

Marina de Morais Faria Novais

A Fantástica Fábrica de Chocolate:
Uma Abordagem Narrativa Sobre o Cinema Digital

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Mestrado em Artes
2014

Marina de Moraes Faria Novais

A Fantástica Fábrica de Chocolate:
Uma Abordagem Narrativa Sobre o Cinema Digital

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes / UFMG
2014

Morais, Marina de, 1989-

A Fantástica fábrica de chocolate [manuscrito] : uma abordagem narrativa sobre o cinema digital / Marina de Moraes Faria Novais. – 2014.

178 f. : il.

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Cinema – Teses. 2. Tecnologia no cinema – Teses. 3. Mídia digital – Teses. 4. Processamento de imagens – Técnicas digitais – Teses. I. Vidigal, Leonardo Álvares, 1967- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

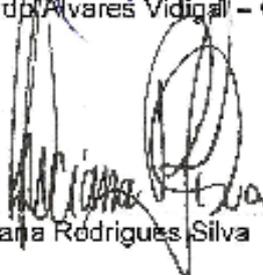
CDD: 791.43

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **MARINA DE
MORAIS FARIA NOVAIS** Número de Registro **2012732768**.

Título: **“A Fantástica Fábrica de Chocolate: Uma Abordagem Narrativa Sobre o
Cinema Digital”**



Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal – Orientador - EBA/UFMG



Profa. Dra. Luciana Rodrigues Silva – Titular – FAAP/SP



Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 08 de Junho de 2014

Aos meus pais, Ana e Silvio, e ao meu irmão, Tiago.

Quero agradecer primeiramente ao meu orientador, professor Leonardo Vidigal, por todo o aprendizado adquirido nestes dois anos. Aprendi muito com ele, tanto como aluna, quanto como orientanda. Agradeço pela oportunidade que me confiou durante a nossa apresentação conjunta no Encontro Socine e também nas disciplinas que realizei estágio docência sob sua supervisão. O aprendizado é a única coisa que levamos ao longo dos anos em nossa bagagem pessoal. Serei eternamente grata por todo o ensinamento que me proporcionou. Espero que esse seja apenas o começo de várias outras pesquisas que possamos fazer juntos. Agradeço também por sua paciência em sempre ler o que eu escrevia, sugerir mudanças, sugerir novas leituras, reler e continuar sempre me auxiliando. Confesso que não conseguiria dar passos tão longos sozinha.

Agradeço aos meus pais e ao meu irmão por terem me compreendido, quando decidi me mudar de nossa cidade natal em busca da realização do meu sonho, e também por me apoiarem e serem meu porto seguro sempre, desde a infância e principalmente hoje, que mesmo longe sempre os sinto perto. Devo minha vida inteira a eles.

Agradeço também a todos os meus tios e primos, em especial à Graciele, ao Hiran e à Sandra, pelo grande auxílio que me proporcionaram durante minha mudança para Belo Horizonte, que foi essencial para eu poder realizar o mestrado.

Agradeço aos meus queridos amigos e colegas de classe, Danilo Aroeira e Felipe de Castro, por toda nossa caminhada juntos. Foram muitos debates, filmes, risos, problemas e apertos compartilhados entre nós, “os três mosqueteiros da Belas Artes”, como nos chamavam. Quero que saibam que nossa amizade não termina aqui. Um dos melhores momentos do meu mestrado foi poder conhecer vocês. Espero tê-los por muitos e muitos anos por perto ainda.

Agradeço também ao meu noivo, Didi Moreira, por todo o apoio e paciência, sobretudo durante os momentos que a pesquisa me exigiu mais tempo e energia. Como já lhe disse: espero um dia poder retribuir toda energia que gastou me ajudando a realizar um sonho tão grande.

