importante principalmente para tornar palpável as crenças já existentes e fortalecê-las; é tornar real algo que antes não era possível imagetivamente, contribuindo para a formação de um imaginário espírita. Como Topel diz, este é o objetivo principal do cinema, fazer acreditar, independente do tema:

Em qualquer tipo de filme, trata-se da suspensão da descrença. Você quer o público, seja um mundo real ou um mundo de faz de conta, para acreditar nele. Às vezes, são artefatos como se isso realmente enganasse a mente em acreditar que as coisas sejam reais. Você faz muito isso nos efeitos visuais, adicionando coisas, como granulação às imagens para degradá-

<https://institutosantoatanasio.org/blog/item/126-a-devotio-moderna-caracteristicas-e-sintomas>>.

Acesso em: 22 de jun. de 2020.

¹³ Nota do escritor: locomoção pelo ar. (XAVIER, 2012)

¹⁴ “[...] O Umbral funciona, portanto, como região destinada a esgotamento de resíduos mentais; uma espécie de zona purgatorial [...]” (XAVIER, 2012, p.56)

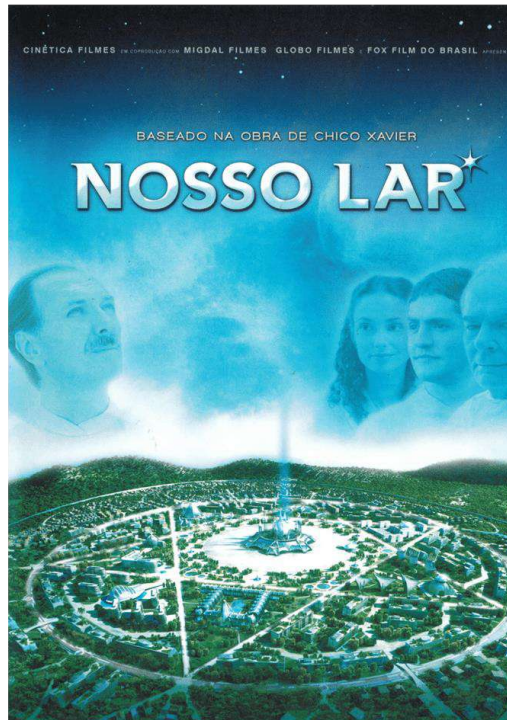
las, porque o público está acostumado a ver isso. Se você não fizer isso, eles notam sua ausência (TOPEL, 2001, tradução nossa)¹⁵

O cinema sempre foi considerado a arte mais tecnológica por mostrar inovações desde a época de Méliès e dos irmãos Lumière. E traz com estas inovações uma nova estética e forma de produção, mas permanece em sua essência, no sentido de entreter e permitir que o espectador passe ao outro lado da tela para vivenciar uma nova experiência em um mundo diferente do conhecido, onde tudo é possível. E, no caso dos filmes religiosos, vivenciar novas experiências espirituais de uma maneira mais imersiva e diferente das já vividas por meios literários, uma vez que o espectador presencia tais fenômenos, colocando-se no lugar do personagem ou fazendo parte da cena.

¹⁵ With any sort of filmmaking it's about suspension of disbelief. You want the audience, whether it's a real world or make believe world, to believe in it. Sometimes it's artifacts like that that actually trick the mind into believing things are real. You do that a lot in visual effects, adding things like grain to images to degrade the image because the audience is used to seeing that. If you don't do it, they notice its absence. (TOPEL, 2001)

3 NOSSO LAR

Figura 4 – Cartaz do filme *Nosso Lar* (2010).



Fonte: Wikipédia.

Nosso Lar é um filme baseado na obra literária autobiográfica do espírito André Luiz, psicografada por Chico Xavier, que conta a história do médico terreno que futuramente, no plano espiritual, se torna médico espiritual. Trata-se principalmente da redenção e do aprendizado de André durante sua jornada espiritual após a desencarnação e mostra a evolução no decorrer do processo de aprendizagem pelo trabalho edificante recorrente dos ensinamentos divinos. Considerado um suicida por ter desperdiçado o instrumento carnal dado por Cristo para que reparasse seus antigos erros na terra, sem utilizá-lo para caridade ou com a boa vontade divina em trabalhos para própria evolução, André desencarna depois de ter esmorecido seu corpo com excessos alimentares e com o vício em bebida. Adoeceu de problemas gástricos e, mais tarde, a sífilis tirou-lhe as últimas energias. Aparentemente, motivos sem importância se tornam maiores, uma vez que os desígnios carnis e reservas de energias eram para ser empregados em ações benéficas. As próprias escolhas e ações de André se tornaram tendenciosas a driblar as oportunidades de evolução que lhe eram oferecidas, esvaindo suas energias, ato que, no plano espiritual, é considerado suicídio. E é neste momento

que o filme é iniciado, no desprendimento do espírito e com a sua chegada ao outro plano.

Valendo-se do uso de muito efeitos especiais e sendo muito deles repetidos, analisaremos os usos indispensáveis para narrativa. O primeiro momento essencial é logo na cena inicial. Começa com uma passagem entre as nuvens até chegar em um plano geral (PG) do ponto de vista objetivo, no qual vemos um homem de costas para o espectador e virado de frente para uma muralha. Logo após a passagem de um pássaro feito na pós-produção e do aparecimento do nome do filme, vemos uma passagem feita por *softwares* pelas camadas de terra até chegar no umbral, considerado um momento essencial para narrativa. Tal passagem simboliza a queda do espírito de André Luiz que, em vez de subir ao plano superior, decai ao umbral, dando-nos a primeira ideia do que mostrará o filme.

Figura 5 – Passagem.



Fonte: Filme *Nosso Lar*.

As primeiras cenas no umbral são feitas em plano americano (PA) e plano médio (PM), sem a necessidade do uso de efeitos especiais, pois André Luiz está despertando do que descreve como “despertar de um sonho”. Depois que se levanta da lama onde estava, vemos um plano médio do personagem e, em seguida, um PG do umbral feito com a ajuda dos efeitos especiais. Podemos notar sua dimensão, a presença de outras almas, montanhas pontiagudas sem vegetação e pássaros que simbolizam mau agouro. Além disso, é um local escuro, com o mínimo de tons, descrito pela diretora de arte, no vídeo de *making of* feito para o canal ‘*Cinética Filmes e Produções*’¹⁶, como “É tudo denso, uma ausência de cor, uma ausência de leveza, é totalmente contraponto”.

¹⁶ Cinética Filmes e Produções. Making Of Nosso Lar Umbral. Youtube, 14 de set de 2020. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=_NGVnJGTUcE>. Acesso em: 15 de dez. de 2020.

Ilustrar o umbral, descrito no livro como “[...] região destinada a esgotamento de resíduos mentais; uma espécie de zona purgatorial [...]” (XAVIER, p. 56), seria muito mais dispendioso e caro se fosse feito sem a ajuda dos efeitos especiais, pois a equipe de produção teria que dispor, além do cenário, de todo um controle da iluminação em ambiente extenso e aberto, sem falar nos incontáveis efeitos visuais para convencer o espectador comum da veracidade do ambiente demonstrado, que não é descrito em detalhe no livro e é fruto apenas da imaginação dos que interpretam as poucas informações fornecidas. Pela falta de descrição do umbral no livro, o imaginário do espectador sofre influência pela materialização do local contido no filme. O umbral ainda será mostrado diversas outras vezes durante o filme, principalmente remetendo à memória das passagens de André. Em todas as vezes, apenas se faz o uso dos efeitos especiais nos planos gerais.

Figura 6 – Umbral.



Fonte: Filme *Nosso Lar*.

Nesta iniciação da jornada de André mostrada no filme, em que são alternadas cenas da vida encarnada em paralelo com o umbral, também temos a primeira aparição dos espíritos de luz, dos quais André fará parte posteriormente. Iniciada em um primeiro plano (PP), assistimos ao André comendo alguma espécie de raiz, seguido de um plano geral, onde vemos um casal de mãos dadas

perdoando-se mutuamente. Mais uma vez voltamos a André, agora em um plano médio com as raízes na mão, observando a ferida em seu estômago, enquanto ouvimos o diálogo de arrependimento do casal ao fundo. A iluminação do plano muda, pois a coloração de André, antes azul-escura, agora torna-se mais quente, amarelada, aumentando a luminosidade gradativamente, como se algo estivesse se aproximando. André reage a mudança de iluminação levantando os olhos da própria ferida e observando o que está acontecendo à frente. O próximo plano retorna ao casal que está posicionado mais à esquerda do quadro, porém os espíritos de luz entram no quadro também pelo lado esquerdo em direção às duas pobres almas ajoelhadas na lama. Eles são de tom amarelo e a iluminação nesses seres é superexposta, destacando-os do resto do cenário cheio de fumaça, lama, desencarnados e montanhas ao fundo. A partir de agora, os planos são intercalados, voltando do PG do casal ao PP de André reagindo à cena que está vendo. Os seres destacados se posicionam ao redor do casal e os socorrem, levantando-os do chão lamacento e os encaminhando à uma luz, na qual o casal e os espíritos luminosos atravessam e desaparecem no mesmo instante que a luz a flutuar se apaga, dando-nos a ideia de que fizeram uma travessia. O próximo PP que conclui a cena mostra a iluminação voltando à baixa exposição, a coloração tornando-se azul-escura e André voltando à sua refeição, como se aquele momento não tivesse surtido efeito no personagem. Entende-se que a concepção dessa cena foi pensada para que os espectadores entendessem, antes mesmo de André, que o arrependimento é o caminho da salvação, pois apenas na sequência veremos o arrependimento do protagonista. André faz uma súplica à equipe que socorreu o casal aflito e a cena do resgate é repetida, diferenciando-se somente os planos para que a ação seja observada mais de perto. Há também a inserção do momento em que o chefe da equipe estende a mão na direção das almas caídas em plano médio, emanando a sua luz. No próximo plano, os seres caídos são iluminados gradativamente pela luz mostrada no plano anterior.

Figura 7 – Resgate.

Fonte: Filme *Nosso Lar*.

Consequente ao salvamento nas profundezas do umbral, vemos em um PG a entrada do Nosso Lar, um descampado gramado com muitas árvores e um precipício à vista, seguido pela terra como é visualizada do espaço por satélites. Acima da paisagem, temos o sol e podemos notar o feixe de luz, inserido na pós-produção, surgindo da direita para esquerda, como se vindo da terra ao fundo. O feixe aumenta de tamanho ao se aproximar do gramado, distinguindo-se ao tocar o chão em formas humanas. No plano aberto entre o PG anterior e o próximo, vemos os socorristas carregando André em uma maca. Na sequência, vemos em um PM a equipe movimentando-se no quadro da esquerda para direita até uma muralha coberta por trepadeiras floridas. Agora o cenário é bem iluminado e as cores são vibrantes. No PP decorrente, temos o chefe da equipe tocando a muralha sem porta, que reage ao toque desfazendo a ilusão e transformando-se em um corredor. O efeito especial é copiado pelo menos mais uma vez nas cenas futuras.

Logo mais, eles decidem levar André para o ministério de regeneração, em vez das chamadas câmaras (para onde levam os espíritos ainda revoltados e carentes de maior cuidado) e nesse momento vemos a cidade ao fundo do PG. Há uma rua larga, cercada de árvores que, mesmo modificada pelo paisagismo e efeitos especiais, para os moradores da cidade do Rio de Janeiro e frequentadores da

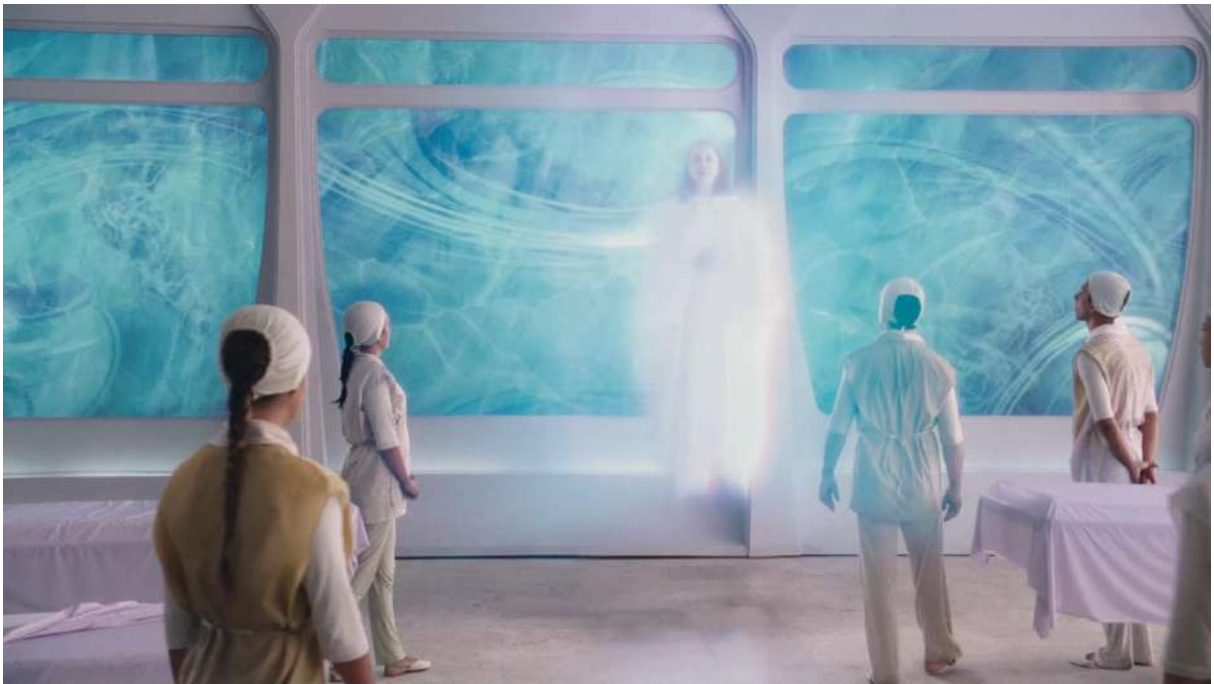
Quinta da Boa Vista, é impossível não reconhecer. No entanto, no lugar do Museu Nacional ao final da rua, vemos uma espécie de templo, uma construção transparente que emite luzes coloridas ao céu com uma cúpula e uma passagem no meio.

