

# DOCUMENTÁRIO 3D: OS EFEITOS DA VOLUMETRIA NO REGISTRO DAS ARTES

---

*3D documentary: the effects of volumetry on the arts registry*

*Documental 3D: los efectos de la volumetría en el registro de artes*

---

## **Fabiano Pereira de Souza**

Doutorando pelo PPGCOM-UAM - São Paulo

E-mail: fabian59@gmail.com

## **Jamer Guterres de Mello Correio**

Doutor pela UFRGS - Porto Alegre, RS. Brasil. Docente no PPGCOM-UAM - São Paulo

E-mail:jamermello@gmail.com

---

## **Resumo**

Os filmes em 3D se multiplicaram desde o início da década, fenômeno que atingiu também o documentário. São exemplos A caverna dos sonhos esquecidos (Werner Herzog, 2010), Pina (Wim Wenders, 2011) e One more time with feeling (Andrew Dominik, 2016). A partir de uma análise comparativa dos filmes por meio do estilo como textura tangível, segundo David Bordwell, o 3D funciona como um recurso de importante potencial poético que proporciona novas experiências sensoriais para o cinema documentário.

**Palavras-chave:** Documentário. 3D. Werner Herzog. Wim Wenders. Andrew Dominik.

## **Abstract**

3D movies have multiplied since the beginning of the decade, a phenomenon that also affected the documentary. Examples are Cave of Forgotten Dreams (Werner Herzog, 2010), Pina (Wim Wenders, 2011) and One More Time with Feeling (Andrew Dominik, 2016). Based on a comparative analysis of films through style as a tangible texture, according to David Bordwell, 3D works as a resource of important poetic potential that provides new sensory experiences to documentary cinema.

**Keywords:** Documentary. 3D. Werner Herzog. Wim Wenders. Andrew Dominik.

## **Resumen**

Las películas en 3D se han multiplicado en esta década, un fenómeno que también afectó al documental. Algunos ejemplos son Cave of Forgotten Dreams (Werner Herzog, 2010), Pina (Wim Wenders, 2011) y One More Time with Feeling (Andrew Dominik, 2016). Basado en un análisis comparativo de las películas a través del estilo como una textura tangible, según David Bordwell, el 3D funciona como un recurso de importante potencial poético que proporciona nuevas experiencias sensoriales para el cine documental.

**Palabras clave:** documental. 3D. Werner Herzog. Wim Wenders. Andrew Dominik.

## Introdução

Seja na tecnologia que produz imagens para pesquisas científicas, diagnósticos médicos ou uso militar, fora da indústria do entretenimento o 3D atende a funções de registro de caráter documental, investigativo, técnico, referencial, paralelas à faceta jornalística do documentário. É justamente por meio desse gênero filmico que nos anos 2010 cineastas com largo reconhecimento crítico estrearam no universo 3D. Werner Herzog dirigiu *A caverna dos sonhos esquecidos* (*Cave of forgotten dreams*, Canadá/Estados Unidos/França/Alemanha/Reino Unido, 2010), que mostra pinturas rupestres de pelo menos 32 mil anos, do período Paleolítico, encontradas em 1994 na caverna de *Chauvet*, no sul da França, local de acesso restrito.

No ano seguinte, o também alemão Wim Wenders concluiu *Pina* (Alemanha/França/Reino Unido, 2011), sobre a então recém-falecida coreógrafa Pina Bausch (1940-2009). Wenders faria uso do 3D também em outros filmes. Tais incursões, no entanto, não representaram rupturas em termos de composição imagética com o que já é usual no cinema em 2D e 3D, apenas opções de temática que fogem do universo infantil ou de ação. Há documentários 3D interativos, mas este artigo se restringe aos que chegam às salas de exibição, sem tal recurso.

Outro exemplo de documentário em 3D a abordar algum tipo de criação artística é *One more time with feeling* (2016), de Andrew Dominik. Enquanto Herzog aborda uma forma de pintura e Wenders um grupo de dança, o filme de Dominik sai do universo das artes visuais ao tratar do processo criativo do músico Nick Cave, em meio ao período de luto pela morte de seu filho adolescente. Antes de apresentar um breve exercício de análise dessas obras, vale reunir algumas considerações teóricas e críticas de base.

Realismo e verossimilhança são aspectos indissociáveis da discussão sobre o cinema tridimensional. Hélio Augusto Godoy de Souza acredita que as potencialidades educacionais e investigativas desse efeito na imagem devem ser consideradas, inclusive como material didático escolar. “O cinema 3D estereoscópico permite vermos com maior coerência visual as espacialidades, os volumes e relevos” (GODOY-DE-SOUZA, 2013: 4). Para ele, o cinema 3D integra mais indutores de percepção visual do espaço tridimensional.