Por fim, mas não menos importante, meu agradecimento aos amigos: Júlio, Mariana, Bárbara, Tamires, Samantha, Rafaela, Drika, Natália, Tatiana, Brenda, Paulo, André, Vinícius, Tiago, Felipe e minhas lindas primas Adriana e Juliana. Todos vocês fizeram muita diferença nesse meu trajeto! Obrigada por entenderem minha necessidade de “sumir às vezes”, como vocês mesmos dizem sempre, mas ainda assim nunca deixaram de me procurar e de estarem ao meu lado.

- *Mas, Charlie, não vá se esquecer do que houve com o homem que de repente conseguiu tudo que sempre desejou.*
- *O que houve?*
- *Ele viveu feliz para sempre.*

Willy Wonka e Charlie Bucket, *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, 1971.

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo analisar as contribuições que o formato digital pode trazer para a narrativa de duas adaptações cinematográficas do livro *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, de Roald Dahl. Para isso, o estudo compara as duas produções, realizadas em 1971 e 2005, dirigidas por Mel Stuart e Tim Burton, e produzidas em formatos analógico e digital, respectivamente. Além disso, ambas são cotejadas, em alguns trechos, com o alicerce da obra literária de Dahl. Dessa forma, primeiramente a pesquisa faz uma revisão histórica sobre a mudança de tecnologias no cinema. Depois são realizadas análises descritivas e interpretativas sobre sequências dos filmes que possuem bastante similaridade. Nestes momentos de análise, a pesquisa procura pelas constantes e variáveis geradas pelas diferenças de tecnologia entre o cinema dos anos 1970 e 2000, além das diferentes abordagens estilísticas dos cineastas, entre outros fatores. Por fim, há uma reflexão sobre quais implicações o formato digital trouxe ao filme, tanto em termos de elementos visuais e sonoros, como também em termos de narrativa e enredo. A versão digital consegue se apropriar de detalhes da história e contá-la de forma linear, a partir da utilização de efeitos visuais e simulações, enquanto a versão em formato analógico necessita de cortes e modificações na estrutura narrativa para seguir a proposta do livro. O ritmo da narrativa também é diferente entre os filmes, sendo que a versão digital possui uma quantidade bastante inferior de planos, o que também reflete implicações do formato no processo de construção da narrativa e montagem do filme. Os principais autores utilizados na pesquisa são: Ismail Xavier, Jacques Aumont, Lev Manovich, David Bordwell, Pierre Levy e Edmond Couchot, em ordem de relevância dentro do estudo.

Palavras-chave: Artes, Cinema Digital, Som no Cinema, Literatura, Análise Fílmica

Abstract

This research has as objective to analyze the contributions that digital format can bring to the telling of two film adaptations of the book *Charlie and the Chocolate Factory*, written by Roald Dahl. For this, the study compares both productions, made in 1971s and 2005s, directed by Mel Stuart and Tim Burton, and produced in analog and digital formats, respectively. Moreover, both are compared, in some parts, with the foundation of the literary work of Dahl. Thus, primarily the research makes a historical review of changing technologies in cinema. After there is a descriptive and interpretive analyzes of sequences of the movies that have a notable similarity. In these moments of analysis the research looks for constants and variables generated by differences in technology between cinema of the 1970s and 2000s, beyond different stylistic approaches of the filmmakers, among other factors. Finally, there is a reflection about what implications the digital format brought to the film, in terms of both visual and sound elements, but also in terms of narrative and plot. The digital version can build more details of the story and tell it in a linear form, through the use of visual effects and computer simulations, while the version in analog format requires a lot of cutting and some changes in narrative structure to follow the proposal of the book. The rhythm of the narrative of each film is also different, the digital version has a much lower amount of plans, which also reflects on the implications of the format on process of construction of narrative and film editing.. The main authors of this research are: Ismail Xavier, Jacques Aumont, Lev Manovich, David Bordwell, Pierre Lévy and Edmond Couchot, in order of relevance inside the study.