Já no ministério de regeneração, vemos as camas flutuantes dos pacientes, efeito conseguido através de edição, mas é na cura pelas mãos, que ocorre repetidamente no filme e é peça importante na narrativa, que está o foco. Após reclamar a Lísias sobre as dores sentidas pela abertura que possui no abdômen, dores que apenas sente por ainda acreditar estar vivo e não aceitar a morte, no PP, vemos a mão de Lísias retirar e abrir a camisa de André enquanto ele geme de dor. O PP seguinte mostra a reação de Lísias ao ver o ferimento, sendo apenas na sequência também em PP que o espectador contempla a ferida enorme na carne já em decomposição. Os primeiros planos seguintes são plano e contra plano da conversa entre os dois personagens até que voltar ao PP plano, no qual vemos a ferida e nesse momento a movimentação das mãos de Lísias, que emanam uma luz verde sobre o machucado. O plano se repete em paralelo com o PP do rosto de André contorcido pela dor e do rosto de Lísias se concentrado para o serviço da cura. Após um PA, onde vemos as mãos, agora paradas, de Lísias lançando forte luz esverdeada sobre a ferida, mais alguns PP de reação são acrescentados. Por fim, a cena volta ao plano do machucado com melhora significativa, do qual já não vemos o sangue escorrer e notamos a grande diferença na profundidade do ferimento. A cura com as mãos se repetirá ainda diversas outras vezes no filme, sempre com o auxílio dos efeitos especiais na adição da luz verde, que representa a passagem de fluidos edificantes de um *perispírito* a outro.

André permanece recuperando-se nessa espécie de hospital até que somos surpreendidos com a elucidação de um espírito de luz em PG, que é ilustrado como um holograma transparente, irradiando luminosidade aos que se aproximam. A figura de mulher não encosta os pés no chão, permanecendo assim durante todo o discurso, e é mostrada também em PM e PP à medida que são acrescentados PPs dos ouvintes e suas reações às explicações que são de interesse comum. Após esse pronunciamento terminado com a frase “[...] agora, compreendamos a grandiosidade desse momento e a benção que é esta cidade para todos”, é a deixa perfeita para a visita seguinte que André fará pela cidade, visto que lhe é concedida a permissão para saída. Nesse momento do filme, recebemos uma

enxurrada de PGs de paisagens fantásticas com cores vivas, feitas ou modificadas por efeitos especiais que seguem o mesmo padrão. Em todos os planos de paisagem, o céu é substituído por um com características de espaço sideral, as vegetações ou edificações são adicionadas para compor a paisagem e torná-la fantástica, mais próxima das descrições do livro de um lugar sublime, de grande beleza, transmissor de extrema paz.

Figura 8 – Pronunciamento.



Fonte: Filme *Nosso Lar*.

Durante a visita André e Lísias, eles entram em uma espécie de veículo e, enquanto esperam, Amélia, antiga paciente do médico terreno, se aproxima. Na concepção de Amélia, o médico foi direto para o Nosso Lar sem passar pelas esferas inferiores. Ao expressar suas crenças, André fica constrangido e é instruído, nesses casos, a não retrucar. Passado o episódio, o trem parte, causando grande estranhamento ao espectador, pois, em vez de vermos trilhos, observamos o trem voar livremente sobre a paisagem. Em um PM, vemos de fora do trem os dois personagens de frente um para o outro, olhando pela janela e logo em seguida o veículo movimenta-se verticalmente, dando a sensação de levantar voo. No próximo plano, um PG, ele flutua sobre a cidade de computação gráfica com edificações de formatos singulares e bem espaçadas, dando espaço para belo paisagismo. A

paisagem que nos remete à ficção científica é alternada com planos médios e primeiros planos de dentro e fora da aeronave. Entre esses planos, temos mais dois PGs, nos quais podemos tanto ver o veículo em que se encontram, quanto outros idênticos movimentarem-se pela paisagem. Percebemos, contudo, que o veículo foi realmente construído e envolto em telas verdes para possibilitar a inserção das paisagens, fruto dos efeitos especiais.

É também nesse íterim que a história e descrição da Cidade é apresentada. Nosso lar construído no século XVI tem no total seis ministérios: Ministério da Regeneração, do Auxílio, da Comunicação, do Esclarecimento, da Elevação e da União Divina. Além dos ministérios, existe também o Palácio da Governadoria, ponto de encontro dos 6 ministérios e alguns pavilhões, como o da reencarnação, que Lísias menciona ser o seu favorito. Passada a apresentação do Nosso Lar, André decide ir ao Ministério da Comunicação, pois anseia visitar e comunicar-se com sua família na terra, porém, ao encontrar dificuldades para ditar os pensamentos, lhe é recomendado o Ministério do Auxílio. Podemos notar, nos dois PGs de ambientação que mostram a construção constituída quase inteiramente de vidro, que esta é também inserida por computador para compor a paisagem, sendo sua iluminação diferenciada e por isso destacada de todo o resto.

Longa espera se faz até André ser atendido pelo Ministro Genésio, para o qual suplica a permissão para encontrar-se com seus parentes terrenos. O ministro, por sua vez, indaga ao pedinte sobre quais trabalhos tem feito para receber tal recompensa divina. O questionamento motiva-o a iniciar os trabalhos nas câmaras de retificação. Esta segunda parte do filme inicia-se com um PG do globo terrestre alterado por computador, pois foram adicionados montanha e efeitos que se assemelham a auroras boreais. É durante a exposição desse quadro que ouvimos a narração do protagonista ao fundo, explicando que “Existe um oceano de matéria invisível ao redor da Terra. Nosso lar está no topo de uma cadeia de montanhas [...]”. Remete-nos a grandiosidade do plano espiritual e sua formação reforçada pelo próximo PG do jardim de entrada com o planeta ao fundo e diversos espíritos chegando de encontro com os irmãos de boa vontade que já estão esperando para recebê-los. O efeito é o mesmo do visto na primeira parte do filme, na qual luzes tomam forma de seres humanos à medida que pousam sobre o chão e se aproximam do Nosso Lar. Agora, em quantidade maior, entende-se a dimensão do

trabalho diário para recuperação das almas. Oportunidade perfeita para nova predisposição de André ao trabalho e sua primeira operação na cura com as mãos.

Em um PM, o protagonista está ao lado da maca em que se encontra a enferma. Ambos conversam e André tenta ajudá-la, mas, apesar da tentativa, só piora o quadro da paciente por tentar analisar o quadro através dos conhecimentos que adquiriu na terra. Rapidamente, Ana, médica de plantão, aparece e aplica algo semelhante a um sopro na paciente enquanto explica que as energias do médico não focadas em pensamentos elevados passam através do toque para a enferma. O sopro é ilustrado para além do movimento dos lábios, é possível vermos, em um PM, a adição do efeito semelhante a uma névoa ou fumaça que passa da médica para a paciente, espalhando-se pelo corpo. Neste que se torna um plano sequência, André está do lado esquerdo, a enferma no centro, em cima de uma maca, e do lado direito está Ana executando a operação. A médica passa por trás da maca para o mesmo lado do aprendiz e o acompanha, os dois andam em direção à direita do quadro para sala ao lado, cruzando um grande arco. No anexo, há um paciente em estado alarmante, cheio de ferimentos e com muitas dores. Ana sugere ao aprendiz a limpeza do paciente, e ele protesta prontamente dizendo ser um trabalho para patentes menores, como enfermeiros. O espírito, carregando ainda o ego dos méritos conquistados na terra, se recusa a ouvir e entender o propósito da oferta feita por Ana e, no ápice de sua revolta, passa mal.

O efeito escolhido para representar a reação à agitação de André é questionável quanto à necessidade e linguagem. Luzes similares a reflexos de um cristal aparecem na tela e são intensificadas até cobrirem a imagem por completo. Ao cobrir toda a tela, a ideia é de que estamos vendo e sentindo o mesmo que André, porém a imagem não é subjetiva. Vemos, de um ponto de vista objetivo, o personagem passando mal, enquanto os outros atores não reagem ao efeito que surge na tela para o espectador, causando estranhamento. Não há efeito parecido em nenhum outro momento do filme, o que nos faz refletir se ele realmente foi pensado antes da pós-produção. No entanto, se a intenção era o espectador sentir o mesmo incômodo do protagonista naquele instante, ele cumpre a sua função.

Ainda sem consentimento para ir à terra, o aprendiz conversa com Emmanuel e este o incentiva a ir até o governador pedir-lhe encarecidamente que escute a rogativa. A cena começa com um PG do palácio de cristal com seis torres, além da ponta que vemos em cima da cúpula principal. A estrutura toda de vidro, modelada

por *softwares*, tem uma iluminação incomum, emitindo luzes azuladas e rosadas ao céu que sempre é acrescido de constelações. No próximo quadro, vemos um PG de dentro da construção, mas especificamente de uma rampa em espiral. Podemos notar que o lugar é claro como o dia, sem muitos objetos ou salas, parece apenas existir o andar que veremos logo depois. Em um plano médio, virado para o espectador e à frente do quadro, vemos o governador de braços abertos, recebendo André, que entra ao fundo. Toda paisagem e céu ao fundo também são fruto de *softwares*. Neste quadro, há também um holograma simulando a terra e as almas contidas nela, adicionado na pós-produção. O globo simboliza o poder, a sabedoria e a gestão do governador sobre os acontecimentos terrestres.

Durante o encontro com o governador, André reencontra sua mãe, e os dois andam pelos jardins também criados ou modificados por computador para criar uma aura mágica e de beleza deslumbrante. Ao perguntar a mãe sobre o pai, ele é surpreendido com a notícia do pai ainda permanecer nas zonas mais baixas. Os dois continuam conversando sobre a necessidade do exercício da paciência e da boa vontade até que em um PM vemos a mãe de André transformar-se em luz, o que significa a partida, mas antes informa ao filho que, para chamá-la, basta um pensamento. Os trabalhos nas câmaras se intensificam por parte do espírito agora renovado e pela primeira vez consegue acalmar um enfermo apenas com o toque das mãos, nessa ocasião sem inserção de efeito visual.

Mediante ao convite à casa de Lísias, dá-se o reencontro do protagonista com Eloisa. Até este momento a personagem continua indignada por ter sido separada de seu esposo pela morte, mantendo seu pensamento fixo no planejamento de uma fuga. Passados alguns dias, nos quais André escuta passos na casa de Lísias, que agora também é seu lar, ao investigar, vê Eloisa e a segue. Ela anda até o portão da grande muralha e olha para a terra. André tenta convencê-la de que não adiantará e se perderá no caminho, mas Eloisa ignora o conselho do marido e foge para mais tarde ser resgatada novamente. Seguidamente, a cidade entra em alerta, é setembro de 1939, início da Primeira Guerra Mundial. Espíritos mais elevados descem dos céus. Em um PG, temos a visão dos anjos feitos de luz do palácio do governador em ângulo zenital¹⁷. Em seguida, vemos, em outro PG, o palácio do ponto de vista objetivo e os anjos entram no quadro de cima para baixo, são no total

¹⁷ Quando a câmera é posicionada no alto, formando um ângulo de 90° do objeto ou cena filmada.

seis anjos com trombetas. A imagem do governador também é transmitida tanto na cúpula do palácio quanto em outros lugares, sendo na cúpula uma projeção. Nas câmaras de regeneração, a imagem surge da mesma tela onde são transmitidas as orações e são adicionadas uma luz intensa. Já na casa de Lísias, é um holograma que transmite a mensagem com o pedido de ajuda e engajamento reforçado para receber as vítimas da guerra. Todas as mensagens são reproduzidas por efeitos visuais. Nesta parte do filme, também são adicionadas imagens de arquivo da guerra e imagens de satélite nas quais são incluídas luzes representando os espíritos das vítimas deixando a terra. Novamente a chegada dos espíritos é apresentada da mesma forma, com as luzes, agora em maior quantidade, tomando forma à medida que se aproximam da cidade. O ângulo e o plano também são os mesmos das cenas anteriores.

