O EFEITO 3D DO PERÍODO CONVERGENTE NA *MISE-EN-SCÈNE* DE *HOUSE OF WAX*[1]

Priscilla Durand[2]

RESUMO

O objetivo deste artigo é apontar o impacto estético do efeito 3D através da *mise-en-scène* de *House Of Wax* (1953) de Andre DeToth, filme do gênero de terror produzido no período convergente da história do cinema em 3D estereoscópico. Defende-se o pressuposto de que essa tecnologia tem o potencial de formar um campo de experimentações cinematográficas, contribuindo para a criação de novas linguagens e experiências estéticas discutindo suas características e sua potencialidade através do impacto da encenação. Conclui-se que o cinema é uma arte coletiva onde o artista lança mão dos meios tecnológicos que ele tem a disposição para os seus fins artísticos. O 3D é uma forma de arte que absorveu os novos dispositivos tecnológicos na criação artística.

Palavras-Chave: Efeito 3D; Estereoscopia; Cinema; Mise-en-scène

ABSTRACT

The aim of this article is to point out the aesthetic impact of the 3D effect through Andre DeToth's House Of Wax (1953) mise-en-scène, a horror genre film produced in the converging period of stereoscopic 3D cinema history. The assumption is that this technology has the potential to form a field of cinematic experimentation, contributing to the creation of new aesthetic languages and experiences, discussing its characteristics and its potential through the impact of the staging. It is concluded that cinema is a collective art where the artist relies on the technological means he has at his disposal for his artistic purposes. 3D is an art form that has absorbed the new technological devices in artistic creation.

Keywords: 3D effect; Stereoscopy; Cinema; Mise-en-scène.

INTRODUÇÃO

O cinema é a sétima arte por excelência, da imagem em movimento porque, além de suas características peculiares - a forma do filme - associa elementos da literatura, da música, da arquitetura, das artes cênicas. Ao tratarmos da observação do filme, leitura e interpretação, é importante lembrarmos que o filme é regido de acordo com técnicas especificas (AUMONT, 1993). Sendo assim, desde os seus

[1] Recebido em 14/11/2016.
[2] Universidade Federal de Pernambuco. prisciladurand@hotmail.com

primórdios, o cinema é uma arte que se desenvolve em paralelo a sua tecnologia, agregando a sua linguagem – estilo do filme - aspectos tecnológicos.

De acordo com Zone (2012), a história do cinema 3D é tão antiga quanto o próprio cinema. O suporte 3D de filmagem e projeção não é uma novidade trazida pelo filme *Avatar* (2009). O surgimento de imagens tridimensionais projetadas foi apresentado em 1838, pelo cientista Sr. Charles Wheatstone, que expôs um aparelho estereoscópico que gerava imagens em três dimensões.

Ao longo da história os recursos de projeção e filmagem foram se aperfeiçoando conduzindo a produções fílmicas em 3D. O período de 1838 a 1952, é relatado como o momento de novidade da técnica tendo curtas como *Plastigrams* (1923), *Lumiere 3D tests* (1934) dos irmãos Lumiere e o longa *The Power of Love* (1922). Após o estouro na década de 50 de mais de cinquenta filmes produzidos em 3D - conhecido como era de ouro do cinema em 3D - nasce o segundo período histórico, denominado período convergente que começa em 1952 e finaliza em 1985. Atualmente, estamos no quarto período, entretanto, nosso estudo se debruçara sobre o segundo. Zone (2012), descreve este segundo período do 3D da seguinte forma:

> O estouro de filmes 3D em 1952-54 poderia ser caracterizado como a segunda fase histórica do cinema estereoscópico, uma era de convergência – e não apenas porque muito das tecnologias de câmeras duplas daquele momento foram incorporadas como recurso óptico da fotografia estéreo. Era também uma breve janela estéreo no tempo em que a tela de narrativas clássica de Hollywood, 1.33 para 1 em proporção, brevemente convergiu com a ampliação de profundidade antes de ser explodido pelo cinemascope no formato de *largura wide – screen* (2.35 para 1) que posteriormente tornou-se comum (Zone, 2012, p.31)

Zone (2012) relata que os artistas genuínos da época aceitaram essa inovação técnica tais como um novo pigmento ou elemento de plástico, como um desafio à possibilidade estética. Esta pesquisa, a partir do filme *House Of Wax* (1953), investigou como os cineastas empregavam um novo recurso tecnológico, a terceira dimensão, para a construção da *mise–en–scène*, a direção de cena, percebendo assim como a arte e o meio de produção estão interligados.