Keywords: Arts, Digital Cinema, Film Sound, Literature, Film Analysis

LISTA DE FIGURAS

- 01 Cena do banho (1960). p. 55
- 02 Cena do banho (1998). p. 56
- 03 Violet (1971). p. 84
- 04 Violet (2005). p. 85
- 05 Willy Wonka (1971). p. 85
- 06 Willy Wonka (2005). p. 86
- 07 Sala de Invenções (1971). p. 87
- 08 Sala de Invenções (2005). p. 87
- 09 Violet (1971). p. 89
- 10 Violet (1971). p. 89
- 11 Violet inchando (1971). p. 90
- 12 Violet inchando (1971). p. 91
- 13 Violet (2005). p. 92
- 14 Violet (2005). p. 93
- 15 Mike (1971). p. 95
- 16 Mike (2005). p. 95
- 17 Sala de televisão (1971). p. 96
- 18 Sala de televisão (2005). p. 96
- 19 Transformação de Mike (1971). p. 99
- 20 Transformação de Mike (2005). p. 100
- 21 Transformação de Mike (2005). p. 101
- 22 Transformação de Mike (2005). p. 102
- 23 Transformação de Mike (2005). p. 102

- 24 Charlie (1971). p. 103
- 25 Charlie (2005). p. 104
- 26 Cena em que Charlie e seu avô desobedecem a Willy Wonka (1971). p. 104
- 27 Cenário: elevador de vidro (1971). p. 105
- 28 Cenário: elevador de vidro (2005). p. 106
- 29 Voo do elevador (1971). p. 108
- 30 Voo do elevador (2005). p. 110
- 31 Violet após transformação saindo da fábrica (2005). p. 112
- 32 Mike após transformação saindo da fábrica (2005). p. 113
- 33 Oompa Loompas (1971). p. 116
- 34 Oompa Loompas (2005). p. 117
- 35 Slugworth disfarçado de garçom, em sua primeira aparição. p. 128
- 36 Slugworth disfarçado de funcionário da fábrica do Sr. Salt. p. 128
- 37 Slugworth disfarçado de limpador de carros. p. 129
- 38 Slugworth disfarçado de repórter. p. 129
- 39 Slugworth encontra Charlie. p. 129
- 40 Slugworth durante a conversa com Charlie, tentando persuadi-lo. p. 129
- 41 Slugworth é relevado por Willy Wonka. p. 130
- 42 Notícia sobre o falso bilhete dourado. p. 131
- 43 Automação da fábrica (2005). p. 134
- 44 Influência de games (2005). p. 135

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

- 01 Modelo de decupagem de sequência. p. 53
 - 02 Tabela de semelhanças e diferenças entre as cenas. p. 55
 - 03 Violet ficando violeta. p. 66
 - 04 Mike Teavee na sala de TV. p. 73
 - 05 Elevador de vidro. p. 80
 - 06 Duração média de planos: sequência Violet. p. 81
 - 07 Duração média de planos: sequência Mike. p. 81
 - 08 Duração média de planos: sequência Elevador. p. 81
 - 09 Duração média de planos: filme de 1971. p. 82
 - 10 Duração média de planos: filme de 2005. p. 82
 - 11 Ilustrações das canções Oompa Loompas. p. 127
-
- Gráfico 1 Comparação entre duração média de planos entre as sequências. p. 82
 - Gráfico 2 Comparação entre duração média de planos entre os filmes. p. 83