Figura 9 – Chegada dos espíritos da guerra.



Fonte: Filme *Nosso Lar*.

Na terceira e última parte do filme, André ajuda na recuperação de Eloisa, enquanto dona Laura, avó de Eloisa, se prepara para reencarnar. Além disso, no Ministério da Comunicação, o trabalho na mensagem que enviará a terra com a ajuda de um médium termina e se chama “Nosso Lar”. Por fim, o aprendiz retorna à terra para visitar sua família e descobre que a vida seguiu. Sua mulher se casou

novamente, o que provocou uma grande revolta interior, fazendo-o lembrar-se dos sentimentos que o levariam de volta ao umbral. Então, depois de muita reflexão, André resolve ajudar o novo companheiro de sua mulher energizando a água. Durante toda sua visita, André permanece com uma iluminação superexposta, diferenciada do ambiente e dos demais personagens alterados na pós-produção. Essa iluminação se repete sempre que um espírito é mostrado na terra para ressaltar tanto a aura do espírito como também para destacá-lo como ser fantástico em estado diferente dos seres humanos. Mesmo com essa reviravolta dos sentimentos, prevalecem os bons e André retorna ao Nosso Lar com mais uma lição.

Nosso Lar estreou na sexta-feira, dia 3 de setembro de 2010, com orçamento de 20 milhões (RANGEL, 2016) e, no decorrer da semana de estreia, a arrecadação já bateu recordes. O número de espectadores bateu a marca de 562.000, dado que o tornou o segundo filme a ter melhor estreia desde 1995, perdendo apenas para o filme *Chico Xavier*, sendo maior o número de salas em que foi exibido que o do seu concorrente. Enquanto um passou em 433 salas¹⁸, o outro passou em apenas 377. Todo esse sucesso resultou posteriormente na produção de outras obras espíritas e pode ser explicado pelo uso dos efeitos visuais da obra, ponto muito mencionado na publicidade do filme. Títulos, como “‘Nosso lar’ chega aos cinemas com alto orçamento e grande expectativa”¹⁹ e “Filme ‘Nosso lar’ chega à telona com muitos efeitos especiais”²⁰, contribuíram para aguçar a curiosidade do público em geral, pois, segundo o censo do IBGE do mesmo ano de estreia, apenas dois por cento da população se considerava espírita. Foram cerca 1,6 milhão de espectadores nos cinemas em 10 dias de exibição e um total de 20 milhões de dólares arrecadados²¹, dando uma boa margem de lucro para os produtores. Contudo, mesmo com um bom lucro, o resultado poderia ser ainda melhor, pois, como sabemos, o serviço de pós-produção precisou ser terceirizado, o que resultou em um crédito final enorme. O

¹⁸ Segundo a Ancine: “A partir de 2009, deixaram de ser consideradas as salas de cinema pornográfico, de exibição videofonográfica e com exibições esporádicas. Foram mantidas apenas as salas comerciais com exibições regulares e programação composta de longas-metragens, com cobrança de ingresso e sessões de caráter público”. O total de salas no Brasil até 2019 era de 852.

¹⁹ PELLI, Ronaldo. ‘Nosso lar’ chega aos cinemas com alto orçamento e grande expectativa. **G1**, 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/09/nosso-lar-chega-aos-cinemas-com-alto-orcamento-e-grande-expectativa.html>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

²⁰ FILME ‘NOSSO LAR’ CHEGA À TELONA COM MUITOS EFEITOS ESPECIAIS. **O Vale**, 2010. Disponível em: <<http://www2.ovale.com.br/2.624/filme-nosso-lar-chega-a-telona-com-muitos-efeitos-especiais-1.32867>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

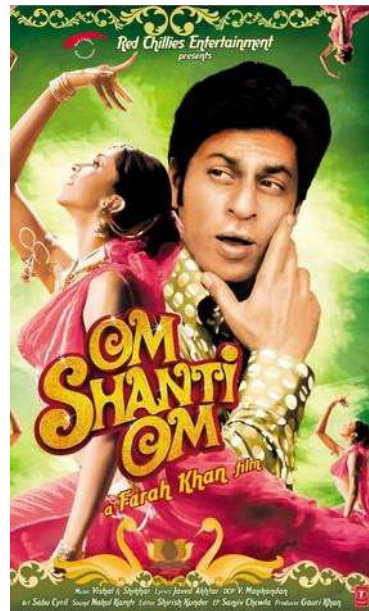
que poderia ter sido sinônimo de geração de emprego e economia na produção de filmes no país, mostrou, na verdade, o retrato da falta de especialização e investimento em tecnologia.

Após a leitura sobre a religião espírita e análise do filme, considero que a recepção positiva do filme esteja não somente no uso dos efeitos visuais, mas também por ser a releitura de uma obra literária importante entre os seguidores da doutrina. Com o crescimento de adeptos e por haver grande quantidade de conteúdo espírita disseminado através da literatura, o filme trouxe por meio da imagem em movimento, a concretização do imaginário criado pelos livros, figuras e fotografias. Nele, o VFX foi empregado de forma assertiva, durante a recriação dos fenômenos sobrenaturais e composição de cenários fantásticos dos planos espirituais, elementos que se assemelham aos de filmes de ficção. A junção com a boa recepção da obra anterior intitulada *Chico Xavier* também pode ter aberto os olhos dos produtores para esse nicho e a adição dos efeitos visuais tornado a obra interessante para o grande público.

²¹ NOSSO LAR (FILME). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nosso_Lar_\(filme\)&oldid=61314930](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nosso_Lar_(filme)&oldid=61314930)>. Acesso em: 4 jun. 2021.

4 OM SHANTI OM

Figura 10 – Cartaz do filme *Om Shanti Om* (2007)



Fonte: Euamofilmesindianos.

Om Shanti Om foi uma escolha movida pela pesquisa por religiões espiritualistas. Ao me deparar com o Hinduísmo, consultei uma cinéfila por conteúdo Indiano pedindo indicações de filmes que estivessem relacionados a essa religião e fizessem uso de VFX. Dentre os filmes indicados esse era o que possuía maior qualidade de imagem e maior número de referências em notícias e pesquisas. A produção indiana se passa na década de setenta e conta a história de Om Prakash Makhija, interpretado por Shahrukh Khan — considerado “rei de Bollywood” pela enorme lista de produções e atuações em filmes hindi²² —, um figurante de uma família constituída inteiramente de figurantes que sonha se tornar um grande ator. O longa de três horas e dezesseis minutos é enquadrado em duas categorias: musical e romance, porém, assim como a grande maioria dos filmes hindi, é intrínseco na cultura indiana e também deveria estar cotado no gênero religioso por conter elementos da religião hindu, como a reencarnação, fator crucial para narrativa do filme. É pelo fenômeno da reencarnação que Om se vinga de Mukesh, marido de Shanti, que tenta silenciar a notícia da gravidez da mulher cometendo homicídio. O filme mostra as duas vidas de Om, antes e depois da reencarnação. Porém, o uso dos efeitos visuais ocorre em poucas ocasiões que serão esmiuçadas a seguir.

A primeira parte se inicia com o protagonista na plateia da apresentação de Raj Kapoor, ídolo de atuação. Durante toda apresentação, vê-se a imaginação de Om: imagens de ele mesmo no palco, interpretando e sendo aclamado pelo público, assim como Raj. Na mesma cena, também é apresentado Pappu, maior incentivador de Makhija. Pappu incentiva Om a subtrair o sobrenome Makhija de seu nome artístico com o argumento de que todo artista precisa ter um nome à altura. No entanto, apesar de Om concordar com Pappu, tem receio da reação da própria mãe (Bela Makhija) ao receber a notícia. Expressar esse medo é o gatilho para o corte de cena em que o espectador é transportado direto para casa dos Prakash Makhija. A mãe de Om encena de forma exageradamente dramática sua oposição à decisão do filho e, conforme o diálogo se desenvolve, descobre-se também o desejo da mãe em ser uma artista de renome, assim como o falecido marido sonhava. A encenação, que antes causava estranhamento e trazia um ar cômico ao filme, agora fica clara, pois é revelada sua motivação. Depois do desentendimento entre os dois, Om vai ao encontro da suposta namorada, mas logo percebe-se não passar de uma figura feminina em um enorme cartaz, com o qual Om costuma desabafar. Trata-se de Shanti Priya, musa das telas do cinema da qual Bela Makhija e Pappu se aproximam para uma reconciliação. A mãe diz acreditar na ascensão da carreira do filho ao mesmo tempo em que amarra a pulseira de Sai Baba de Shirdi²³ no braço dele para que seus desejos se realizem. Pappu, então, informa a proximidade da realização do desejo de Om de conhecer Shanti, pois, na mesma noite, irão à premiação da “Garota dos Sonhos”, filme mais recente de Shanti em cartaz no cinema da cidade.

Na premiação, Rajesh Kapoor anuncia a gravidez de sua mulher na entrevista feita na porta do cinema enquanto os convidados e participantes do filme entram. Om está na entrada do local junto à plateia de pessoas que observam a passagem das estrelas pelo tapete vermelho quando a apresentadora notícia o nome Shanti. Ela sai do carro acenando para os fãs e, ao passar perto do público que está retribuindo o gesto, a pulseira de Om prende na veste da atriz. Om a segue durante parte do trajeto para não rasgar o vestido e, ao dar-se conta do ocorrido, ela se vira, resultando na troca de olhares entre os dois antes da pulseira ser desprendida. Logo após o incidente, Kappu aparece com os ingressos e, ao ser questionado sobre a

²² SHAHRUKH KHAN. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Shahrukh_Khan&oldid=60118652>. Acesso em: 29 dez. 2020.

procedência, esclarece serem roubados, Om os aceita mesmo assim para estar perto de Shanti. Já dentro do cinema, ele olha fixamente para o camarote onde ela está e provoca advertência de Kappu. Neste momento, o espectador é surpreendido, pois assistem à parte do filme passado no cinema junto aos personagens. Essa sensação se dá devido à montagem do filme, na qual são mostradas cenas inteiras de “Garota dos Sonhos”, estrelado por Shanti, sem nenhum indicador²⁴ de que está sendo observada a mesma tela que os personagens, alternando ao mesmo tempo com cenas da plateia. A sensação é de o espectador ser parte dela e não de estar vendo do mesmo ponto de vista de um personagem específico.

É no filme assistido dentro de Om Shanti Om que se dá a primeira inserção dos efeitos visuais que acontece durante a performance de Shanti Pryia na música “Dhoom Taana”. A personagem dança com imagens de arquivos inseridas na pós-produção dos atores Sunil Dutt, Rajesh Khanna e Jeetendra, que são conhecidos em Bollywood pela atuação nos filmes *Amrapali* (1966), *Saccha Jhutha* (1970) e *Jay-Vijay* (1977), respectivamente²⁵. O “Garota dos Sonhos” também recebe esse nome por fazer referência ao filme de 1977. Todos os planos que possuem imagens computadorizadas dos atores são PM e, em alguns momentos, apenas a cabeça dos personagens é inserida no corpo do dublê para que possa haver interação entre os personagens antigos e atuais.

²³ Mestre espiritual indiano, reconhecido primeiramente em Shirdi e depois por grande parte da Índia.

²⁴ Como indicador, considero borda ou parte da tela.

Figura 11 – Rosto de personagem inserido por computador.



Fonte: Filme *Om Shanti Om*.

Durante a exibição, a imaginação do personagem é representada com a substituição da imagem do ator que está contracenando com Shanti pela imagem de Om. A empolgação é tanta que o protagonista se deixa levar pela imaginação e levanta do assento, dançando. Kappu tenta impedir a demonstração entusiasmada do amigo para não chamarem atenção, pois estão fraudando a identidade dos verdadeiros donos dos ingressos e ocupando os lugares deles. Apesar do esforço de Kappu para não chamar atenção, ele acaba se juntando à dança e logo guardas aparecem para retirá-los do local assim que descobrem a fraude. O alvoroço atrai o olhar de Shanti, que retribui o aceno que Om dispara em direção à musa antes de ser retirado do recinto. Do lado de fora, encena as falas assistidas para as crianças e Kappu que se posicionam ao seu redor. Kappu e as crianças gostam muitíssimo da atuação e, na falta de uma estatueta, o premiaram com uma garrafa. Om faz um discurso para agradecer o prêmio ficcional e emociona a pequena plateia. Surpreendidos pela interrupção de um morador de rua, os dois amigos voltam para casa e no dia seguinte vão para o set de filmagem onde são figurantes.