Bordwell (2008), nos dá exemplos sobre como a tecnologia modifica nossa encenação cinematográfica, a sua mis–en–scène:

> Formatos mais longos e anamórficos, como o CinemaScope (1:2,35), primeiramente pareciam favorecer enquadramentos mais distantes, daí

> muitos cineastas incluírem no quadro corpos e cenário, muitas vezes de maneira desajeitada, como se fossem roupas no varal. Muitos acreditavam que o formato 1:2,35 tornaria o close-up obsoleto; de toda maneira, as lentes anamórficas dos anos 1950 frequentemente distorciam os planos de rosto (criando a “caxumba CinemaScope”). Em meados dos anos 1960, entretanto, graças a inovações introduzidas sobretudo pela companhia Panavision, os closes-ups e mesmo os extremos closes-ups tornaram-se uma possibilidade nos formatos de filme anamórficos e largos. Supreendentemente, a imagem larga podia incentivar o cineasta a se aproximar mais dos atores (BORDWELL, 2010, p.52).

No cinema, o artista lança mão dos meios tecnológicos que ele tem à disposição para os seus fins artísticos. O 3D é uma forma de arte que absorveu os novos dispositivos tecnológicos na criação artística. Por isso, quando muda o meio muda também a forma de fazer arte e aparecem novas possibilidades para o artista.

Conforme lembra Santaella (2003), quando surge um novo meio, há uma interessante transição: primeiro, ele provoca um impacto sobre as formas e meios mais antigos; segundo, a linguagem que nasce dentro desse novo meio é tomada pelo artista como forma de experimentação. Com o surgimento da tecnologia 3D nos anos 50 - denominada a era de ouro do cinema 3D – inserida do período convergente da história do cinema estereoscópico, a arte cinematográfica ganha um novo meio de criação e experimentação.

Zone (2012), historiador e arquivista de imagens estereoscópicas relata que o gênero de terror era bastante trabalhado neste período. A aplicação do efeito 3D pode permitir que esta seja utilizada para se colocar em maior evidência métodos narrativos próprios do gênero de terror como por exemplo, medo, suspense e objetos ‘’saltando’’ da tela através da composição do ator no quadro - mise-en-scène -. ‘’Em quase toda a história do cinema, a encenação foi essencial para a construção do filme’’ (BORDWELL, 2008, p. 28).

A partir do século XX até os anos 1970 os diretores de cinema tinham que contar a sua história através das imagens. A origem do termo mise-en-scène, vem do teatro *Mettre en scène* que é ‘’montar a cena no palco’’. Uma das tarefas desse oficio era trabalhar a relação do personagem no espaço. O cineasta através da sua direção de cena é responsável por toda exterioridade do filme (BORDWELL, 2008).

DO ESTEREOSCÓPICO AOS FILMES

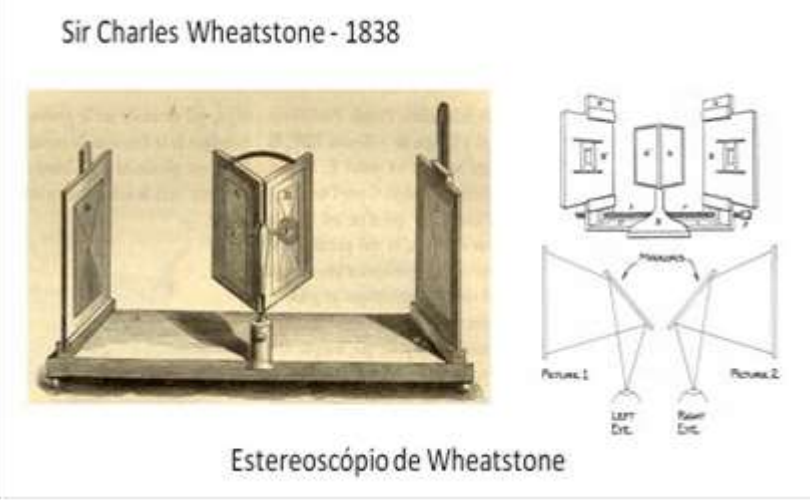
Se for possível falar em uma “maneira hegemônica de fazer cinema”, é importante lembrar que essa “fórmula” não surgiu pronta, no início da história do cinema ou com os primeiros recursos tecnológicos. Não apenas a imagem “propriamente dita”, mas também todo o “dispositivo do cinema”, da projeção ao ambiente, foi se modificando com o tempo e ganhando algumas potencialidades. Portanto, a “forma” e a “experiência” cinematográficas são diretamente dependentes, ou melhor, relacionadas, aos “dispositivos” por meio dos quais a imagem e a narrativa são criadas e exploradas (MASCARELLO, 2009).