Sumário

Apresentação	13
Introdução.....	16
Capítulo I.....	19
1. 1 Revisão histórica: mudanças de suportes no cinema.....	19
1.1.1 Os estúdios Dolby.....	23
1. 1. 2 Segundo movimento: o Dolby Stereo até o 5.1	25
1.2 O cinema digital.....	28
1.2.1. Simulação e simulacro.....	31
1.2.2. O virtual versus o real.....	33
1.3 Conceituação: discurso cinematográfico e narrativa.....	36
Capítulo II.....	41
2.1 Contextualizando as fábricas	41
2.2 Metodologia.....	47
2. 3 O modelo metodológico	50
2.3.1 Critérios imagéticos e sonoros.....	56
Capítulo III	60
3. Análises descritivas	60
I. Violet ficando violeta.....	60
II. Mike Teavee na sala de TV.....	66
III. A cena do elevador (para cima e para fora)	73
3.1 Tempo médio de planos em segundos.....	81
3.2 Análises interpretativas.....	84
I. Violet ficando violeta.....	84
II. Mike Teavee na sala de TV	94
III. A cena do elevador (para cima e para fora).....	102
3.3 Os Oompa Loompas	115
3.3. 1 Canções Oompa Loompas	120
I. Violet ficando violeta.....	120
II. Mike Teavee na sala de TV.....	122
III. Comparação das canções.....	124
IV. Tabela de ilustrações	126
3.4 O contexto sócio-histórico e suas implicações	128
Capítulo IV	133
4. Conclusão	133
REFERÊNCIAS	141

FILMES CITADOS.....	144
ANEXO 1: Decupagem da Fábrica de 1971	146
ANEXO 2: Decupagem da Fábrica de 2005	162

Apresentação

A barca chega. Oompa Loompas estão sentados nela, prontos para remar. Willy Wonka convida os tripulantes para um passeio. A barca começa a navegar lentamente, até que cai em um beco escuro e a velocidade das águas (e das remadas) aumenta freneticamente. Willy Wonka se diverte com a euforia. Os tripulantes ficam assustados. Para onde a barca vai? O que irá acontecer conosco?

É exatamente esse o temor quando se fala no cinema digital. Para onde leva? O que ele pode fazer? Poderemos voltar caso não gostemos do novo? Os entusiastas, assim como Wonka, aproveitam. Alguns cinéfilos clássicos relutam. Assim, essa pesquisa surge exatamente no momento que a barca acelera o ritmo, no escuro, em busca de respostas, mas sem certezas de nada.

A ideia inicial da minha dissertação era analisar quais seriam as transformações da linguagem cinematográfica ocasionadas pelo suporte digital. Dessa forma, me apropriava dos filmes “A Fantástica Fábrica de Chocolate”, de 1971 e 2005, por contarem a mesma história em formatos diferentes (analógico e digital), para analisar se essas transformações de fato se concretizariam. Essa ideia era uma tentativa de continuar o trabalho já desenvolvido na minha monografia durante a graduação em Comunicação Social. O título do trabalho era o mesmo até então – “A Fantástica Fábrica de Chocolate: transformações na linguagem cinematográfica?”.

Entretanto, já nas primeiras conversas com meu orientador, Prof. Leonardo Vidigal, percebi que não apenas o título, mas também o foco da pesquisa não se tratavam de um problema teórico, mas sim de uma premissa, uma vez que o projeto parecia determinar que o formato digital fosse superior ao analógico e essa nunca foi a intenção do trabalho.

Desta maneira, reformulei o problema de pesquisa de acordo com o que de fato eu pretendia desvendar acerca dos filmes “A Fantástica Fábrica de Chocolate” e seus suportes. O problema da pesquisa é, então, questionar de que maneira a versão de 2005 contribui para a adaptação em termos de construção de narrativa. Para isso, a pesquisa procura as constantes e variáveis geradas pelas diferenças de tecnologia entre o cinema dos anos 1970 e 2000, além das diferentes abordagens estilísticas dos cineastas, Mel Stuart e Tim Burton, entre outros fatores. Para analisar a forma como os filmes foram adaptados está sendo levado em consideração também, o discurso tratado pelo livro que deu origem às duas obras: um livro com mesmo título, escrito por Roald Dahl, em 1964. O título do trabalho foi também reformulado, de acordo com

seu novo propósito, se tornando agora: “A Fantástica Fábrica de Chocolate: Uma Abordagem Narrativa Sobre o Cinema Digital”.