O segundo momento no qual vê-se efeitos visuais é na locação. Durante a filmagem, ocorre um incêndio planejado para que o herói salve a mocinha em perigo, interpretada por Shanti. No entanto, durante a gravação, o incêndio fica fora do controle da produção e o ator que deveria ser o herói do filme se recusa a pular

²⁵ Om Shanti Om Trivia. IMDB, 2007. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1024943/trivia>>. Acesso em: 05 de abr. de 2021.

sobre o fogo para salvar a atriz. Om, vendo-a desesperar-se, não pensa duas vezes e pula. Grande parte do incêndio é fruto de efeitos especiais, mas, em alguns planos, labaredas produzidas em computador foram adicionadas quando necessárias, perto dos atores para dar uma dimensão maior ao incêndio sem colocar em risco a vida dos protagonistas. Os dois planos onde o uso dos efeitos visuais fica mais evidentes são: um PM, no qual nota-se uma sobreposição de imagens composta por um fundo com grande quantidade de chamas em pedaços de madeira e feno, a imagem de Om e uma última camada com mais chamas. E o segundo é um PA, no qual Om está segurando Shanti nos braços e precisa esquivar-se de chamas feitas com efeitos visuais.

A partir deste ocorrido, a carreira tão desejada começa a progredir, tornando os encontros entre os dois atores cada vez mais frequentes, e Om a convida para um jantar. Até então pensava-se que Shanti era solteira por não aparecer em nenhum momento acompanhada por outros homens, além dos integrantes da equipe dos filmes, no entanto, descobre-se que é casada e está grávida. A revelação é ainda mais dramática por acontecer após o tão esperado encontro, todo organizado pela dupla ansiosa por agradar Shanti. É também o encontro o terceiro momento escolhido para utilização dos efeitos visuais. Inicia-se com uma sequência em plano geral, mostrando o globo de neve com o qual Shanti presenteia Om em um fundo preto, destacando o objeto. Depois a imagem que vemos é um PP do rosto de Om observando o globo, mas apenas parte deste aparece na parte inferior. É seguido por outro PP de dentro do globo de neve, onde os dois bonecos de plástico dançam. Durante os movimentos da dança, é presenciada a transformação dos bonecos inanimados em Om e Shanti, no mesmo plano, dando uma importância maior ao presente e simbolizando a imaginação do personagem.

Ao descobrir o segredo de Shanti, o aspirante a ator se torna depressivo e são vários os quadros nos quais aparece pensativo ou atuando sem o mesmo empenho de antes. Ainda inconformado e evitando cruzar o caminho da atriz, fica sozinho na frente de um galpão, segurando o presente recebido por ela até avistá-la com Mukesh e decidir se esconder. Sem intenção de bisbilhotar, mas ao mesmo tempo sem conseguir sair sem ser notado, acaba presenciando o desfecho do que seria uma declaração do marido para a esposa grávida. Mukesh apresenta o cenário do novo filme tão esperado, chamado "Om Shanti Om", pois será o maior em termos de produções já feitas. e deslumbra Shanti com a ideia da possibilidade de o

casamento ser realizado ali. Ao ouvir sobre o casamento, o figurante frustrado sai do galpão. Contudo, no decorrer da visita, o tom de Mukesh muda e ele revela o verdadeiro plano, o de matar Shanti. Para ele, a revelação da gravidez da esposa porá fim a sua carreira, uma vez que precisa do casamento arranjado para financiar a grande produção.

Do lado de fora e arrasado com a cena presenciada, Om joga o presente que segurava no chafariz à frente, mas, antes que pudesse ir embora, testemunha Mukesh sair do galpão em chamas enquanto a amada grita por uma diminuta janela no portão. Ao correr em direção à localização da atriz na tentativa de socorrê-la, é impedido pelos capangas do produtor. Por fim, ao desvencilhar-se dos valentões, quebra o vidro e entra. Os efeitos visuais e especiais se unem para trazer todo o drama necessário à cena e mostrar as chamas em sua fase final, consumindo todo o cenário. Em um PG, vemos a protagonista descendo as escadas por entre as chamas produzidas por computador. Os planos seguintes são planos médios e primeiros planos na tentativa de aproximação dos dois até que, em um PP, são observadas mais chamas falsas após uma explosão, onde o fogo cobre a imagem de Shanti. O plano a seguir, também com acréscimo de chamas, é um PP de Om voando entre as chamas devido ao impacto da explosão.

Figura 12 – Chamas inseridas por computador.



Fonte: Filme *Om Shanti Om*.

Ao ser arremessado, tenta se levantar para voltar ao local, mas no mesmo instante uma nova explosão termina de destruí-lo. Desnorteadado, foge e é atropelado por Rajesh Kapoor. Imediatamente Rajesh sai do carro e vai em direção ao corpo para conferir a gravidade dos ferimentos e o leva ao hospital, seu destino desde o princípio, pois a esposa está em trabalho de parto. No hospital, em estado crítico, Om desencarna, o que se torna mais interessante, pois este momento não foi escolhido pelo diretor, mesmo que seja normalmente considerado sobrenatural para o ocidente, para os efeitos visuais. Essa curiosidade pode ser explicada pela reencarnação ou *samsara* — ciclo de nascimento, morte e renascimento por meio de reencarnações do *atman*, alma, do ser (SOUZA, 2019, p. 171) — fazer parte do hinduísmo e, sendo esta a religião oficial da Índia, a reencarnação é vista com normalidade, como explica Ricardo Feltrin para o site *Folha Online*²⁶:

O hinduísmo é uma das primeiras religiões a ter como fundamento a crença na reencarnação e no carma, bem como na lei de ação e reação - que milhares de anos depois, no século 19, seria encampada pelo espiritismo (só que, esta, uma religião "positivista").

Além disso, neste filme especificamente, todas as cenas com VFX são de enorme dramaticidade. Na maioria delas, o VFX representa a imaginação de Om e, em outras, é usado para aumentar a dimensão dos acontecimentos, como no acréscimo de chamas. Apenas duas representam de fato o imaginário religioso; em uma, o protagonista presencia a visão de um acontecimento da vida passada no presente e, em outra, observa a partida do espírito de Shanti, como veremos logo mais.

²⁶ FELTRIN, Ricardo. Saiba mais sobre o Hinduísmo, a religião dos deuses. **Folha Online**. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/2001-religiao-hinduismo.shtml>>. Acesso em: 05 de abr. de 2021.

Figura 13 – Flashback.

Fonte: Filme *Om Shanti Om*.

O momento da reencarnação é retratado pela montagem na qual a morte de Om em um dos quartos do hospital é mostrada em paralelo ao nascimento do filho de Rajesh. Contudo, só há certeza do ocorrido nas cenas posteriores nas quais o filho de Rajesh é apresentado trinta anos depois, crescido e com aparência idêntica à do falecido Makhija. Além disso, tudo acontece como descrito no discurso que Om faz na saída da exibição do filme “Dream Girl” sobre como esperava ser sua vida ao atingir a fama. Apesar da aparência semelhante à personalidade de Om, Kapoor se difere totalmente da personalidade de Om Prakash Makhija. Kapoor nasceu famoso e é membro da família de Rajesh, renomado no ramo da atuação. Ou seja, não precisou se esforçar para conseguir sucesso no trabalho como ator e por isso não dá o devido valor. É conhecido por chegar sempre atrasado nas gravações, mudar roteiros apenas por gosto pessoal e tratar mal os funcionários e parceiros de trabalho, mas esse comportamento tem os dias contados.

Durante a gravação de uma superprodução, o fogo colocado como efeito especial para a dança de Kapoor o assusta e é preciso parar a filmagem. É revelado seu medo das chamas, além de, no mesmo dia, a mãe do falecido Om Makhija abordar Om Kapoor a fim de lembrá-lo do seu verdadeiro lar. Somado a esse encontro, uma nova proposta de roteiro é feita pelo filho de Rajesh e a locação

escolhida pelo produtor é o que sobrou do antigo set de filmagens consumido pelas chamas, local da morte de Shanti. Ao chegar lá, Om visita o antigo camarim de Shanti e a memória da vida passada emerge do esquecimento. Os efeitos visuais permitem que o futuro e o passado estejam juntos no presente. Em um PP do ator abrindo a porta do camarim, é vista ao fundo novamente a cena da revelação da gravidez com um filtro de cor sépia para diferenciar os tempos. O próximo plano é um PM de Kapoor inserido no meio da discussão entre os dois que possuem agora uma transparência trazendo a sensação de serem fantasmas. Om se movimenta em um PP ao redor da aparição de sua antiga paixão até encontrar a imagem de si mesmo observando a cena por uma abertura para ventilação na parede. Os outros dois planos posteriores são primeiros planos tanto do Makhija olhando pela brecha da parede quanto da reação de Kapoor ao olhar para o seu eu do passado. Durante toda a cena, ouvimos a trilha sonora ao invés do diálogo da visão, detalhe que induz à conclusão de que Om recorda as falas e por isso não precisam ser repetidas.

Mais uma vez o VFX faz parte da narrativa, mas agora em uma premiação parecida com o Oscar da Índia. O filme de ação “The Return Of Khiladi” do ator Akshay Kumar concorre para melhor atuação, nele o VFX está presente nas balas que voam em direção ao Khiladi em PG, do ponto de vista subjetivo. Como esperado, o vencedor da noite é Om Kapoor, porém o discurso não é o esperado, ele recorda aos poucos dos trechos da vida passada e recita novamente as palavras do seu discurso. Pappu, ao ver o discurso pela televisão, não tem dúvidas da reencarnação. A próxima cena é a comemoração do prêmio com uma dança chamada “Deewangi Deewangi”, que tem duração de dez minutos e levou seis dias para ser filmada, além de contar com a participação de 31 celebridades de Bollywood. É também durante a comemoração que Kapoor reencontra Mukesh, convidado por Rajesh. Ao ver oportunidade de vingança, propõe que Mukesh seja o diretor da regravação de “Om Shanti Om”. Ao aceitar a oferta, começam os nove dias de testes de elenco para a atriz principal, papel antes estrelado por Shanti. Como esperado, no último minuto, encontram uma atriz idêntica e todos pensam que ela é a reencarnação de Shanti, porém, como veremos, isso não é verdade.

Durante as gravações, Sandy, atriz que interpreta Shanti, não leva a sério os ensaios, mas, ao descobrir o real motivo de estar ali e entender como o plano importa para Om, ela se empenha para convencer Mukesh. Várias armadilhas foram criadas para impressionar o assassino e convencê-lo do acerto de contas do

passado. Entretanto, acontecem intervenções não planejadas: um fio se solta, um quadro cai no corredor e o lustre derruba Mukesh. Tudo indica que o espírito de Shanti realmente assombra o local.

O produtor encontra a gravação que Om exibiu com a atuação de Sandy para confundi-lo. Somado a isso, Sandy esbarrar por engano em um candelabro e sangra, fazendo-o deduzir ser tudo uma armadilha para induzir a confissão do crime. Na última etapa do plano, Sandy deveria aparecer e confrontar Mukesh, mas ela e os dois ajudantes ficam presos. O espírito de Shanti toma o lugar de Sandy e revela que foi enterrada viva, debaixo do lustre que enfeita o cenário — fato que só a verdadeira poderia saber. Ao ouvir tal afirmação, Mukesh desespera-se e saca uma arma, porém acaba morto quando o espírito derruba o lustre sobre ele. Desde o aparecimento do espírito de Shanti na cena, apenas no final, com a partida do espírito ao atingir a luz que adentra o cenário, foi usado VFX de forma significativa para narrativa, um PG das escadas do cenário com uma espécie de abertura por onde adentra uma luz azulada que dura poucos segundos. Fora este quadro, nenhum outro obteve intervenção de VFX, apenas efeitos especiais como iluminação azul para diferenciar o espírito desencarnado da dublê e chamas controladas durante a briga de Om e Mukesh.

Figura 14 – Passagem de Shanti.



Fonte: Filme *Om Shanti Om*.

O filme, com data de lançamento para 7 de novembro de 2007, contou com um orçamento de 350 milhões de rúpias indianas e arrecadou 2,15 bilhões²⁷. Apesar do sucesso em números, na Índia especificamente, não é apenas isso que conta para um filme ser considerado bem-sucedido. Como vimos retratado no filme, mais precisamente na cena cuja empolgação de Om com a dança em “Dream Girl” é contagiante, a reação e a interação das pessoas ao assistir à obra é de extrema importância para concluir se a produção obteve êxito ou não. Diferentemente do cinema ocidental, no qual o espectador permanece imóvel e quase em total silêncio durante toda exibição.

Em linhas gerais, o público indiano participa ativamente da experiência do filme, frequentemente interagindo animosamente com o mesmo durante sua exibição, empregando o seu corpo inteiro quando dele usufrui, relacionando-se coletivamente com a projeção, com diálogos, cantos e danças” (SOUZA, 2019, p. 40).

A recepção positiva também pode ser atribuída pelo fato de o filme ser considerado *masala*, uma espécie de musical se comparada com as produções acidentais, pois usam música em dança como ferramenta narrativa. Também é comum aos filmes *masala* terem aspectos de mais de um gênero, característico do cinema popular no país. Esse tipo de produção é bem-quisto pelo público da Índia, pois valoriza as próprias produções, principalmente as que envolvem a cultura e os costumes do país.

Críticos nacionais indianos afirmam que Saawariya e Om Shanti Om são extremamente distintos, pois, segundo eles, o primeiro é uma história de amor mal-humorada baseada no romance russo *White nights*, enquanto o segundo é uma produção otimista com música e dança, que eles descrevem como puro masala de Bollywood (SONY..., 2007) (SOUZA, 2019, p. 537).