De acordo com Zone (2007) e Crary (2012), a invenção da técnica estereoscópica, o chamado 3D, é tão antiga quanto o próprio cinema. Em 1838 o cientista Sr. Charles Wheastone, expôs uma máquina espelhada que gerava desenhos geométricos em três dimensões, o aparelho foi denominado estereoscópico, já que no grego “stereos” significa “ver sólido” e o termo “skopeō”, está relacionado à visão. Assim, estereoscopia é a capacidade de ver aquilo que é sólido - com sua altura, profundidade e largura - em três dimensões.

Interligadas com as pesquisas sobre visão subjetiva nas décadas de 1820 e 1830, de forma mais ampla na fisiologia no século XIX. Sr. Charles Wheastone e Sir David Brewster, duas personalidades ligadas a sua invenção, já haviam pesquisado sobre ilusões ópticas, teoria das cores, pós-imagens e outros fenômenos visuais. O aspecto do estereoscópico está conectado às primeiras pesquisas de Wheastone, acerca da experiência visual dos objetos relativamente próximos do olho. O Sr. Charles Wheastone é considerado o primeiro a exibir esse tipo de suporte publicamente à sociedade da época.

Zone (2007), ainda relata que em 1840 o Sir. David Brewster aperfeiçoou o aparelho estereoscópico de Charles Wheatstone desenvolvendo um dispositivo que permitia observar as imagens como objetos sólidos. Sir David Brewster era um cientista escocês mais famoso por sua invenção do caleidoscópio em 1816. Seu estereoscópio lenticular, um instrumento semelhante a uma caixa com duas lentes descentradas e um obturador articulado em cima para a passagem de luz. Este foi o primeiro estereoscópio fabricado e vendido em Paris e foi exibido pela primeira vez em Londres.

Ao olhar pelo aparelho era possível enxergar com cada olho uma imagem ligeiramente diferente da outra, criando o efeito de profundidade similar àquele que temos no mundo real – popularmente conhecida como 3D estéreo – a história do cinema em 3D através do dispositivo técnico começa a tomar corpo enfatiza Zone (2007).



Fiigura 01 – Estereoscópico de Charles Wheatstone. Fonte: Zone, 2007, p. 6.

Segundo Zone (2007), vários ‘’aparatos’’ de caixas estereoscópicas[3] e modelos surgiram, tudo encaminhava para a produção de imagens estereoscópicas em movimento, uma verdadeira corrida tecnológica e artística com vários avanços e possibilidades de câmeras, patentes de suportes de projeção e registros de imagens em movimento em três dimensões aconteceu, até chegar realmente em um modelo favorável para começar as produções e projeções de filmes em 3D. A narrativa estilística tinha se tornado um sonho utópico de um novo mundo de realidade visual informou a muitos esforços de inventores e artistas da época.

[3] Para uma interessante e vasta leitura sobre a história do cinema em 3D desde a origem do primeiro estereoscópico ler Zone (2007).

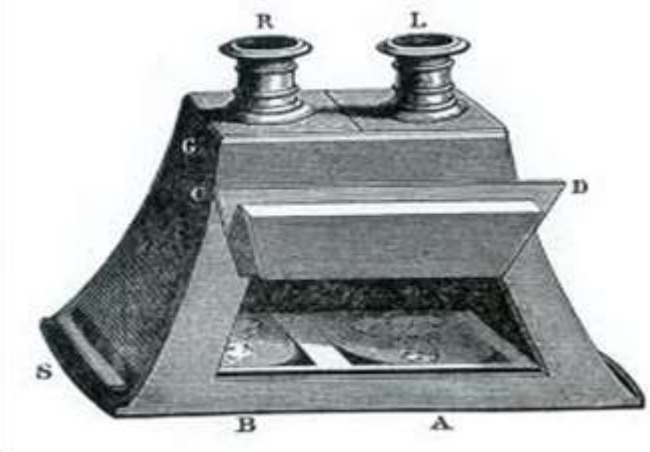


Figura 02 - Estereoscópico Lenticular do Sir. David Brewster. Fonte: Zone, 2007, p.11.