Com o problema definido de forma mais clara e delimitada, partimos inicialmente dos conceitos a serem trabalhados na pesquisa que precisariam ser reformulados. O conceito de linguagem cinematográfica parecia não dar conta do que me propunha a desvendar. Alguns autores, como Robert Stam, problematizam a afirmativa de que o cinema teria de fato uma linguagem, uma vez que sua utilização de códigos se apropria de seus equivalentes em outras formas de arte e conhecimento. Há também outro problema: uma linguagem, para existir, basta ser utilizada, enquanto no cinema ela seria reinventada em cada filme, uma questão aprofundada na obra de Christian Metz. Sendo assim, optamos pela escolha do termo “discurso cinematográfico”, para se referir ao conteúdo fílmico a ser analisado. Em outro segmento da dissertação a escolha de tal expressão será abordada com mais profundidade.

No primeiro capítulo da dissertação é feito um panorama histórico contextualizando as principais evoluções tecnológicas do cinema, em aspectos visuais e sonoros. Também há a explicitação do problema de pesquisa, hipótese, objetivos gerais e específicos. É feita a definição de cinema digital utilizada na pesquisa, que tem suas bases em Manovich, além de abordar termos bastante conhecidos dentro da produção digital, como simulação, tratada por Couchot, e virtual e real, com bases em Pierre Lévy. Essa parte da pesquisa foi melhor desenvolvida após conclusão da disciplina “Formas artísticas em ambientes programáveis”, ministrada pelo professor Carlos Falci, na Escola de Belas Artes. Parte do trabalho final da disciplina foi agregada à dissertação.

No capítulo 2 há a contextualização dos dois filmes, levando em consideração suas épocas de produção e elementos utilizados. No caso da versão de 2005, há inclusive notas da produção disponibilizadas no site da Warner Bros. O mesmo não pôde ser feito com o filme de 1971, pois a própria empresa tirou do ar o site do filme e, no DVD, não há notas sobre a produção. Fala-se, nessa parte, também sobre a fábrica como local pouco propício à imaginação ao longo da história do cinema e como as adaptações tentam desarticular esta ideia. Neste capítulo também é explicitada a metodologia de pesquisa, que foi desenvolvida durante a disciplina “Metodologia de Pesquisa em Comunicação”, ministrada pelas professoras Vera França e Luciana Oliveira, na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas (FAFICH), além de definir quais serão os critérios imagéticos e sonoros a serem considerados durante as análises.

No capítulo 3 há as análises dos filmes. Nessa parte são analisadas as sequências: Violet ficando Violeta, Mike Teavee na sala de TV e o Elevador de vidro (para cima e para fora), que é quando o elevador ultrapassa os telhados da fábrica. Primeiramente é feita uma análise com

foco maior na descrição geral das sequências. Após é feita uma análise interpretativa, ressaltando o que as semelhanças, diferenças e particularidades de cada uma das sequências representam no todo da pesquisa. Há também a análise das canções dos Oompa Loompas nas cenas já analisadas anteriormente. Nessa análise leva-se em consideração a melodia, os efeitos sonoros e as letras das canções. Aparentemente, o formato tecnológico dos filmes não interferiria nisso de forma direta, entretanto, como a proposta da pesquisa também perpassa caracterizar os estilos de cada um dos diretores, Tim Burton e Mel Stuart, tornam-se relevantes estas análises. Há também de se pensar no discurso propagado através das canções, que parecem soar como um certo ventriloquismo de Willy Wonka, sobretudo na fábrica de 2005. Essas partes foram mais bem articuladas durante as disciplinas “Seminário sobre Música e Cinema”, ministrada pelo professor e orientador desta pesquisa Leonardo Vidigal, na Escola de Belas Artes, e “Estudos sobre práticas musicais e sociedades”, ministrada pela professora Rosângela de Tugny, na escola de Música de UFMG.