²⁷ Wikipedia contributors. Om Shanti Om. Wikipedia, The Free Encyclopedia. June 15, 2021, 06:21 UTC. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Om_Shanti_Om&oldid=1028647379>. Acesso em: 17 mai. de 2021.

Na Índia, portanto, a procura por obras de Bollywood ao invés de Hollywood é comum, ao contrário do que acontece em outros lugares, como no Brasil. Segundo o portal de notícias G1, os filmes nacionais tiveram uma queda de 22,9 milhões em 2018 para 22,6 milhões em 2019 espectadores enquanto que o público geral cresceu 7,6%²⁸.

Outro fator importante a ser considerado na Índia é que os filmes agem como um instrumento de união no país onde há uma diversidade “em termos de idade, gênero, religião, crenças populares, língua, cultura regional, procedência rural ou urbana, nível de instrução educacional ” (SOUZA, 2019, p. 40), e como *Om Shanti Om* traz, além dessas referências culturais, não só uma menção a filmes famosos, mas seus personagens inseridos de forma digital, logo, já era esperada uma recepção positiva por parte do público.

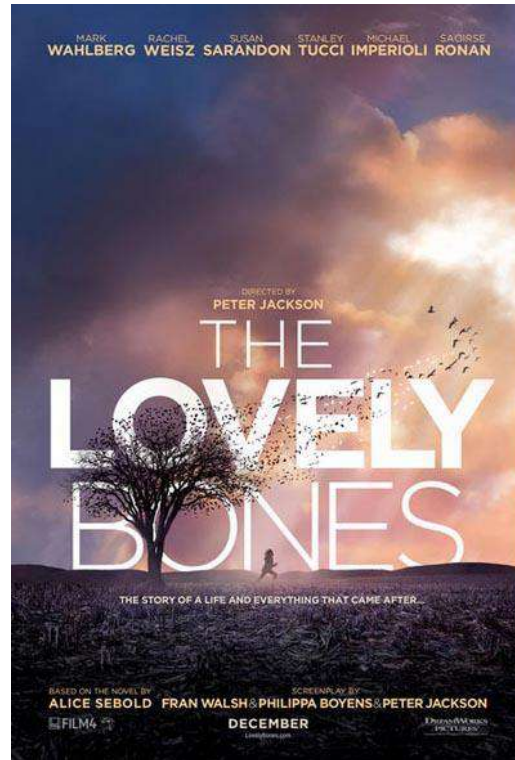
No quesito estética é um filme impressionante, pois a consequência da opção pelo uso ínfimo de efeitos visuais é uma produção gigantesca, ainda mais em um longa de três horas e dezesseis minutos de duração. São inúmeros figurantes, figurinos e cenários. As cores são vibrantes e as vestimentas típicas, nos dando o deleite de paletas de cores surpreendentes. Pela falta de VFX muitas vezes surge o questionamento de como algumas cenas foram produzidas, principalmente as que contém fogo ou feitos de alta periculosidade.

Além disso, diferente dos outros filmes analisados aqui esse pode ser considerado metalinguístico, pois vemos o que é chamado de “Um filme dentro do outro” em diversas cenas, onde acompanhamos a produção do “Om Shanti Om” que será exibido dentro da narrativa.

²⁸ MATOS, Thaís. Cinema cresce no Brasil em 2019, mas público de filmes brasileiros foi menor que em 2018. **G1**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2020/01/14/cinema-cresce-no-brasil-em-2019-mas-publico-de-filmes-brasileiros-foi-menor-que-em-2018.ghtml>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

5 UM OLHAR DO PARAÍSO

Figura 15 – Cartaz do filme *Um Olhar no Paraíso* (2009).



Fonte: site Cinema10.

Com duração de duas horas e quinze minutos e lançado no Brasil em 19 de fevereiro de 2010, *Um Olhar no Paraíso* conta a história de um assassinato pelo ponto de vista da vítima, Susie Salmon, uma menina de 14 anos, morta em 6 de dezembro de 1973. É o espírito de Susie o narrador dos conflitos e conexões entre os personagens após sua morte, revelando como foi seu processo de desencarnação. A pré-adolescente foi privada de viver de forma repentina e não natural. Por este motivo, teve dificuldades para aceitar a partida, ficando presa a familiares e amigos até entender ser capaz de enxergar a morte como algo natural e recorrente. A escolha por essa produção dentre tantas outras *hollywoodianas* se deu exatamente por ser baseada em um livro, assim como o filme nacional decupado anteriormente, somado a isso e que o difere também das demais obras é a abundância do uso de VFX.

Os efeitos especiais frequentemente utilizados durante todo o filme mostram o local onde a personagem permanece após a morte, definido pelo irmão mais novo como o “meio” entre a terra e o céu. Nesse local, existem elementos apresentados

durante a narrativa para construção do personagem. São objetos e lugares a que Susie esteve ligada enquanto encarnada. Porém, o gazebo é o local mais significativo, replicado em diferentes composições de imagens durante todo o filme. É o lugar escolhido por Ray para um encontro com Susie antes desta ter a vida interrompida. A seguir, serão detalhados os efeitos visuais para compreensão da importância do uso dessa ferramenta para narrativa e para o imaginário religioso.

O filme começa com Susie apresentando a si, outros personagens e o próprio assassino, um vizinho que a observava sem ser percebido por ela ou pelos parentes. Este chama-se George Harvey e é visto pela primeira vez em uma sequência iniciada por um PP das próprias mãos podando uma roseira. Seguidamente, vemos um PG do cachorro latindo para Harvey, Susie está ao fundo, andando de bicicleta e fazendo fotografias. Um PP dos pais da menina vistos por entre os arbustos conversando com Harvey precede um PP da rosa após ser colhida. Logo depois outro PP da mãe de Susie recebendo a flor é incluído. Após este último, do ponto de vista subjetivo, há planos das fotografias sendo feitas por Susie em paralelo com PMs de si mesma requisitando a atenção dos pais. Em todos, é usado um VFX para simular imagens antigas, neste caso, uma lembrança da primeira interação com o assassino.

Nesta altura, também descobrimos as paixões e hobbies de Susie, como a fotografia e a montagem de garrafas com o pai. Os recipientes de vidro transparente possuem pequenos barcos no interior, detalhe de valor narrativo no filme, posteriormente representados no “céu” da personagem. Em paralelo aos hobbies inocentes, também são expostos os de Harvey, que se resumem à carpintaria e ao planejamento da construção do local onde será executado o plano que colocará um ponto e vírgula na vida da jovem, pois, como expressado no filme, a vida continua. Todos os rolos de filme ganhos de presente dos pais para serem usados junto à nova câmera são gastos de forma desmedida e, pela condição financeira da família, não é possível revelá-los de uma vez só. Com isso, é feito um trato para que seja revelado um rolo de filme por mês, regra seguida mesmo após a morte.

Depois dessa introdução aos personagens, temos o desenrolar da relação entre Susie e Ray na escola. A interação entre os dois culmina em um encontro marcado para o sábado no gazebo do shopping. É neste ponto que Ruth, uma médium, é responsável mais à frente pela confirmação da morte da protagonista, aparece na trama. Esta coadjuvante também será veículo de comunicação para

Susie realizar seu último desejo. Os 3 personagens que dividem a mesma cena são expulsos do corredor da escola que estão e cada um deles segue o próprio caminho de volta para casa. Porém, durante o trajeto, Susie derruba o livro que contém uma carta escondida por Ray. Com a queda, a carta se desprende e voa em direção a um homem, Harvey, que já estava à espreita. O VFX é utilizado aqui apenas no movimento da carta, pois a interação do objeto com o assassino é importante. Se feito de maneira mecânica, o direcionamento seria dificultoso, fazendo-se necessária a utilização de equipamentos, como ventiladores, para manipular a direção desejada. Há diversas formas de direcionar o papel, mas, ao observar a locação da cena descrita a seguir, o VFX é considerado a solução mais barata para a produção.

Figura 16 – Carta voando.



Fonte: Filme *Um Olhar do Paraíso*.

Em um PP, o livro bate no chão e a carta voa, parte da mão de Susie é vista do lado direito do quadro. A câmera acompanha o movimento da carta. Imediatamente é adicionado um PP da reação de Susie ao descobrir a carta dentro do livro. Os dois PPs seguintes são planos da carta intercalados com a reação de Susie. Mais uma vez há outro PP com a câmera seguindo o movimento do papel. No próximo PP, a menina tenta pegá-la. É só no PG composto pela personagem do

lado direito e a carta voando em direção ao lado esquerdo que se nota o uso do VFX. Este é seguido por mais PP contendo a intervenção da computação gráfica, mostrando o papel indo ao encontro dos pés de Harvey. Mais 4 planos são adicionados para fechar a cena: dois PPs com o semblante de Susie, intercalados com mais dois PMs de Harvey tentando capturar a carta.

Harvey convence-a a estrear a construção que projetou embaixo da terra do que diz ser um clube para as crianças do bairro e inocentemente o convite é aceito. Só há certeza da concretização do plano quando, depois de acompanhar a fuga da menina, a carta, antes perdida, é encontrada por Ruth. Ao tocar o papel, a médium consegue enxergar a colega de classe correndo através da névoa na rua antes de desaparecer. Nesse instante, a computação gráfica foi empregada ao PG com a junção das imagens da médium e de Susie, que possuem coloração diferente, sendo a segunda acrescida por um efeito de transparência. A cor fria é atribuída ao plano espiritual e a cor quente ao plano carnal sempre que são representados na mesma cena.

A crença sobre a morte da menina cresce à medida que são exibidas cenas da busca do pai pela filha nas ruas do bairro, além das entrevistas dos policiais para iniciação do caso de desaparecimento. Contudo, a confirmação da intuição da morte da menina, incutida anteriormente na cena da médium, só se perpetua quando a figura do pai desaparece ao chamado da filha. Trata-se de um PG da figura paterna junto a dois pedestres, ele mostra a foto da filha para os transeuntes quando de repente escuta a voz da filha chamando-o. Ao virar-se um carro, passa próximo à câmera, fazendo com que sua imagem se dilua até desaparecer completamente. A colorização da imagem é modificada, tornando-se fria. Esta modificação de cor junto à montagem dos planos anteriores exprime ser o ocorrido uma visualização do ponto de vista de Susie.

Constatados o falecimento e a existência da vida após a morte, sobretudo através dos efeitos visuais, é apresentada nas próximas cenas a ideia de plano espiritual no filme. Ao perceber a impossibilidade de ser notada pelo pai, Susie corre até a própria casa, na tentativa de se comunicar, mas ao chegar na residência, os recursos de voz off da mãe, SFX e VFX mostram que a menina se encontra em outra dimensão. Vemos a utilização destes recursos em uma sequência começada por um PA mostrando a entrada na casa e um PP do rosto da atriz com adição de efeitos simulando uma espécie de interferência na imagem. A voz off da mãe segue

pelos planos até que a menina entra em um cômodo extremamente claro com um fundo infinito branco, onde só é possível ver a porta por onde entrou o piso, um homem na banheira com o rosto coberto por um pano e a pia repleta de sangue, lama e uma navalha apoiada na borda. Ao chegar perto da pia, reconhece a própria pulseira e entende imediatamente ser o seu assassino o homem na banheira. Ao virar-se, o homem se levanta, retira o pano e revela seu rosto. Com o choque, grita incessantemente até surgir uma fumaça branca que dissolve sua imagem. O último plano mencionado é um PA composto pela personagem centralizada em um fundo branco e a pia no canto direito do quadro.

Figura 17 – Susie sendo dissolvida.



Fonte: Filme *Um Olhar do Paraíso*.

Durante as investigações, a polícia encontra o gorro usado por Susie no dia do desaparecimento juntamente dos escombros do clube, sustentando a suspeita da morte agora pela narrativa. Mesmo assim, vizinhos e pessoas relacionadas à vítima são investigados, inclusive Harvey, sem sucesso. A transição para o “meio” onde Susie está acontece na cena em que a irmã, Lindsey Salmon, pergunta retoricamente para o pai se a irmã havia mesmo falecido. Esta passagem é feita com o auxílio de um *fade*²⁹ para o branco, acrescido de raios, que conclui serem

²⁹ Efeito de transição entre vídeos nos *softwares* de edição.

estrelas à medida que a imagem do universo ao fundo do PG emerge. O PG é sucedido por um PP de uma estrela em foco no quadro que se transfigura em um braço. Após ser possível distinguir a figura de um braço e uma mão humanos, o membro se movimenta e agarra um flor. Surge agora um PG da silhueta iluminada de Susie segurando-se na flor. É incorporado à sequência outro PP da mão agarrando-se à flor e um PG da menina caindo em um campo gramado. A ideia passada pela queda faz parecer não haver gravidade anteriormente enquanto flutuava pelo espaço sideral.