Em setembro de 1922, no hotel Ambassador, em Los Angeles, estreou o primeiro filme que utilizava a técnica de filmagem - câmeras binoculares - e projeção 3D juntamente com os óculos anaglifo, o filme *The Power of Love* (1922). O sistema de projeção e visualização de filmes em 3D anaglifo - o tradicional óculos de celofone vermelho e azul -. Ao ver duas imagens iguais projetadas com esses óculos a lente vermelha oculta os tons de azul. Já a lente azul, oculta os tons de vermelho. O resultado disso é que apenas um dos olhos percebe cada uma das cores, ainda que elas se refiram ao mesmo objeto. Em um processo natural do cérebro humano em unir as duas imagens, a mente humana sobrepõe uma à outra criando naturalmente uma terceira dimensão dando a sensação de profundidade de campo (ZONE, 2007).

Arqueologicamente podemos dividir o arquivo[4] de filmes da história do cinema em 3D em quatro períodos ou eras como relata Zone (2007). O período de novidade que vai de 1838 até 1951, durante este período de progresso tecnológico para o filme estereoscópico, havia um cabo-de-guerra entre estética e técnica. Já na era convergente, começando em 1952 com o lançamento do filme *Bwana Devil* (1952), o filme chegou como um investimento dos produtores da época para salvar o mercado cinematográfico que estava em baixa desde a invenção da televisão. O cinema 3D após os primeiros experimentos estaria retomando na década de 1950, o longa contava a história de leões predadores que assassinavam construtores da

[4] Para apreciar mais filmes em 3D acesse o site do arquivista Bob Furmanel um premiado produtor, escritor, historiador e arquivista da imagem em movimento em três dimensões Disponível em: <http://www.3dfilmarchive.com/>. Acesso em:12 julho. 2016.

linha ferroviária da zona de Tsavo na África, de imediato atraiu ao público. O slogan da época dizia **"**O Milagre desta Era! Um leão no seu colo! Um amante nos seus braços!**".** O filme foi um sucesso de bilheteria e os espectadores saiam da sala de cinema com a sensação dos leões no seu colo, um discurso técnico que se materializava através do filme.

> O palco tinha sido montado para o breve mas multiforme estouro dos filmes 3D de 1952-955 em Hollywood, que começou com o Arch Oboler em O Diabo (Bwana Devil). Na década de 1950 iniciou a segunda era para imagens estereoscópicas em movimento, que eu tenha identificado de acordo com uma das suas características ópticas e ''convergentes'' de produção (ZONE, 2007, p. 2, tradução nossa).

Com o sucesso de *Bwana Devil* (1952), todos os grandes estúdios queriam produzir filmes em 3D, assim um ano depois , estreia *House Of Wax* (1953) de André De Toth, do gênero de terror, começando o que os historiadores relatam como a era de ouro do cinema em 3D. Entre 1952 e 1955 encontra-se nos registros históricos a produção de 50 filmes na Idade de Ouro, de diversos gêneros fílmicos, ficção, western, musical, pornô, suspense, terror e horror esses dois últimos que funcionaram em sua forma e estilo do filme muito bem com o suporte 3D. A idade de Ouro está inserida dentro do período convergente, nessa era é importante destacar alguns outros filmes do gênero de terror, ficção e horror. Dentre eles, *Creature From The Black Lagon* (1954) e *Friday the 13th part III* (1982) que foram sucesso de bilheteria na época (ZONE, 2012).

É importante relatar a historicidade das duas próximas eras seguintes do cinema 3D. A terceira; período imersivo que vai de 1986 até 2005 com o surgimento das salas IMAX e filmes de horror como *Jaws* (1975); a quarta e última que vai de 2005 até os dias atuais, período do cinema digital 3D com a proliferação de salas de cinema 3D e mais filmes de horror como por exemplo; *Night of Living Dead*, (2006) e *My Blood Valentine 3D*, (2009) enfatizando que o recorte arqueológico temporal do *corpus* do trabalho se limita ao período convergente -1952 a 1985- pelo qual nesse período se insere um arquivo de mais de 50 filmes produzidos, encontrando nesses filmes um gênero fílmico que se sobressai - terror - com o efeito 3D sendo utilizado.