Amplia-se, assim, a impressão de realismo das imagens, uma problemática cara ao documentário, conforme avalia Andrea França (2010).

*Se, de um lado o cinema documentário se consolida como um campo em diálogo com a cultura científica moderna que valoriza os fatos e os documentos na sua relação com o conhecimento e o saber positivistas, por outro, esse mesmo cinema manteria, em vários momentos de sua história, um diálogo profícuo com os movimentos de vanguarda dos anos 1920, dando espaço para outras formas de experiência, onde o conhecimento do outro e do mundo implicaria em aproximações mais associativas, intuitivas, reflexivas, poéticas.* (FRANÇA, 2010: 81)

França indica, portanto, o quanto a ideia de documentário como um registro imparcial e objetivo da realidade é bastante limitada. Os recursos expressivos do cinema são usados tal e qual diversos recursos literários podem ser utilizados no jornalismo, prática de produção de conteúdo a qual o documentário se aproxima em grau muito maior do que com qualquer prática do saber científico, com seus rigores metodológicos.

Beatriz Furtado (2009) também analisa a qualidade de obra de arte do documentário, especialmente no que tange à produção cultural contemporânea. Ela entende que o documentário opera como um campo de forças, sendo estas instabilidades e fluxos que geram novas transparências e variados tipo de fluidez (FURTADO, 2009: 235). Para Furtado, o documentário não se alicerça mais na imagem enquanto objeto, mas sim na imagem enquanto processo. Outro dado importante a se considerar é, também segundo ela, a influência da narrativa na forma como o documentário expõe seus conteúdos e engrena elementos para criar sentidos para o espectador.

*O que ocorre com o documentário é que, de alguma forma, ele passa pela formulação de outras estratégias da imagem, ou seja, tem que enfrentar outras questões do espaço, por exemplo, para realizar as passagens de planos; para definir as composições das cenas e articular relações no tempo. Mas, sobretudo, nos parece, que o espaço expositivo — a transformação da caixa preta em direção aos compartimentos específicos do espaço expositivo — coloca para o documentário o problema dos seus vínculos*

*narrativos e da função estética e poética (FURTADO, 2009: 235).*

Entretanto, é necessário compreender melhor a questão narrativa em sua função (ainda que não ficcional) e em suas possibilidades de abrangência. Quem auxilia nesse sentido é Jacques Rancière (2005), que aponta como problemático todo discurso, seja ele favorável ou contrário, com que se afirma que tudo seria narrativa, numa constante alternância entre grandes e pequenas narrativas. Para Rancière, não se trata de considerar tudo ficção, pois a noção de narrativa nos aprisiona nas oposições entre o real e o artifício, o que, para ele, leva tanto positivistas quanto desconstrucionistas a se perderem. “Trata-se de constatar que a ficção da era estética definiu modelos de conexão entre apresentação dos fatos e formas de inteligibilidade que tornam indefinidas as fronteiras entre a razão dos fatos e razão da ficção” (RANCIÈRE, 2005: 58).

A indefinição de fronteiras entre fato e ficção apontada por Jacques Rancière (2005) corrobora com a ideia dos vínculos narrativos citados por Beatriz Furtado (2009) e também com o potencial poético destes, reconhecidos por Andrea França (2010). Esse arsenal convergente de possibilidades expressivas, não raro desconectado de seus propósitos e contextos históricos originais, afasta a noção de documentário como registro direto, objetivo e imparcial.

A volta do cinema 3D se alinha também a Hans Ulrich Gumbrecht (2009) e seu conceito de cultura de presença, em que formas, corpos ou sentimentos antigos são retomados com novos conteúdos, sem qualquer intuito de transformação social por meio da cultura. Para Gumbrecht (2009), a existência humana em uma cultura de sentido se mantém em contínuas e progressivas tentativas de transformar o mundo baseadas nas interpretações das coisas e na projeção dos desejos humanos no futuro. Já nas culturas de presença o ser humano busca apenas inscrever seu comportamento no que considera ser estruturas e regras de uma determinada cosmologia (GUMBRECHT, 2009: 17). Considerando-se que o tempo em culturas de presença não tem a prerrogativa de ser instrumento de mudança, a presentificação de um passado em sua materialidade gera menos resistência, receio e ceticismo do que a cultura histórica moderna nos ensinou a produzir (GUMBRECHT, 2009: 17). Produção de presença é, então, presença na

frente. Produz uma situação espacial de tangibilidade (GUMBRECHT, 2004: 25).