Quase todas as imagens que materializam o plano de Susie possuem efeitos visuais, tanto nos movimentos das camadas que compõem a paisagem quanto na inserção de elementos gráficos. Esses elementos não são necessariamente proporcionais, cada qual possui um tamanho condizente com sua importância para narrativa, fato que torna o cenário fantástico e causa estranhamento. Em algumas imagens, é possível notar claramente o recorte na imagem de Susie, filmada em um *chroma-key*. Um bom exemplo do tamanho desproporcional dos elementos é um PG da protagonista assim quando chega no “meio” para na beira de um lago com um reflexo imenso do Ray. Outro momento notável acontece mais à frente, quando a menina vê, também em um PG, as garrafas que confecciona com o pai do tamanho de arranha-céus navegando no mar até quebrarem com o impacto nas pedras. Outro recurso muito utilizado no filme é a sobreposição de imagens tanto em superfícies como vidro e gelo quanto para transições entre as cenas. Um exemplo dessa sobreposição para efetuar uma transição é um PM de Ray no gazebo com um lago ao fundo, a imagem de Ray é transposta até desaparecer à medida que o brilho provindo do reflexo do sol na água é aumentado. Outro fato intrigante é, apesar de Susie estar em um universo paralelo, os dois mundos se conectam, as ações praticadas em um causam interferência no outro e vice-versa.

Ao tentar alcançar Ray no gazebo pelo milharal, Susie afunda. Isso ocorre paralelamente ao ato no qual Harvey joga a pulseira da menina em uma espécie de represa. A imagem da pulseira indo de encontro à água e de Susie afundando são postas em série. Para concluir, o sentido de união entre os dois universos é incorporado por último um PG do objeto entrando pelo canto direito na mesma imagem na qual corpo da menina vai de encontro a uma cama localizada embaixo d'água. O plano mencionado é totalmente criado por computação gráfica, vemos o céu por uma janela com cortinas esvoaçantes para criar a ideia de submersão na

água, sendo a própria água fruto de efeitos de luz. Para completar a ilusão, a cor foi modificada para igualar-se à cor do fundo do mar.

Figura 18 – Afogamento.



Fonte: Filme *Um Olhar do Paraíso*.

Assim que acorda do afogamento, percebe estar no chão de madeira do gazebo localizado em uma floresta. A troca contínua de cenários e elementos ao introduzir o plano espiritual induz a interpretação tanto da personagem quanto do espectador para ligação existente entre as figuras. É nesta mesma floresta o local da revelação do conteúdo da carta descoberta entre as folhas secas, na estrutura do gazebo. O mesmo poema será repetido adiante, mostrando a relevância da conclusão da relação interrompida em vida entre os dois personagens. Enquanto Susie observa Ray conversando com Ruth, outra personagem aparece advertindo-a sobre o perigo de aparecer para os vivos. Trata-se de Holly Golightly, que será revelada na trama como outra vítima de Harvey. Enquanto caminha com Holly pela floresta, ela explica sobre o local não ser exatamente um lugar específico e nem outro, mas sim uma mistura dos dois universos. Durante a explicação, as paisagens se modificam sempre em PG, com diversos elementos compostos para criar o universo imaginário onde estão. Na matéria “Special Effects: Three Cinematic

Scenes From 'The Lovely Bones' para o *The Washington Post*³⁰, a escritora e colaboradora do *By Express*, Roxana Hadadi (2010), comenta:

O conceito ocidental comum de céu - nuvens brancas fofas, muito sol, toneladas de anjos flutuando com halos e harpas - é jogado de ponta-cabeça por "The Lovely Bones", que em vez disso descreve o céu como uma experiência um tanto personalizada para todos, com configurações e imagens favoritas intercaladas em todo o ambiente.

Todos os elementos que compõem o céu de Susie provêm das suas experiências e vivências na terrena. Isso faz com que o céu seja para ela algo familiar. Porém, apesar de observar estar em um local "perfeito", pois foi criado a partir das imagens e referências do seu subconsciente, o assassino ainda a incomoda. Todos esses elementos são unidos com a ajuda da computação gráfica, o que, para muitos críticos, foi usada de forma exagerada, como afirma o título da matéria do jornal *Rede Brasil Atual*, escrita por Alysson Oliveira (2010), do *Cineweb*: "Um Olhar do Paraíso', Jackson exagera nos efeitos". Todavia, muitas críticas estão relacionadas ao fato de o diretor possuir títulos famosos em outros gêneros, como a trilogia *Senhor dos Anéis*, categorizada em fantasia e aventura, e ter mudado drasticamente para o drama. O filme é enquadrado neste gênero, pois, como comentado anteriormente, o religioso ainda não tem definições conclusivas.

Quando Susie se recusa a ir embora, as folhas, antes esverdeadas da árvore situada no centro do milharal onde foi morta, se desprendem com o vento, deixando apenas o tronco à mostra. O plano é um PG com a árvore centralizada no quadro, onde o movimento das folhas separadas do tronco é feito por efeitos visuais. As folhas vão rumo ao espectador e invadem o próximo PP do rosto de Susie. Ela vira as costas para Holy após o apelo que a amiga faz para convencê-la a deixar a terra e segue no mesmo sentido das folhas, chegando até uma praia.

Correndo pela extensão de areia em um PG, observa as garrafas que costumava construir com o pai, agora gigantescas, flutuando no mar. O plano é alternado com cenas do pai revoltado, quebrando as garrafas no local onde

³⁰ HADADI, Roxana. Special Effects: Three Cinematic Scenes From 'The Lovely Bones'. **The Washington Post**, 2010. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/express/wp/2010/01/13/the-lovely-bones-film/>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

armazenava com cuidado o trabalho artesanal. Logo depois, um PG com a mesma imagem do plano anterior agora é posto em transparência na garrafa desproporcional do universo de Susie. O ato de quebrar a garrafa no plano carnal culmina em uma rachadura no vidro da garrafa gigante no plano astral. Acerca de todo o filme, as associações entre o plano dos vivos e o “meio” continuam sendo feitas, o primeiro com acontecimentos trágicos sempre que Susie, no segundo, se recusa a deixar a Terra.

A angústia de Jack Salmon aumenta ao passo que a vontade de matar cresce dentro de Harvey por este perceber a necessidade de superação dos parentes de Susie, como diz o trecho narrado pela vítima: “Meu assassino começou a se sentir seguro. Ele sabia que as pessoas queriam prosseguir, elas precisavam esquecer”. O *serial killer* só não contava com o amor imensurável do pai pela filha, responsável pela incapacidade de esquecer e aceitar a impunidade pela desencarnação forçada imposta à vítima. Com isso, continua a procurar incessantemente, mesmo com a polícia empenhada no caso e por achar avanço nas buscas e obtenção de provas para chegarem ao suspeito um processo demorado. Esta obstinação não é considerada pelo assassino cuja próxima vítima já observa. Trata-se da irmã mais nova de Susie, Lindsey Salmon.

Os planos subsequentes no mundo de Susie, agora que ela percebe o poder do amor que os une, são resumidos a muitos PGs com efeitos visuais dela e sua amiga Holly. As duas aproveitam a passagem por esse “meio” entre a terra e o céu. São, por exemplo, planos das meninas em cenários fantásticos compostos por objetos e seres diversos atribuídos através da computação gráfica com os quais interagem. Em um deles é possível ver uma revista ocupando quase o plano inteiro com a capa cheia de fotos de Susie, como se esta fosse uma estrela, e uma destas imagens se movimenta, transformando-se nela própria. Em outro, as duas estão em um trenó puxado por cães e passam por entre grandes figuras de gelo incrustadas na neve.

Figura 19 – Objetos desproporcionais.



Fonte: Filme *Um Olhar do Paraíso*.

Quanto mais o pai de Susie aprofunda a investigação privada, Abigail Salmon, mãe de Susie, se incomodada com a obsessão do marido. Segundo ela, esta fixação em achar o culpado dificulta a superação do trauma causado pela morte repentina da jovem. Passados alguns meses vendo a busca incessante e desmedida do marido, Abigail decide partir, deixando os outros dois filhos aos cuidados da avó. Com a partida para um pomar em Santa Rosa, Lindsay fica vulnerável, mas ao contrário da irmã, percebe o interesse de Harvey. Enquanto isso, Susie permanece em seu mundo observando os familiares e o criminoso. Em certo ponto, presencia o primeiro beijo da irmã e fica emocionada por não ter tido a oportunidade de viver este momento com Ray.

Revelado o último rolo de filme, o pai descobre o homem entre os arbustos floridos em uma das fotos e relembra o momento em que a foto foi tirada. Susie encontra o mesmo envelope pardo com fotos em seu mundo, mas ao contrário de Jack, ela encontra fotos do mesmo local onde evita adentrar por ter a sensação de que descobrirá algo que a fará partir de uma vez por todas. Trata-se de uma casa com um farol, localizada no milharal, muito semelhante à casa de Harvey. Ao ver as fotografias, ela se assusta e joga as fotos na floresta ao mesmo tempo em que uma luz inserida por computador invade o PG. O próximo plano feito com efeitos

especiais revelados em PG mostra uma porta entre a fumaça repentina surgida na floresta. Um PP com a reação ao ver o objeto é adicionado. Neste mesmo PP, gotas caem sobre o rosto da menina, fazendo-a direcionar o olhar. Um PM mostra formações pontiagudas de gelo similares a estalactites. Seguido por um PP de uma delas em foco, no qual a textura serve de transição para a próxima cena. Essas formações de gelo que aparecem durante o filme simboliza a época do crime, ocorrido no inverno, e futuramente a causa do acidente que ocasionará o desencarne de Harvey.

Impulsionado pelas fotos, Jack decide ir até a casa do vizinho Harvey, mas, ao encontrar a moradia aparentemente vazia, vira-se com o intuito de ir embora. Mas o espírito da filha interfere, projetando a sombra de si mesma andando de bicicleta na parede da garagem de Harvey. Ao ver a imagem, o homem derruba os galhos da nova armadilha no chão, chamando a atenção de Jack. Por sua vez, ao presenciar a cena da atitude de Jack, vai de encontro ao homem para ajudá-lo a recolher os galhos. Durante a cena, planos da filha no mundo paralelo são acrescentados. No “meio”. a menina encontra um cofre, visto do ponto de vista subjetivo pelo espectador em um PM. Está localizado no meio da imagem repleta de fumaça, na qual distinguimos apenas um chão de piso. A câmera se aproxima para seguir o movimento que Susie faz para abrir o cofre. O corte retorna para a cena dos dois indivíduos. Chegando próximo a Harvey, Jack avista a construção no fundo da propriedade e faz perguntas sobre. Perturbado pelo interesse repentino, Harvey diz ser um projeto tentando despistá-lo, porém Jack insiste em ajudar. Agora os planos dos dois mundos são intercalados, pois a flor do jardim, vista em grande parte do filme, conectará os dois momentos. Ao encontrar a flor dentro do cofre, a menina a segura firme entre as mãos, chamando o nome do pai. No mundo dos vivos, a flor ressequida na mão de Jack, mostrada em um plano detalhe (PD), torna a vida, entendendo-se pela montagem ser a transformação da flor motivada pelo sinal enviado do plano espiritual.

Jack compreende a mensagem, lembrando as memórias daquele dia gravadas nas fotografias amadoras, inclusive recorda a maneira que Harvey olhava para a menina. Ele se descontrola quebrando a porta da residência do vizinho. A polícia é chamada e tenta persuadi-lo a desistir por falta de provas. Percebida a gravidade de seu ato e a possibilidade de ir para a prisão, finge ter aceitado os conselhos concordando com o policial, cujo desígnio para o cargo acontece no

princípio da trama. Ao anoitecer, Jack sai com um taco de beisebol atrás de Harvey, mas, antes que pudesse alcançá-lo, o alvo entra no milharal, como de costume, para observar os casais que frequentam o local para namorar. Cego pela raiva, não pensa duas vezes e avança pelo milharal. Durante todo o percurso do pai, Susie atenta para as consequências do ódio que destilou pelo criminoso e o esforço feito para desmascará-lo.

Impotente, Susie assiste à jornada do pai em uma sequência começada por um PP dela e Holly no gazebo, atrás do local, há uma floresta inserida por *softwares*. Os próximos *frames* são planos e contra planos da conversa entre as duas amigas com o mesmo cenário fictício ao fundo. São seguidos por PGs, cujo gazebo está localizado no centro da locação, e assim por diante até somarem aos Planos Gerais e aos primeiros planos do farol na floresta tenebrosa. Ao PP, são adicionadas estalactites de gelos que brilham e partem-se ao serem tocadas pela luz do farol. Após o gelo partir, a cena anterior corta para Susie em um PG no gazebo, identificado dentre o milharal, onde o céu acima anuncia uma tempestade. No mesmo PG, adolescentes e, em seguida, o seu pai passam pela espectadora. Os planos que unem pai e filha personagens são um PA de Susie com a imagem de Jack inserida ao fundo, além de um PC onde o milharal é percorrido pelo personagem por entre os raios pós-produzidos. As luzes inseridas são atribuídas pela montagem à vontade da menina de impedi-lo. Ela observa o próprio progenitor ser brutalmente agredido pelo namorado que compunha o casal ansioso pela solidão do milharal. O motivo da briga repentina foi Jack esbarrar na namorada do rapaz, que interpretou o incidente de forma equivocada. A adolescente grita diante da agressão na tentativa de parar o namorado, mas só consegue com Jack à beira da morte. Ao notarem a gravidade dos ferimentos, decidem fugir da cena do crime.