ANÁLISE DO EFEITO 3D NO FILME *HOUSE OF WAX*

Mascarello (2009) divide o cinema em primeiro cinema período que vai de 1894 até 1906-1907 um "cinema de atrações'' - aquele que ainda não apresentava uma narração sendo visto apenas como um espetáculo -, e cinema de transição que já incorporou recursos de linguagem para contar uma história mais sofisticadamente que vai de 1907 a 1915. O que nos interessa é esse cinema que está voltado para a articulação de diversos elementos com a finalidade de, ''contar'' uma história.

Segundo Aumont (2004), ver um filme antes de tudo é compreendê-lo independentemente do seu grau de narratividade. Afirmar que o filme é capaz de dizer alguma coisa a alguém, permite dizer que ele é um meio de comunicação e possui uma linguagem. O objetivo de analisar um filme e compreender melhor a sua obra. "O olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, e tal imagem ou parte da imagem, tal situação'' (AUMONT, 2004, p11).

Considerando o filme como uma obra artística segundo Aumont (2004) temos, por exemplo; analise textual, que analisa o texto, analise narratológica analisando a narrativa, analise icônica, analisando dados visuais e sonoros, e analise psicanalítica produzindo um efeito particular no espectador. A obra também deve ser compreendida na história das formas, dos estilos e da sua evolução cinematográfica.

Ao estudar a encenação cinematográfica - mise-en-scène - que serve de metodologia ao nosso estudo, devemos nos concentrar também nos aspectos pictóricos e narrativos, as duas faces do cinema. Segundo Bordwell (2008), o diretor que queira contar uma história é obrigado a impregnar estratégias pictóricas. Ele narra visualmente, e nesse projeto a disposição das figuras no espaço é fundamental. O que Eisenstein chamava de mise-em-shot, considerando tanto as imagens quanto as maneiras pelas quais elas determinam nosso entendimento do que é contado.

> Passamos da câmera parada para a câmera de extrema mobilidade, de um imaginário captado pela grande-angular moderada (Feuillade) para ousados planos com grande-angular (Mizoguchi), passando por lentes longas com estreitos ângulos de visão (Angelopoulos e Hou). Cada diretor nos ensina algo novo sobre as potencialidades da encenação (BORDWELL, 2008.p 306).

A direção de cena cinematográfica usa um repertorio rico de técnicas que se afinam com análise poética. A mise-en-scène, estaria ligada inextricavelmente à ideia de seu núcleo nominal a cena, não se trata de elaborar um árido tratado de poética do filme, e sim, de aprofundar a experiência da recepção do filme para o cinéfilo interessado (BORDWELL, 2008). Optou-se por traçar um caminho analítico a fim de avaliar o impacto da encenação cinematográfica na construção de uma narrativa, que caiba na linguagem de produção de filmes em 3D.

Após a estreia mundial em Hollywood do filme em 3D *Bwana Devil* (1952) em cor, com boa recepção do público todos os estúdios em Hollywood começaram a produzir filmes em 3D, tendo nos seus planos *takes* para ‘’saltar’’ o efeito 3D (ZONE, 2012). Naturalmente começou uma corrida de Hollywood para o lançamento de filmes com essa tecnologia, esse momento, Zone (2012) historiador do 3D relata como era de ouro do cinema em 3D inserido no período denominado convergente.

O estúdio Warner Bros, foi o primeiro para licenciar o sistema de câmera de Visão Natural após ser usado em *Bwana Devi*l (1952), o método de filmagem seria utilizado para lançar o filme *House Of Wax* (1953) contratado Lothrop Worth para operar a câmera binocular – composta de duas lentes, lado a lado.