Pode-se, portanto, adotar hoje um efeito que simula essa tangibilidade no espaço da sala de cinema, antes utilizado como formas desprezíveis de entretenimento, com o argumento de conferir maior precisão documental ao material não ficcional registrado. Da mesma forma que a câmera trêmula na mão, marca do imprevisível e da urgência da produção documental, passou a ser forjada como efeito de urgência em *blockbusters* de ação de Hollywood nas últimas décadas.

Godoy de Souza acredita que no documentário as questões temáticas são prioritárias e, no caso do 3D, devem ser avaliadas diante da possibilidade de serem traduzidas em linguagem audiovisual estereoscópica, até em caráter experimental, de modo a investigar condicionantes de linguagem dessas realizações (GODOY-DE-SOUZA, 2005: 138). O autor considera como campos preferenciais para a produção de documentário estereoscópico “áreas de conhecimento nas quais os aspectos físicos espaciais colocam-se como fatores limitantes, tais como: arquitetura, geografia física, meio ambiente, morfologia, anatomia, etc.”.

Efeitos visuais (e sonoros) podem intensificar a tangibilidade da imagem via presentificação de outros tempos, de outras formas de produção cultural, em contextos outros que não aqueles para os quais foram criados. Assim, o 3D ressurgue descontextualizado de seus propósitos e sentidos originais, o ilusionismo de um efeito ótico, sem prerrogativa de transformação social. Esse fenômeno é marca dessa cultura de presença em que ele se inscreve na cosmologia da produção audiovisual do gênero documentário. Godoy de Souza distingue a noção de tangibilidade do 3D em relação à de materialidade.

*Essas imagens estereoscópicas ocupam o espaço tridimensional à frente do observador promovendo um sentimento de “estar dentro das imagens”; essas imagens nos remetem a uma visão fantasmagórica, a qual é visivelmente volumétrica, mas esvaziada de massa (uma incoerência perceptiva); verificamos também que a visualização estereoscópica permite-nos estabelecer relações de distância entre os objetos com primorosa clareza, ou de perceber a volumetria de acidentes geográficos nas imagens de paisagens, mas*

*tudo isso com uma imaterialidade típica das alucinações (GODOY-DE-SOUZA, 2015: 91-92).*

O autor ainda se apoia na leitura de Wolfgang Smith (2010) do conceito de especificação de James Jerome Gibson sobre a percepção visual, em que as informações da disposição ótica em um ambiente especificam objetos e eventos nele contidos. Trata-se de um ato de significação intrinsecamente semântico que podemos compreender como uma presentificação imediata, porém, sem que isso incorra necessariamente em transferência de matéria ou energia através do espaço (SMITH, 2010: 92). No nível das realidades espaço-temporais desse ato, só a forma é capaz de unir um sujeito e um objeto, de modo a torná-los um. Forma visual que, enquanto objeto, não precisa ser material.

## 1. Análises e comparações

Sendo o 3D um efeito ligado à visualidade e à sensorialidade do filme, a análise dos filmes por meio do estilo, segundo David Bordwell, nos parece uma metodologia adequada. Para o autor, estilo é “a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no sentimento” (BORDWELL, 2005: 58). Sendo o estilo, então, a textura tangível do filme e o 3D um efeito que simula a tangibilidade das imagens, a estratégia de análise se ajusta a esta investigação.

Para Bordwell (2005), o estilo cumpre quatro funções principais: [1] apresenta pessoas e lugares denotativamente; [2] revela qualidades expressivas por meio de estados emocionais que podem, por exemplo, ser indicados pela luz, cores, estilo de interpretação (quando ficção); [3] produz significados mais abstratos e conceituais de caráter simbólico; e [4] pode até assumir função decorativa por meio da produção de padrões, de efeito pelo efeito. Neste caso, Bordwell nota que a produção de padrões opera por meio de

justaposição ou sobreposição às outras funções estilísticas (BORDWELL, 2005: 59). É em especial por conta dessa quarta função que vale a referência de Bordwell nesta análise. Como pode-se ver qualquer um dos filmes em 2D, pode-se também dizer que o 3D, até por seu princípio de sobreposição da mesma imagem<sup>1</sup>, atende literalmente à observação do autor.