Percebida a influência causada no mundo dos vivos, Susie decide finalmente partir. Para isso, necessita entrar na casa, cuja repulsão foi sentida à primeira vista. Lá, descobre também serem vítimas de Harvey outras meninas residentes do seu plano. A morte de cada uma é representada em um cômodo da casa. O VFX é usado na transição dos ambientes pelo movimento da câmera. Os efeitos foram acrescentados para ambientar Susie no local do acidente, como no caso de Leah Fox, de Delaware, morta em 1969, encontrada no fundo de um rio. O efeito para reproduzir o fundo do mar, já utilizado anteriormente, começa no PP de Susie observando o local e termina no PC mostrando a vítima desacordada de apenas 13

anos no fundo do rio. Por fim, chega a vez de ver o local do despejo do próprio corpo, um cofre, do qual Harvey irá se desfazer ao ser desmascarado pela irmã de Susie com o prosseguimento da história.

Era preciso descobrir as outras vítimas, pois o quebra-cabeça estava próximo do fim. O encontro entre Susie e as outras meninas já era planejado por Holly. Flora Hernandez está sob a árvore em destaque no milharal, um PC mostra a protagonista correndo em direção a Flora no cenário criado por computador. Outros planos são acrescidos com diminuição da distância entre as duas, todos na mesma composição imagética. É só quando chega a hora das outras vítimas virem ao encontro das duas meninas que outro efeito visual aparece, trata-se de uma luz furta-cor provinda do milharal por onde as figuras surgem e transpassam. Esse efeito é visto em uma sequência de planos médios e planos gerais, tendo como foco encontro dos espíritos juvenis .

Antes de render-se e partir, os amantes se reencontram colocando um ponto final no drama com o primeiro beijo. Para isso, o espírito incorpora Ruth, que não tem chance de se desvencilhar, apesar de enxergá-lo se aproximando cada vez mais pelo reflexo da janela. A imagem refletida é vista em um PP de Ruth olhando pela janela, de costas para a câmera. Observa Harvey empurrando o cofre para o sumidouro. A imagem de Susie aparece aos poucos refletida na janela até se tornar quase totalmente visível em outro PP, agora visto de fora da casa com Ruth de frente, do ponto de vista objetivo. Terminado o encontro entre o casal, Susie retorna ao “meio” para encontrar as outras vítimas de Harvey para finalmente irem para o céu, dando a sua família a chance de recomeçar em um mundo sem a sua presença.

Um olhar no paraíso contou com um orçamento de 65 milhões e arrecadou 93,6 milhões de dólares³¹, ou seja, pior recepção comparada à dos dois outros filmes citados anteriormente. A explicação mais plausível para o fracasso após a leitura das críticas publicadas, como “Longa faz mistura insólita entre mistérios e

³¹ THE LOVELY BONES (FILME). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lovely_Bones_\(filme\)&oldid=59464198](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lovely_Bones_(filme)&oldid=59464198)>. Acesso em: 28 set. 2020.

drama” de Sérgio Rizzo, publicada na *Folha de São Paulo*³², e a crítica escrita por Rodrigo de Oliveira para o site *Papodecinema*³³, é a de que o diretor neozelandês Peter Jackson não ter conseguido igualar o filme à obra de Alice Sebold, “Uma Vida Interrompida”. Isso acontece pelo fato de Jackson se ater mais à questão dos efeitos visuais para criar a ambientação e a relação entre os dois universos do que para trama em si, sobrecarregando o longa e tirando o foco da trama. A morte de Susie, por exemplo, é descrita com muito mais esmero no livro. Nele, a menina é esquartejada e estuprada, ao passo que, no filme, esse fato é pouco explorado, tornando o crime menos intenso.

Visualmente o filme é insuficiente, principalmente quando assistido posteriormente (ano de 2021). Aparenta ter sido imaginado para além do que poderia ser realizado com a tecnologia disponível na época da produção. Com o recurso desmedido a sensação é a mesma de estar assistindo a um filme de ficção científica, ao invés de aproximar o espectador da religião espiritualista, torna o filme quase uma sátira. Em termos de montagem a palavra final é desordem, cenas que poderiam ser mais impactantes como a tensão entre o pai de Susie ao descobrir a verdadeira identidade do assassino perdem a força. O foco principal é a tentativa de comunicação da personagem principal com o pai, ao invés da reação dele às lembranças dos momentos em que Harvey estava observando a menina. Outro ponto importante, positivo ou negativo, é a utilização da voz off exageradamente durante todo o filme. Além desse recurso, podemos notar também efeitos sonoros justificados em algumas cenas para ambientar o plano em que se encontra a personagem. Esse recurso é bastante explorado, diferente dos outros filmes analisados.

³² RIZZO, Sérgio. Longa faz mistura insólita entre mistérios e drama. **Folha de São Paulo**, 2010. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1902201018.htm>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

³³ OLIVEIRA, Rodrigo. Crítica. **Papo de cinema**. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/um-olhar-do-paraiso/>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

CONCLUSÃO

Ao longo do presente trabalho, vimos os efeitos especiais serem empregados de diversas maneiras nos filmes espiritualistas e que a escolha para seu uso depende tanto da narrativa quanto de outros fatores, como cultura e estética. Além disso, quando considerados os filmes baseados em obras literárias, os efeitos visuais são adicionados de forma moderada, ou seja, apenas em momentos de necessidade para representação do imaginário religioso, portanto, a aceitação pelo espectador parece ser maior. O contrário acontece quando é aplicado de forma desmedida, somente para satisfazer os fins criativos.

O objeto principal do filme também contribui para uma recepção positiva, em *Nosso Lar*, o foco religioso fez com que os efeitos visuais fossem essenciais para construção do imaginário, enquanto em *Om Shanti Om*, por exemplo, cujo interesse principal é ilustrar o romance entre os personagens, os efeitos tiveram um papel secundário, de valor apenas para questão orçamentária. Por sua vez, no último filme descrito, o motivo do fracasso foi o diretor dar mais relevância ao mundo espiritual, com intuito de explorar os efeitos visuais, enquanto a história contada no livro favorece a relação entre os personagens, onde a reencarnação é só um meio de atingir seu cerne.

Sendo assim, os efeitos especiais devem ser usados em harmonia com a narrativa para agregar à obra sem torná-la um excesso, uma vez que, por meio dela, é possível compreendemos o mundo, e o exagero traz desconforto quanto à distorção desse entendimento, por exemplo, do significado de símbolos em uma cultura. Em *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*, de Janet H. Murray, é mencionado o surgimento de preocupações similares acerca dos jogos:

[...] Num certo sentido, isso se deve à novidade do meio. Sem balizas claras para separar a informação de confiança daquela na qual não se pode confiar, para distinguir entre impostores e pessoas reais. [...] Quanto mais pessoas têm acesso a tecnologia, menor o controle sobre sua utilização (MURRAY, 2003).

Se os efeitos visuais provocam tantas questões sobre seu uso e impacto para o espectador, a realidade virtual veio para aprofundar estes

questionamentos ao integrar o espectador à obra. Antes passivo, agora passa a ser peça-chave para pensar na presença da experimentação da narrativa fílmica. Intitulado agora como *interator*, o usuário da realidade virtual passa a intervir nas narrativas “multiformes”, criadas dentro desse ciberespaço. Esse tipo de narrativa é definido por Janet H Murray, na obra já citada, como “narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões — versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana”, e é a base dos videogames atuais. Apesar de ser mais notório nos jogos, em seu livro, Murray apresenta uma rica gama de provas que as narrativas já vinham buscando esse rompimento da linearidade nos meios de representatividade mais antigos: como em livros e filmes. Esse novo meio só rompeu a barreira das restrições impostas por meios anteriores. Essa capacidade de transpor limitações junto aos dispositivos de imersão se combina a uma nova realidade criada e provoca distópicos a comparar esta nova forma de representação a uma droga alucinógena, como exemplifica Murray.

Podemos notar exemplos distópicos similares aos do livro na série *Black Mirror*, onde somos forçados a nos questionar sobre como nossas ações dentro desse universo criado refletem na nossa realidade. Diferente do livro, onde o beijo alienígena é citado para pensar na traição no ciberespaço, em “Striking Vipers”, episódio da quinta temporada de *Black Mirror*, série da plataforma Netflix, além da traição, assuntos como sexualidade e gênero também são explorados. No referido episódio, dois grandes amigos homens têm em comum lembranças emotivas do tempo em que moravam juntos e jogavam videogame. Passados alguns anos, os dois recobram estas memórias e decidem jogar juntos, usando a nova tecnologia disponível no mercado, um jogo acompanhado de um dispositivo redondo, feito para ser alocado na têmpora. Ao inserir o chip contendo o jogo de luta no controle do videogame e ajustar o dispositivo, os dois amigos escolhem seus personagens, de gêneros diferentes. No momento em que o “play” é acionado, os dois são transportados para o cenário virtual. No decorrer de uma das partidas, a luta termina na relação sexual entre os dois, causando confusão em ambos sobre o ocorrido. Apesar de se considerarem héteros cis, não conseguem evitar as repetidas relações realizadas enquanto jogam, tidas como homoafetivas da perspectiva da realidade em que vivem. O ambiente virtual compartilhado é supostamente um local seguro, no qual apenas os dois jogadores presentes na partida podem experimentar,

portanto, os acontecimentos tornam-se facilmente um segredo, se assim desejarem. E foi exatamente essa a maneira encontrada pelos dois para lidar com a situação. Porém, a continuidade das relações acabou refletindo nos relacionamentos da vida real, tornando cada vez mais difícil manter os atos menos evidentes para suas respectivas parceiras, que, por sua vez, culpam a si mesmas pela indiferença e atritos que acometem a relação. Fetiches, como esses vistos em séries atuais, já haviam sido elucidados por Murray ao refletir sobre a potencialidade do Holodeck da saga *Star Trek*:

O Holodeck, como qualquer experiência literária, é potencialmente valioso exatamente nesse sentido. Ele proporciona um espaço seguro para que nos confrontemos com sentimentos perturbadores que, de outro modo, preferiríamos suprimir; permite que reconheçamos nossas fantasias mais ameaçadoras sem que sejamos paralisados por elas (MURRAY, 2003, p. 39).

Ademais, pensando no recorte religioso, podemos nos perguntar se há a possibilidade da presença do *iterator* permitir o relato de uma manifestação religiosa criada a partir de outro, o relato considerado “real”. Usando como base o artigo de Luiz Vadico, “A hierofania fílmica. A representação da manifestação do sagrado em dois filmes hollywoodianos: A canção de Benadette (King, 1948) e O milagre de Fátima (Brahm, 1952)”, onde ele analisa a representação nos filmes Hollywoodianos de dois relatos da aparição da Virgem Maria. Levando-os para a realidade virtual, é possível imaginar uma representação onde o *iterator* teria a possibilidade de presenciar o mesmo momento em que a aparição da Virgem Maria ocorre, pois todo o ambiente, iluminação, sons e sensações podem ser simulados por computadores e outros dispositivos.

Porém, apesar de experimentar a representação de um relato, o recorte é feito por meio da interação com o espaço e da percepção visual e espacial individual de cada *iterator*. Com isso, cada *iterator* tem uma experiência diferenciada e derivada do relato original. Seria possível esse novo relato também ser considerado real? O que difere um do outro senão a própria crença? A crença pode ser definida como “Ação de crer na verdade ou na possibilidade de uma coisa.”³⁴ Partindo desta definição, é possível considerar que o relato vivenciado com a ajuda da realidade

virtual é tão real quanto o relato no qual foi baseado, desde que o usuário creia? Partindo desse pressuposto, se o filme *Nosso Lar*, por exemplo, fosse produzido em realidade virtual e o espectador ocupasse o lugar do protagonista, ele seria capaz de fazer um novo relato com um novo ponto de vista baseado na sua experiência com a obra.

Podemos interpretar que o surgimento de novos aparatos tecnológicos, como luvas de dados, óculos estereoscópicos, dispositivos acústicos e capacetes auxiliam a interação do usuário da realidade virtual, e quando combinados com a capacidade de renderização cada vez maior de conteúdos mais realistas tornam mais fácil a manutenção da crença na história pela dificuldade de diferenciação entre o real e imaginário. Por outro lado, o cinema e as tecnologias que o envolvem possuem poder de provocar encantamento sem necessariamente questionar a veracidade do que está sendo mostrado. Assemelha-se ao conceito de Alfred Gell, onde o encanto da tecnologia é comparado à uma experiência pessoal do autor com a ida a Catedral de Salisbury, onde se deparou com uma miniatura da mesma catedral, porém feita da junção de palitos de dente e cola. O fato dela ter sido reproduzida em forma de uma maquete com materiais simples encantou muito mais o autor, que na época possuía por volta de 11 anos e conhecia os materiais em questão, do que o local onde estava de fato. A magia estava na habilidade de reprodução da Catedral, imaginar o grau de dificuldade de execução para chegar no resultado obtido naquela obra, ou seja, a técnica usada foi o objeto de encanto. No caso do cinema é pelo espectador muitas vezes desconhecer os processos técnicos ou por conhecê-los e saber o desafio envolvido que as novas tecnologias se tornam “mágicas” e encantadoras. O autor enfatiza que *tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia* andam juntos. No caso dos filmes espiritualistas citados nesta monografia arrisco dizer que o *encanto da tecnologia* está contido também no fato da religião tratar do sobrenatural e a *tecnologia do encanto* no uso de VFX. Portanto, Cinema e tecnologia andam lado a lado e com o avanço de tais recursos proporciona o surgimento de novas formas de produzir encantamento.