Segundo Zone (2012), um livro tinha sido publicado em 1953 por Martin Quigley onde constava um artigo profetizando um momento duradouro para filmes em 3D intitulado ‘’1927 Som – 1953, 3D’’. No artigo é relatado que com o sucesso de *Bwana Devil* (1952) usando o sistema de câmeras para filmar chamado Visão Natural, dois dias depois de seu lançamento, Jack Warner dono da Warner Bros licenciou o sistema de câmera para filmar *House Of Wax* (1953) com um pouco de refinamentos ópticos e alguns avanços que devem permanecer em segredo da empresa Warner Bros (ZONE, 2012).

De acordo com Zone (2012), o aclamado especialista em 3D Dan Symmes escreveu em 1982 no seu livro surpreendente 3D que Jack L. Warner contratou um diretor que tinha conhecimento do 3D, porém ele só tinha um olho. Zone (2012), relata que a revista Time na época entrevistou Toth e ele foi confrontado pelo fato de conseguir gravar filmes em 3D tendo apenas um olho, ele respondeu: "Beethoven não podia ouvir música, quem, poderia?, assim é lançado o filme *House Of Wax*

(1953) do gênero de suspense, terror e horror. Gêneros que se davam muito bem com o 3D. Foi o filme de maior sucesso do período convergente.

Andre de Toth foi um diretor de um olho só de filmes estereoscópicos, mas sua manipulação dos elementos visuais tridimensionais de *House Of Wax*, (1953) são extremamente operatórios. ‘’Em todos os momentos a ação dramática inclui o público como um elemento visível mais implícito’’ (Zone, 2012, p. 33 - 34). O personagem principal é estrelado por Vincent Price (Henry Jarrod), um escultor que faz imagens deslumbrantes e reais de bonecos de cera para o seu museu. O filme é considerado um dos melhores filmes de terror da década de 50 e até hoje um dos maiores referenciais do gênero. O que poucos sabem é que ele foi projetado para ser filmado em uma narrativa tridimensional - utilizando o efeito 3D -, sendo um remake do filme *The Mystery of the Wax Museum* (1933).

O museu é incendiado pelo seu inescrupuloso sócio que insatisfeito com os lucros do museu pretende ganhar dinheiro através do seguro. Terrivelmente desconfigurado após o incêndio causado pela violência do seu sócio, Henry Jarrod sofre um distúrbio de personalidade se tornando um assassino monstro. Ele começa a praticar crimes de violência urbana, matando a população e roubando seu cadáver para recompor seu museu.

O conceito de museu de cera na virada do século foi bem adequado para o 3D e foi efetivamente colocado para fora pelos designers que usam uma boa parte do espaço do palco causando profundidade. As figuras de cera foram criadas por dois artistas Katherine Cecilia Stubergh Burbank e sua filha, Katherine Marie. A maquiagem da época merece atenção, as orelhas do ator tiveram que ser torcidas e dobradas, suas narinas torcidas e queimadas, e sua boca se encheu de dentaduras desfigurantes. No filme, seu rosto desconfigurado foi fruto da violência do seu sócio após um incêndio no museu.

Segundo Zone (2012), expositores de todo o país, num total de 4.600 (quatro mil e seiscentos), chegaram a Los Angeles em 20 de março para um fim de semana de manifestações do CinemaScope da 20th Century Fox. O CinemaScope foi uma tecnologia de filmagem e projeção que utilizava lentes anamórficas - alargando o plano - criada pelo presidente da Twentieth Century Fox em 1953. Foi usada entre 1953 e 1967 para a gravação de filmes widescreen - tela larga -

indicando o início do formato moderno tanto para a filmagem quanto para a exibição de filmes.

Aproveitando-se dos *showmen* que visitam, Jack Warner – diretor da Warner Bros - organizou três dias de exibições de filmes para 653 expositores exibindo *House Of Wax* (1953). Foi unânime a excelente qualidade da cinematografia estereoscópica que mostrou uma grande melhoria sobre o 3-D anteriormente vista em *Bwana Devil* (1952). Toda indústria comentava sobre o filme e os diretores de fotografia americanos publicaram um artigo que discutiam os desafios técnicos enfrentados pelos cineastas.