Vale retomar também a prioridade das questões temáticas que Godoy de Souza reconhece, de modo a observar como foram traduzidas em linguagem audiovisual 3D. Ainda que tratem da produção artística, os três filmes trazem particularidades nesse aspecto. Herzog, Wenders e Dominik abordam a pintura, a dança e a música, respectivamente. A primeira forma de arte é puramente visual e estática, mesmo quando as pinceladas reproduzem movimento. A dança também é visual, mas se desloca através do espaço e do tempo em variados ritmos e intensidades. O mesmo serve para descrever a música, exceto pelo aspecto visual. Pelas ondas sonoras, a música sempre tem um caráter de envolvimento físico tridimensional do espectador, mesmo quando executada a partir de uma fonte sonora única. Suas vibrações podem causar reações no corpo que independem da cognição de que as artes visuais costumam precisar. Se elas prescindem da coerência visual de espacialidades, volumes e relevos, que Souza aponta como vantagem do 3D, elas podem gerar correspondências sensoriais no corpo do espectador que a imagem estereoscópica pode complementar, para além da verossimilhança, em prol da intensificação.

O filme de Herzog mostra a obra de arte e relatos de especialistas para tentar descrever as condições em que foi produzida, sem qualquer contato ou dado preciso sobre quem a produziu. Pina traz pouco material de arquivo audiovisual da coreógrafa, quase sempre reconstituindo sua forma de trabalhar por meio de relatos das pessoas que conviveram com ela, o que individualiza em boa medida cada um desses depoimentos. Já *One more time with feeling* passa a maior parte do tempo dando voz ao próprio artista falando em primeira pessoa sobre seu processo criativo, além de seus dilemas pessoais. Dos três, este último é o mergulho mais completo, próximo e íntimo na

<sup>1</sup> A estereoscopia une duas imagens quase iguais, mas registradas a partir de uma distância que simula a que separa os dois olhos humanos. Óculos específicos ajudam a fundi-las numa só, tridimensional.

experiência do artista. A questão que nos interessa identificar aqui, é como o 3D contribui com os temas e abordagens das três obras.

A caverna dos sonhos esquecidos traz elementos dos modos expositivo, observativo e participativo, já que vemos o diretor trabalhando em cena na locação. É curioso aprender que um bisão desenhado com oito pernas simula o movimento do animal numa das paredes da caverna, o que a voz de Herzog em off narra como sendo quase uma forma de proto-cinema. Enquanto apresenta imagens dos desenhos na caverna, ele nota que suas paredes desniveladas criam tridimensionalidade e movimentos próprios. Várias câmaras da caverna possuem paredes de formação bastante irregular, assim como estalactites. Quando filmadas em planos abertos, provocam uma sensação interessante de imersão no ambiente, exemplo do que Souza chama de campos preferenciais para o documentário estereoscópico, pelas limitações espaciais que ajudam a reduzir. Para tanto, Herzog investe na mobilidade da câmera, com *travelings* e panorâmicas, que valorizam os contornos ondulados das rochas.

Os vários chifres de um rinoceronte — pintados lado a lado — também sugerem movimento para o diretor, como se fossem quadros de um filme de animação. Uma animação de fato, com um mapa tridimensional da caverna, mostra suas formas por meio de pontilhados brancos, milhares de pontos espaciais reunidos sobre fundo negro, enquanto a câmera passeia por estes pontos em um movimento panorâmico. A legenda cita a complexidade da estrutura para se mapear a caverna: foram 527 milhões pontos de 680 horas de varredura a laser, seis mil fotografias em negativo até o ano de 2009, o que demonstra a complexidade do trabalho dos pesquisadores para compreender e permitir ao espectador visualizar o interior da caverna.

Há cenas registrando as paredes da caverna que trazem pequenas narrativas por meio das pinturas e da narração, a ponto de poder-se imaginar os sons que os animais ali representados produziram. Herzog chega a usar sons de batimentos cardíacos em off numa cena. Isso exemplifica o que Rancière observa sobre a indefinição das fronteiras entre a razão dos fatos e razão da ficção. Ainda que a agitação da câmera, quando em movimento, evite a monotonia que o registro de imagens estáticas poderia proporcionar, trata-se de uma solução já largamente empregada em muitas produções desde os anos 1990, equivalente à de cinegrafistas de telejornais cobrindo situações tumultuadas. A voz do próprio cineasta, que aparece em cena em diferentes

momentos, segue em off como guia das imagens ao longo do filme, além da voz em off recorrente de pesquisadores da expedição.

A câmera segue um registro clássico, exceto numa cena em que é de repente invertida, filmada de cabeça para baixo no começo do filme, em plano médio, enquanto os pesquisadores caminham em direção à caverna, aparente contingência de uma caminhada por um terreno tão irregular. Há também planos longos e muitas vezes estáticos para contemplação das pinturas, simulando o espaço de museus e exposições em planos abertos e de detalhes. Artificial e sem base fixa, a luz na caverna é tão irregular quanto boa parte dos movimentos de câmera e gera contrastes fortes entre sombras e áreas iluminadas, o que ressalta o aspecto de presença na frente, à mão, de que Gumbrecht trata. A sensação espacial de tangibilidade beira uma experiência tátil, que, é claro, se encerra na simulação permitida apenas aos olhos.