É esta capacidade cada vez maior de reproduzir a realidade que provoca posicionamentos contrários à ferramenta, como cita Murray em seu livro. No exemplo acima, os filmes religiosos, no geral, poderiam ser utilizados como

³⁴ CRENÇA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/crenca/>>. Acesso em: 30 de mai. de 2021.

instrumento de conversão religiosa. Contudo, assim como já acontece com outras ferramentas, esta dualidade de opiniões ajuda no aprimoramento desta nova tecnologia tanto na criação de recursos que garantam a segurança do usuário quanto na criação de novas leis que se adequem à ferramenta para que não seja empregada de forma que viole os direitos civis.

Continuará sendo um desafio aplicar aos novos formatos digitais as sinalizações comunicativas (como cabeçalhos e marcas registradas) e as garantias de segurança (como verificação de identidade) com que contamos nos meios mais antigos. Será também desafiador negociar as demandas conflitantes das liberdades civis e da vigilância governamental (MURRAY, 2003).

O futuro da realidade virtual ainda é dúbio pela gama infinita de aplicações e, apesar de todos os contras, os benefícios desta tecnologia já podem ser vislumbrados no dia de hoje em diversas áreas, sendo algumas delas: medicina, educação e indústria. Na medicina, a aplicação vai desde o treinamento até operações de pacientes à distância, até recriar estruturas em 3D para o estudante poder explorá-las de forma mais completa e aprofundada, o que, de outra maneira, como estudando através de cadáveres, não teria o mesmo custo-benefício. Já na educação, a tecnologia ajuda no aprendizado do estudante. Murray comenta acerca de um projeto que participou onde a realidade virtual é usada na geração de ambientes virtuais capazes de ajudar os estudantes de língua estrangeira a associarem as palavras aos objetos, lugares, pessoas, facilitando a assimilação da língua estudada. Feito de outro modo, restrito apenas aos livros, o aprendizado do mesmo conteúdo demoraria muito mais. Por último e não menos importante, o setor da indústria vem implementando a RV tanto no setor da construção civil quanto de petróleo e gás. Nessa área de atuação que necessita de muitos cálculos matemáticos, a RV entra para facilitar tais cálculos e ajuda na previsão, por exemplo, da performance e da durabilidade de peças. Na construção e planejamento de edifícios, é possível promover visitas virtuais nas quais o comprador consegue escolher o apartamento ou loja pela disposição da luz do dia, promovendo uma satisfação muito maior em relação ao produto.

Este é apenas o início de uma nova era, onde a tecnologia proverá mais facilidade e acesso, além de transformar nossa maneira de experimentar, sentir e

criar. Com o despertar do interesse pelas possibilidades da RV, surgem cada vez mais conteúdos, estudos e pesquisas. E o papel do cinema passa a ser explorar a RV como técnica de produção de conteúdo para proporcionar uma nova maneira de reinventar o entretenimento e encantar o usuário.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Wagner de. *Nosso Lar*. [Filme]. Produção Cinética Filmes. Coprodução: Migdal Filmes; Globo Filmes. Distribuição Fox Filme do Brasil. Roteiro e Direção Wagner de Assis. Produção executiva Luiz Augusto de Queiroz; Elisabeth Marinho Dias; Wagner de Assis, 2010. 1 DVD. (102 min.).

ANDRADE, Mario Celso Ramiro de. **O gabinê fluidificado e a fotografia dos espíritos no Brasil**: a representação do invisível no território da arte em diálogo com a figuração de fantasmas, aparições luminosas e fenômenos paranormais. 2008. 162 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Poéticas Visuais, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

ADN Opinión. Cortometraje "Carne y Arena". Youtube, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NmtD4SMDN8I>>. Acesso em: 02 de jan. de 2021.

BRIDI, Natália. Noé — Darren Aronofsky fala sobre os animais e os efeitos especiais do épico. **Omelete**, 2013. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/noah-arca-de-noe/noah-darren-aronofsky-fala-sobre-os-animais-e-os-efeitos-especiais-do-epico>>. Acesso em: 15 de jun. de 2020.

CAMPOS, Fernando. Crítica - A Paixão de Cristo (2004). **Plano Crítico**, 2017. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-paixao-de-cristo/>>. Acesso em: 25 de mai. De 2021.

CÁNEPA, Laura. Notas para pensar a onda dos filmes espíritas no Brasil. **RuMoRes**, [S. l.], v. 7, n. 13, p. 46-64, 2013.

CARMELO, Bruno. Festival de Cannes 2017: Crise de imigrantes é tema de realidade virtual criada por Alejandro G. Iñárritu. **Adorocinema**, 2017. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-131008/>>. Acesso em: 08 de abr. de 2021.

Cinética Filmes e Produções. Making Of Nosso Lar Umbral. Youtube, 14 de set de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_NGVnJGTUcE>. Acesso em: 15 de dez. de 2020.

Censo 2010: população do Brasil é de 190.732.694 pessoas. **Agência de Notícias IBGE**, 2010. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/13937-asi-censo-2010-populacao-do-brasil-e-de-190732694-pessoas>>. Acesso em: 20 de mai. de 2020.

CRENÇA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/crenca/>>. Acesso em: 30 de mai. de 2021.

DURAND, G. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DUTRA DA SILVEIRA NETO, W. Técnicas de modelagens e renderização em softwares tridimensionais. *DAPesquisa*, Florianópolis, v. 2, n. 4, p. 388-402, 2019. FELTRIN, Ricardo. Saiba mais sobre o Hinduísmo, a religião dos deuses. **Folha Online**. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/2001-religiao-hinduismo.shtml>>. Acesso em: 05 de abr. de 2021.

FILME 'NOSSO LAR' LEVA ÀS TELAS FAMOSO LIVRO DE CHICO XAVIER – VEJA BASTIDORES.. **G1**, 2010. Disponível em: < <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2010/04/filme-nosso-lar-leva-telas-famoso-livro-de-chico-xavier-veja-bastidores.html>>. Acessado em: 29 de abr. de 2020.

FILME 'NOSSO LAR' CHEGA À TELONA COM MUITOS EFEITOS ESPECIAIS. **O Vale**, 2010. Disponível em: <<http://www2.ovale.com.br/2.624/filme-nosso-lar-chega-a-telona-com-muitos-efeitos-especiais-1.32867>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

GELL, Alfred. A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia. **Concinnitas**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 8, p. 40-63, 2005.

GLASSNER, A. S., ed. **An Introduction to Ray Tracing**. Londres, Academic Press, 1989.

HADADI, Roxana. Special Effects: Three Cinematic Scenes From 'The Lovely Bones'. **The Washington Post**, 2010. Disponível em: < <https://www.washingtonpost.com/express/wp/2010/01/13/the-lovely-bones-film/>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

IDOETA, Paula. Hábitos digitais estão 'atrofiando' nossa habilidade de leitura e compreensão? **G1**, 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/04/25/habitos-digitais-estao-atrofiando-nossa-habilidade-de-leitura-e-comprensao.ghtml>>. Acesso em: 10 de set. de 2020.

LEWGOY, B. **Os espíritas e as letras**: um estudo antropológico sobre cultura escrita e oralidade no espiritismo kardecista. Tese (Doutorado) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

MAHMUD, W.; PUSPASARI, C. Diffusion Innovation in Movies Development: Computer Generated Imagery. **Internacional Journal on Social Science Economics & Art**, Malasya. v. 2, n. 4, p 28-32, 2012.

MATOS, Thaís. Cinema cresce no Brasil em 2019, mas público de filmes brasileiros foi menor que em 2018. **G1**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2020/01/14/cinema-cresce-no-brasil-em-2019-mas-publico-de-filmes-brasileiros-foi-menor-que-em-2018.ghtml>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

MICHAELIS moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em:< <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 22 abr. 2020.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NOSSO LAR (FILME). In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nosso_Lar_\(filme\)&oldid=61314930](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nosso_Lar_(filme)&oldid=61314930)>. Acesso em: 4 jun. 2021.

OLIVEIRA, Rodrigo. Crítica. **Papo de cinema**. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/um-olhar-do-paraiso/>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

Om Shanti Om Trivia. **IMDB**, 2007. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1024943/trivia>>. Acesso em: 05 de abr. de 2021.

PELLI, Ronaldo. 'Nosso lar' chega aos cinemas com alto orçamento e grande expectativa. **G1**, 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/09/nosso-lar-chega-aos-cinemas-com-alto-orcamento-e-grande-expectativa.html>>. Acesso em: 22 ago. de 2021.

RANGEL, Natália. Blockbuster de outro mundo. **ISTOÉ**, 2016. Disponível em: <https://istoe.com.br/98236_BLOCKBUSTER+DE+OUTRO+MUNDO/>. Acesso em: 17 mai. 2021.

RIZZO, Sérgio. Longa faz mistura insólita entre mistérios e drama. **Folha de São Paulo**, 2010. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1902201018.htm>>. Acesso em: 25 de fev. 2021.

SHAHRAKH KHAN. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Shahrukh_Khan&oldid=60118652>. Acesso em: 29 dez. 2020.

SIMON, Cris. 'Nosso Lar' bate recorde e confirma novo segmento cinematográfico. **Exame**, 2010. Disponível em: <<https://exame.com/marketing/nosso-lar-bate-recorde-confirma-novo-segmento-cinematografico-594711/>>. Acessado em: 05 de jun. De 2020.

SIMÕES, Lucas. Quem controla a mídia no Brasil. **Jornal O Beltrano**. Disponível em: <<https://www.obeltrano.com.br/portfolio/quem-controla-midia-no-brasil/>>. Acessado em: 29 de mai. de 2021.

SOUZA, Geísa. **CINEMA HÍNDI: cultura hindu e recepção**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Minas Gerais, p 623. 2019.

STOLOW, Jeremy. Religião e Mídia: notas sobre pesquisas e direções futuras para um estudo interdisciplinar. **Religião & Sociedade**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 2, p. 146-160, dez. 2014.

THE LOVELY BONES (FILME). In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lovely_Bones_\(filme\)&oldid=59464198](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lovely_Bones_(filme)&oldid=59464198)>. Acesso em: 28 set. 2020.

TOPEL, Fred. **The Making of Shrek**. About Action-Adventure Movies, [S.l.], 2001. Disponível em: <<http://actionadventure.about.com/library/weekly/2001/aa051901a.htm>>. Acesso em: 20 out. 2020.

TORI, R, Kirner C, Siscoutto R. (2006) **Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC; 2006.

VADICO, Luiz. O campo do filme religioso. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Fotografia, Cinema e Vídeo", do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2009. 14 p.

VADICO, Luiz. A hierofania fílmica. A representação da manifestação do sagrado em dois filmes hollywoodianos: A canção de Bernadette (King, 1948) e O milagre de Fátima (Brahm, 1952). **Tríade: comunicação, cultura e mídia, Sorocaba, SP**, v. 3, nº 5, p. 145-62, jun. 2015.

VIANA, Thamires. Desde 1961... Filmes brasileiros que disputaram vaga no Oscar. **Cineclick**, 2019. Disponível em: <<https://cineclick.uol.com.br/noticias/desde-1961-filmes-brasileiros-que-disputaram-vaga-no-oscar>>. Acesso em: 15 de jun. de 2020.

Você sabe a diferença entre efeitos visuais e efeitos especiais?. **Saga**, 2020. Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/voce-sabe-a-diferenca-entre-efeitos-visuais-e-efeitos-especiais/>>. Acesso em: 20 de ago. de 2020.

Wikipedia contributors. Om Shanti Om. **Wikipedia**, The Free Encyclopedia. June 15, 2021, 06:21 UTC. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Om_Shanti_Om&oldid=1028647379>. Acesso em: 17 mai. de 2021.

XAVIER, Francisco Cândido. **Nosso Lar**. Pelo Espírito André Luiz. Rio de Janeiro: FEB, 1944.

FILMOGRAFIA

NOSSO LAR. Direção: Wagner de Assis. Produção de Iafa Britz. Brasil: 20th Century Fox, 2010. 1 DVD (105 min.)

OM SHANTI OM. Direção: Farah Khan. Produção de Gauri Khan. Índia: Eros International, 2007. Streaming (170 min.)

UM OLHAR DO PARAÍSO. Direção: Peter Jackson. Produção de Peter Jackson. Reino Unido: Paramount Pictures, 2009. Streaming (135 min.)