O artigo relata de acordo com Zone (2012), que a preocupação no filme estava em querer dirigir a audiência o tempo todo através do 3D, em três dimensões cada elemento da cena tem um valor espacial e os olhos tendem a cercar e explorar esse elemento mais do que em um filme 2D. O problema é controlar o espectador e fazer ele olhar pra onde você quer que ele olhe, que é obviamente o ponto focal dramático de se filmar em 3D. Os objetos em três dimensões na cena podem facilmente distrair o público, como por exemplo, uma árvore na cena – tradicionalmente usada para causar profundidade. A solução desse problema depende de vários fatores, primeiro o nível de atuação onde o olho se direcionará para a ação mais importante, segundo onde a iluminação estará apontada, e terceiro o ponto de convergência das duas lentes da câmera que projetam a imagem em 3D criando uma área de interesse levando a audiência a onde eles deveriam estar.

Para análise, a nossa primeira cena escolhida é um plano-sequência deste filme do mágico com o *paddle-and-ball*, que aparece em 44 minutos e 33 segundos do filme. A cena começa em plano aberto, com um cenário em profundidade de campo e figurantes ao redor do mágico que está em primeiro plano. É notório na encenação dos figurantes que a atenção do olhar se volta para o personagem em primeiro plano. A materialidade da câmera é subjetiva, o efeito de sentido no quadro é composto por uma encenação onde se trabalha o efeito 3D, através do objeto de cena na mão.

Além da interação do ator com o espectador temos um objeto de cena que se materializa através da câmera com a platéia. A bola parece ‘’saltar’’ o tempo todo em direção ao espectador, o mágico cria uma interação pela câmera subjetiva, fixa

no plano sequência que ultrapassa o quadro e invade a plateia. A sensação que se tem perante o público que está vendo o filme na sala de cinema é uma ‘’sensação de participação’’ com uma percepção do efeito 3D de estar sendo ‘’atacado’’ pela bola.

A cena ficou famosa na época pelo realismo perante a audiência. Bordwell (2013), ainda relata no seu livro sobre a história do estilo cinematográfico no capítulo de encenação em profundidade que no cinema é preciso dirigir antes de mais nada a atenção do espectador.

Figura 03 – Cena do *paddle-and-ball* em anaglifo. Fonte: Warner Home Video (2016).

> Devemos entende-la em relação com os ‘’sistemas textuais’’ de filmes específicos e as condições que moldam a relação da técnica com códigos, não cinematográficos derivados da fotografia, da pintura, do teatro ou de outras práticas de significação (BORDWELL, 2013, p.228).

O efeito 3D é uma forma de significação. Para Bordwell (2008), a construção da estética de filmagem de um filme é um ponto chave da mise-en- scène, pela encenação é possível imergir a experiência da recepção do filme para o cinéfilo. Já o diretor que queira contar uma história é obrigado a impregnar estratégias pictóricas. Ele narra visualmente, e nesse projeto a disposição das figuras no espaço – posicionamento dos atores - é fundamental.

Nesse próximo *take* temos uma sequência de luta entre Jarrod (Vincent Price) e Burke (Roy Roberts) que acontece em 10 minutos e 53 segundos, em plano médio Burke arremessa a cadeira, em direção à câmera, através do quadro e para o

público temos a percepção de um efeito tridimensional. A cena do fogo no museu que inicia o filme também foi bastante destacada pelo uso da tecnologia 3D.

Figura 04 - Cena do arremeso da cadeira em anaglifo. Fonte: Warner Home Video (2016)

Nessa mesma sequência de cenas acontece o incêndio do museu, onde o aproveitamento da tecnologia 3D foi mais enfatizado. O museu possui a projeção de vários bonecos que parecem competir no eixo dramático da atuação por Jarrod. Temos a sensação que estamos em uma peça de teatro, com projeções cênicas de cada boneco de cera. Deve-se levar em consideração não apenas aspectos visuais, como os planos e os movimentos de atores e da câmera a sua encenação cinematográfica dentro do espaço fílmico. Mais o contexto de produção e exibição, o roteiro, os elementos sonoros e a relação entre som e imagem (BORDWELL, 2009). A figura de cera Maria Antonieta bastante amada pelo seu escultor se incendeia, em plano médio as mãos estão estiradas em direção a plateia causando um efeito 3D.

Figura 05 – Cena do boneco de cera no fogo. Fonte: Warner Home Video (2016).

No *take* seguinte temos uma profundidade de campo através do cenário em diagonal, o efeito 3D pode ser bem trabalhado com cenários que projetem profundidade de campo segundo Mendiburu (2009). Em plano aberto com movimento *steadycam* a personagem Sue corre da perseguição de Jarrod que quer ataca-la. Segundo Bordwell (2013), essa profundidade oferece ao diretor uma maneira de aumentar ou diminuir a importância de um ator na cena, nesse *take* enfatiza perseguição.