O diretor cumpre todas as três primeiras das quatro funções de estilo. Apresenta o local e os entrevistados, num estado contemplativo e misterioso em claros e escuros acentuados pela música instrumental, com as pinturas simbolizando fragmentos da vida cotidiana de milhares de anos atrás. O 3D tem o propósito claro de valorizar a visualidade do ambiente, das pinturas e da própria cinematografia, pela exatidão na leitura das texturas e irregularidades das imagens nas formações rochosas de *Chauvet*. Forma-se um espaço tridimensional diante do espectador, proporcionando a sensação de imersão fantasmagórica pelos volumes sem massa, conforme Souza nota. O público equivale a espectros pela ilusão de estar presente, porém incapaz de qualquer interação com aquele ambiente, a não ser atravessar as rochas com as mãos, se quiser.

Em Pina impressiona a tridimensionalidade do gesto e do corpo nos seus diversos ritmos e movimentos, de modo que a tela se confunde com o palco de um teatro em enquadramentos mais abertos, como que filmados da plateia, e do fundo do palco em quadros mais próximos dos dançarinos. A sensação de presença dos corpos se intensifica a partir do número com um pano vermelho, com o palco coberto de terra e a câmera em diferentes usos da profundidade de campo. Em termos de cinematografia, chama a atenção a fusão dessa cena com o rosto de Pina Bausch e de volta ao palco. O resultado é um efeito importante em que o espectador é lançado para o meio da cena, ficando cara a cara com os bailarinos, enquanto estes acabam quebrando a

quarta parede (encaram a câmera) o que rende um sentido vívido da fisicalidade de seus movimentos.

Pina Bausch também era pintora, conforme conta um dos bailarinos entrevistados no filme. A composição imagética de seus números de dança reflete o trabalho de alguém com uma preocupação estética além das questões exclusivas do movimento dos corpos e Wenders segue a mesma conduta em relação ao filme. Chama a atenção a fusão de imagens de uma maquete e do palco que ela previa já pronto, com os bailarinos reais parecendo bonecos pequenos. É um tipo da associação intuitiva, reflexiva e poética que França cita, como se destacando uma leitura em que os dançarinos fossem brinquedos com que a coreógrafa explora o lúdico da dança, criando vínculos narrativos e da função estética e poética em meio à objetividade documental, conforme Furtado aborda. Há poucas inserções de imagens de arquivo da coreógrafa, como no trecho do número das cadeiras com Pina em preto e branco (Café Müller). As narrações dos bailarinos dão um caráter mais expositivo ao alto valor poético do filme e da obra nele retratada.

Outra contribuição para o aspecto visual do filme e do 3D são os ambientes externos, urbanos, industriais ou selvagens. Um exemplo é a cena em que uma dançarina, concentrada em seus movimentos, aparece em um cruzamento da zona urbana com o monotrilho elevado da cidade de Wuppertal ao fundo. Ela dança diante de uma acentuada profundidade de campo, composta pela rua, os trilhos e as casas ao fundo, por ordem de distanciamento. Nos termos das realidades espaço-temporais citados por Smith, a função unificadora de sujeito e objeto, que cabe à forma visual, substitui a materialidade em importância. Numa usina ou fábrica, outra integrante do grupo dança em um cenário de grande complexidade. É mais que a espacialidade da dança, é a espacialidade do ambiente que Wenders apresenta, algo que o cinema pode proporcionar em maior variedade, realismo e valor expressivo que cenários de um teatro. A trivialidade da vida urbana, a monumentalidade industrial, ignoradas por uma dançarina solitária, o amplo externo em contato com o amplo interior. Mas é no ambiente fechado, como no teatro, que a maior parte dos números musicais acontece.

Um deles acontece em uma sala com piso e cortinas cinzas. A troca de grupos de dançarinos se dá nos cortes engendrados, o que não seria possível no teatro. Ele se torna a dança de gerações jovens e idosas de bailarinos unidas

pelo movimento da dança, com Wenders fazendo uso criativo dos recursos de edição. Outro caso é o número da simulação de chuva, que parece cair sobre o espectador. Em outro número, um rapaz equilibra galhos em um palco com cortinas transparentes e projeções com movimento de águas — ou algo semelhante — que geram sobreposições de imagens. Em Pina, o cinema e o 3D contribuem para o que poderia ser um mero registro objetivo e indiferente ao caráter lúdico das coreografias de Pina Bausch. A expressividade dos movimentos se acentua pela expansão espacial dos passos e gestos, com uma forma de proximidade que a distância do espectador em relação ao palco não proporcionaria ao vivo. O estilo cumpre a função expressiva com intensidade e o 3D potencializa e transborda esse efeito para fora da tela. Novamente, é a forma visual que se sobrepõe ao seu ausente aspecto material.

Quase todo em preto e branco — aspecto visual inusitado, já que a grande maioria dos filmes de efeito tridimensional é colorida —, *One more time with feeling* exhibe, na maior parte do tempo, gravações de Nick Cave em estúdio. O filme registra a produção do álbum *Skeleton tree* e entrevistas do cantor diante da câmera. O filme começa com o quadro sem imagem, apenas sons. O quadro é dividido ao meio, há perda de foco e um efeito de borrão. Com uma *steadycam* em ambientes internos, seguem registros de paredes e batentes, ainda sem mostrar o cantor. Ouve-se conversas sem nexo, descontínuas. Resgatando França, os recursos filmicos servem ao filme como estilos literários podem influenciar o texto jornalístico, potencializando a força expressiva de seu conteúdo.

A objetividade das primeiras cenas combina com o que é dito quando a entrevista começa e Cave fala de como sua música se tornou menos narrativa com o tempo, que ele não acredita muito em narrativa. Para ele, a vida não é uma história. Em conversa com o amigo e baterista Jim Sclavunos, com este ao teclado, Cave pergunta sobre continuidade em tom de brincadeira, e como resposta ouve o desejo expresso de que ela se dane. “Homens são bidimensionais e as mulheres são 3D”, diz o cantor. “Quando tento colocá-la (a esposa), em foco, ele fica como uma imagem fantasma queimada na retina, como depois de observar a luz fixamente. Ela sai de quadro”. Lembra a relação de presentificação sem matéria de que trata Smith. Mas mesmo a observação de Cave sobre a dimensionalidade dos sexos não traz nenhuma relação com a temática do documentário, a gravação de um álbum em meio ao luto após a morte de um de seus filhos. Isso reflete a ausência de propósitos

de transformação social de que trata Gumbrecht (2009) a respeito da cultura de presença. Ideias e sentimentos potencialmente ricos para reflexões psicológicas e existenciais mais aprofundadas e longas sobre as relações humanas entre homem e mulher são retomados por Cave em um novo contexto, servindo no filme como fragmento pelo valor poético das palavras do cantor, já que a obra não aborda esse tema.

A tridimensionalidade proporcionada por pedestais, microfones e instrumentos musicais nas cenas de estúdio não inspiram uma visualidade imprevisível, mas o foco se alterna entre elementos mais e os menos próximos, no estúdio, em planos de detalhes. A complexidade visual do estúdio é realçada por reflexos, como o do piano de cauda. Há um pouco de *traveling* e panorâmicas circulares no estúdio, num jogo de profundidades de campo pelo foco que tira bom proveito do 3D. Uma cena de gravação com luz estroboscópica e uma fonte de luz que embranquece a imagem em alguns ângulos simula sobreposições de imagens, até que estas de fato acontecem. É o processo que Furtado menciona, quando o documentário dispersa a imagem enquanto objeto, para valorizá-la enquanto processo.

Há dois momentos em cores: as imagens registradas quando o filho vivo de Cave faz *Polaroids* e o trecho do que parece ser um videoclipe com *traveling* e fusões em um momento bastante estilizado. Ao fim, uma imagem de *traveling* começa a ganhar altura, dando a impressão logo a seguir de ser feita por um drone e, conforme continua, se eleva de tal modo que só poderia ser feita por algum tipo de zoom via satélite. Há algo de performático no filme em que predomina uma proposta poética, até mesmo porque a questão da perda do filho era recente demais para Cave tê-la processado melhor racionalmente quando o filme foi rodado. Se é que isso é possível. O estilo do filme é contido, não se sobrepõe à experiência narrada pelo cantor. A terceira função, segundo Bordwell, de criar significados abstratos, parece restrita, com a honestidade das palavras e sentimentos expressos por Cave. Salvo momentos pontuais, o 3D não acrescenta realce relevante à composição, parecendo elemento de estilo pelo estilo. Inscreve-se o efeito visual na estrutura tanto do documentário quanto da música filmada, exemplo de presentificação de um procedimento antigo, que gera menos resistência por operar numa cultura de presença.