Figura 06 – Cena da perseguição em anaglifo. Fonte: Warner Home Video (2016)

Em Casa de cera, a preocupação está em querer dirigir a audiência o tempo todo através do 3D, cada elemento da cena tem um valor espacial e os olhos tendem a cercar e explorar esse elemento mais do que em um filme 2D. O problema é controlar o espectador e fazer ele olhar pra onde você quer que ele veja, que é obviamente o ponto focal dramático do próximo *take*.

O objeto em três dimensões na cena pode facilmente distrair o público, a espada de Joana D´ Arc invade o quadro, a solução desse problema depende de vários fatores, primeiro o nível de atuação onde o olho se direcionará para a ação mais importante, no caso os olhares de atuação estão voltados a figura de Joana D´Arc, segundo para onde a iluminação estará apontada, e terceiro o ponto de convergência das duas lentes da câmera que projetam a imagem em 3D criando uma área de interesse levando a audiência a onde eles deveriam estar.

O tema dentro do filme da nova exposição de Jarrod no museu é ‘’Violência Urbana’’ tendo uma seção chamada ‘’Câmera dos Horrores’’ a própria temática do filme faz com que o discurso de terror e horror seja enfatizado não só por quem passeia dentro dele, mas também pela audiência que utiliza-se desse passeio

através do efeito 3D. No *take* de Sue com o esqueleto em plano médio vemos a mão saindo mais uma vez da tela e por trás Sue, o seu olhar ressalta medo dirigindo a atenção do espectador. O espectador é levado a um ponto de interesse através do olhar, esse ponto é o efeito 3D.

Figura 07 – Cenas no Museu em anaglifo. Fonte: Warner Home Video (2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, o cinema é uma arte coletiva onde o artista lança mão dos meios tecnológicos que ele tem à disposição para os seus fins artísticos. O 3D é uma forma de arte que absorveu os novos dispositivos tecnológicos na criação artística. No cinema, a forma de fazer arte e as novas possibilidades estéticas estão intimamente ligadas a tecnologia. Desde os seus primórdios, o cinema é uma arte que se desenvolve em paralelo a sua tecnologia, agregando a sua linguagem – estilo do filme - aspectos tecnológicos.

De forma geral, *House Of Wax* (1953) tem pontos onde a estereoscopia foi bem utilizada e pontos na qual é falha, mas podemos afirmar em primeira instância que o 3-D compôs o filme em muitas cenas e intensificou gradativamente os recursos estilísticos próprios do gênero de terror utilizada também nas outras produções do período convergente.

Porém o efeito 3D não se torna apenas mera atração mais que o filme, as imagens dirigem a plateia através dos atores. A mise-en-scène é um conceito que vem do teatro, na direção de atores no palco, é relevante observar que dentro da narrativa havia um cuidado na direção das figuras de cera, mesmo sendo ‘’bonecos’’ eles projetam a encenação dentro do quadro do filme pela história.

Ora o efeito 3D era trabalhado pela ‘’encenação das figuras’’ ora pelos atores. Uso praticamente constante de planos fixos e pouca movimentação de câmera a linguagem 3D não consiste somente em “jogar” as coisas na tela ou na “cara das pessoas”, mas em dar profundidade e textura aos cenários e aos personagens provocando imersão.

A profundidade de campo coloca o espectador numa relação com a imagem mais próxima do que a que ele mantém com a realidade. Logo, é justo dizer que, independente do próprio conteúdo da imagem, sua estrutura é mais imersiva.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J; MARIE,M: **A análise do filme.** Lisboa: Texto e Grafia LTDA, 2004.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz:** A encenação do cinema. Campinas, SP. Papirus, 2008.

_____. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas, SP. Editora da Unicamp, 2013.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador:** Visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Campinas, SP. Papirus 2009.

MENDIBURU, Bernard. **3D Movie Making:** Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen. Miami, Focal Press 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e Artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

ZONE, Ray. **Stereoscopic Cinema & the Origins of 3D Film, 1838-1952**. University Press of Kentucky, 2007.

_____. **3D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema.** University Press of Kentucky, 2012.