## Considerações finais

O 3D é um recurso técnico que lança um interesse a mais sobre os documentários que o adotam, potencializador das impressões e sensações causadas por suas imagens, por conta da maior clareza de espacialidades, volumes e relevos que ele proporciona às imagens. Ressalta-se, pela ilusão de palpabilidade imagética, o caráter de processo dessas imagens, que Furtado aponta. Mesmo mantendo-se a objetividade do registro, sem outros efeitos visuais ou sonoros, ele permite relações associativas, intuitivas e reflexivas pela chave da sensorialidade. O estilo enquanto textura tangível, de que trata David Bordwell, ganha evidência com a sensação de presença – espacial, apesar de não tátil.

Ainda há muito poucos exemplos desse tipo de documentário para se analisar em amplitude seus efeitos de registro e sentido possíveis, caracterizando o 3D mais como apelo de imagens-objeto espectrais, tão próximas quanto desprovidas da materialidade dos sujeitos que representam, conforme Souza e Smith. Trata-se de um tipo de produto audiovisual com grande potencial informativo e de experimentação estética, ainda pouco explorado. Não só sensorial, como também conceitual, diferente da maior parte da produção de cinema em 3D, com seus conteúdos ficcionais que visam mais o mercado e o entretenimento.

Do conjunto de filmes aqui reunido, temos o tema da prática artística como elo em comum. São temas em que a criatividade e a expressividade inerentes propiciam um pretexto com que o documentarista pode experimentar disposição semelhante esteticamente por meio do cinema. O rigor acadêmico possível no registro de um tesouro arqueológico como *Chauvet*, o planejamento e a precisão que um espetáculo coletivo com local e hora marcados possibilita e registros em maioria espontâneos de um cantor gravando um disco e enfrentando questões familiares. É possível explorar os recursos visuais e sonoros técnicos disponíveis no cinema, tal qual os literários no jornalismo impresso, para complementar e valorizar cada um desses temas, nas filmagens e na pós-produção.

Isso acontece nos três filmes, cada qual à sua maneira. A caverna dos sonhos esquecidos e Pina tratam de formas de arte em que a visão é o sentido central explorado. No primeiro, a figura estática e o relevo se destacam pelo 3D, que acentua nuances das formas das rochas e, dependendo da pintura,

até revela formas que se assemelham em volume a, por exemplo, a musculatura de uma coxa ou dorso de bisão. O valor verossimilhante do registro 2D já seria grande pela impossibilidade de o espectador estar de fato naquele espaço, ainda mais se considerada a capacidade do zoom para captar detalhes. Porém, perceber com mais clareza as superfícies do local escondido por milhares de anos é um exemplo contundente da presença, descontextualizada de seu propósito original de entretenimento, mas também precisa enquanto documento, um registro de caráter científico que o 3D pode oferecer.

Em Pina é a varredura dos movimentos de pernas, braços, cabeças e vestidos do elenco que intensifica a imersão causada pelo efeito. Amplitude, velocidade, intensidade, imprevisibilidade. Não se trata de um registro frio e objetivo equivalente ao de alguém na plateia, nem tampouco a explosão de volumes, movimentos e cortes vistos no 3D de ação hollywoodiano. Tanto a proximidade dos bailarinos e a estereoscopia tornam a percepção de movimentos um espetáculo que se justifica por si só, para além do simples registro documental, pelo acesso privilegiado que a câmera proporciona, onde assento nenhum de teatro estaria. Mais que presentificação de Gumbrecht, é a intensificação da fruição dessa presença que surpreende.

*One more time with feeling* observa um criador musical num momento peculiar e delicado de sua vida. Não há necessidade no seu 3D de traduzir com clareza para o espectador nenhum elemento visual específico do filme. Algum grau da essência criativa de Nick Cave se traduz em seu rosto, enquanto fala, canta ou toca piano. Enquadramentos fechados trazem o músico para mais perto do espectador, um acesso também improvável e de um caráter mais emocional, confessional, equilibrado pela sobriedade emotiva com que Cave desabafa e se abre em seus relatos. A razão da ficção, conforme Rancière, é maior no 3D do filme de Dominik que nos outros, pela liberdade maior que o conteúdo permitiu. A poética das imagens volumétricas atua como um movimento das emoções estilhaftas de Cave para fora, como ele já faz por meio da música.

Em termos de conceito visual, os dois primeiros filmes potencializam o valor documental das imagens captadas por meio do 3D – na leitura da superfície irregular da caverna que serve de tela às pinturas paleozóicas, no primeiro, e a simulação de proximidade de corpos em movimentos e espaços, no segundo. O filme de Dominik oferece o atrativo do 3D sem cores como diferencial na volumetria. Um trabalho de tridimensionalidade complexo na

trilha sonora talvez traduzisse ainda melhor o artista retratado no seu universo artístico. O sentimento citado no título parte todo de Cave, de sua fala e sua música.

De todo modo, nas suas medidas e propósitos particulares em cada uma das três obras, o 3D documental se mostra como um recurso de potencial poético ainda mais surpreendente que a simulação verossimilhante espacial que ele confere às imagens e tradicionalmente se espera dele. Seja pela involuntária musculatura rochosa de animais pintados numa caverna quase como quadrinhos, bailarinos em movimentos graciosos, rítmicos e sob controle pleno de domínio coreográfico, ou a presença de um artista consagrado em um momento tão sincero, íntimo, delicado e criativo de sua vida, os corpos projetados em direção ao espectador superam a função de precisão e comprovação de seus registros. Assumem um acolhimento sensorial do espectador pela imagem, de que ele parece participar, na tangível presença não de uma realidade forjada, mas de forças de expressividade artística que transcendem tempo e espaço.

## Referências

BORDWELL, David. Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema. Campinas: Papirus, 2008.

FRANÇA, Andrea. Cinema documentário e efeitos de real na arte. In: MIGLIORIN, Cezar (Org.) Ensaio no real: o documentário brasileiro hoje. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.

FURTADO, Beatriz. O documentário como obra de arte. In: FURTADO, Beatriz (Org.). Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. I. São Paulo: Editora Hedra, 2009.

GODOY-DE-SOUZA, Hélio Augusto. Documentário e a produção da imagem estereoscópica digital. In: III SOPCOM, 2005, COVILHÃ. ACTAS III SOPCOM, IV LUSOCOM E II IBERICO. Fundação para Ciência e Tecnol, 2005. v. I. p. 133-140.

GODOY-DE-SOUZA, Hélio Augusto. Estética do documentário S3D, o enigma da imagem estereoscópica. In: Revista Geminis, v. 6, n. 2, 2015, pp. 82-101.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. In: História da historiografia. UFOP n. 3, set. 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Materialidades de comunicação: viagem de uma intuição. In: SUSSEKIND, Flora e DIAS, Tânia (Org.). A historiografia literária e as técnicas da escrita. Rio de Janeiro: Casa de Rui Barbosa: Vieira e Lent, 2004, pp. 17-27.

MASCHIO, Alexandre. A estereoscopia: investigação de processos de aquisição, edição e exibição de imagens estereoscópicas em movimento. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”) (UNESP), Bauru, 2008.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas: Papirus, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. Partilha do sensível. Estética e política. Editora 34, 2005.

SMITH, Wolfgang. Science and myth: what we are never told. San Rafael, CA: Sophia Perennis, 2010.

#### *Últimas publicações dos autores*

1. MELLO, Jamer G.; PIEDADE FILHO, Lúcio ; CANEPA, Laura. Lições das Trevas: Herzog e Lovcraft em três documentários. REVISTA FAMECOS (ONLINE), v. 25, p. 28490-1, 2018.

2. MELLO, Jamer G.. Vigilância e controle na obra de Harun Farocki. Significação-Revista de Cultura Audiovisual, v. 45, p. 131-148, 2018.

3. MELLO, Jamer G.. O estatuto da diferença: estruturas infinitesimais e o campo da Comunicação. In Texto (UFRGS. Online), v. 38, p. 252-254, 2017.

4. MELLO, Jamer G.; SALES, Nicolas. A voz queer no documentário Paris is Burning. REVISTA PASSAGENS: REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO UFC, v. 8, p. 1-18, 2017.

5. MELLO, Jamer G.; ALMEIDA, Gabriela M. R.. Diário de um homem-peixe: as fronteiras entre o biográfico e o autobiográfico em A Paixão de JL, de Carlos Nader. CIBERLEGENDA (UFF. ONLINE), v. 35, p. 137-153, 2017.

1. PUCCI JUNIOR, R. L. ; SOUZA, F. P. . O sound design da série Twin Peaks e a herança de Alan Splet. RUMORES (USP), v. 13, p. 169-191, 2019.

2. DE SOUZA, FABIANO PEREIRA. A polifonia de efeitos sonoros no sound design de Alan Splet. Rebeca, v. 7, p. 110-131, 2019.

3. SOUZA, F. P.. Antropomorfismo musical: a utopia animista no canto e na dança de animais, plantas e objetos cotidianos na produção dos estúdios Disney. Revista Livre de Cinema, v. 5, p. 156-170, 2018.

4. MONTEIRO, MAURICIO ; PEREIRA, FABIANO . A tridimensionalidade sonora: Peter Greenaway em 3x3D. Estudos em Comunicação, v. 1, p. 19-38, 2018.

5. SOUZA, F. P.. Efeitos industriais, detalhes artesanais: entrevista com o editor de som Richard Hymns. REVISTA IMAGOFAGIA, v. 18, p. 440-458, 2018..