No quarto e último capítulo, há a reflexão sobre as análises, pensando, sobretudo, de que forma as tecnologias empregadas nos filmes foram capazes (ou não), de influenciar a narrativa, além de considerar outros critérios que podem também tê-la alterado. Para esta parte, a disciplina “Cinema Catastrófico”, ministrada pelo professor Luiz Nazario, contribui bastante para poder se pensar de que forma os filmes falam sobre seus contextos de produção. A conclusão traz também outras perspectivas para que novas pesquisas, sobre temas afins, possam ser realizadas.

Introdução

Em seu início, o chamado “cinema digital” tendia a utilizar, quase sempre, os elementos narrativos desenvolvidos por tecnologias analógicas anteriores e pelos artifícios da produção televisiva. Hoje, já com sua estruturação técnica consolidada, com a utilização do formato digital sendo predominante no que diz respeito à maioria das produções cinematográficas, é possível se pensar em quais seriam as contribuições do digital para o cinema como um todo. Esta pesquisa pretende verificar em que instância os formatos tecnológicos podem contribuir com a narrativa cinematográfica, a partir da análise dos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, nas versões de 1971, em película, e de 2005, em digital. Os filmes foram escolhidos não apenas por possuírem uma história fantasiosa com utilização de vários elementos da narrativa cinematográfica, mas principalmente, por contarem a mesma história, algumas vezes de forma bastante similar. As cenas analisadas nessa pesquisa são bastante semelhantes em seu roteiro, o que facilita a observação de uma análise mais aprofundada sobre semelhanças, diferenças e especificidades entre os produtos. Assim, para ser construída a pergunta norteadora do trabalho, a pesquisa se apropriou também do obra que deu origem às duas adaptações: o livro (1964), com o mesmo título, escrito por Roald Dahl. Para isso, a pesquisa procura as constantes e distinções geradas pelas diferenças de tecnologia entre o cinema dos anos 1970 e 2000, além das diferentes abordagens estilísticas e estéticas dos cineastas, Mel Stuart e Tim Burton, entre outros fatores.

A hipótese da pesquisa que responde ao problema inicial, seria que o livro traz detalhes dentro da história que são mais bem construídos no filme em formato digital, ou seja, partindo de tal hipótese, o filme em formato digital teria a potencialidade de transformar o mundo imaginário em algo mais palpável, executável por meio do discurso cinematográfico. Entretanto, essa hipótese não considera que tal adaptação seja mais executável apenas devido ao formato tecnológico no qual foi produzida: há de se considerar também o que cada diretor optou no momento de construção do filme, como elemento constituidor da narrativa. Essa hipótese será confirmada ou negada a partir de análises comparativas dos filmes citados.

Essa pesquisa irá procurar ser relevante para área do cinema e audiovisual ao tratar de um assunto pouco abordado. Há uma boa bibliografia sobre o cinema digital e a evolução tecnológica do cinema, porém, ainda há pouco sobre suas contribuições para a narrativa fílmica. Sendo assim, a pesquisa poderá contribuir para ampliar a literatura em português acerca de algumas das reflexões acerca das transformações tecnológicas do cinema, uma vez que a maior parte dos referenciais teóricos aqui abordados são de obras ainda não traduzidas para o nosso

idioma. A pesquisa pretende também contribuir com a área de Estudos do Cinema, procurando lançar um olhar diverso sobre as comparações entre de adaptações fílmicas, assim como também entre os suportes literário e cinematográfico. Outra contribuição pretendida é fazer uma contextualização das duas produções cinematográficas, de Mel Stuart (1971) e Tim Burton (2005), respectivamente, além de buscar uma caracterização do que vem a ser a identidade estilística de cada um dos diretores, nos filmes analisados nesta dissertação.

É preciso deixar claro que ao contrário do que grande parte da bibliografia sobre o cinema digital aborda, esta pesquisa não tem como objetivo analisar as interações possibilitadas por este novo formato de cinema. A ideia da pesquisa é ressaltar as possibilidades de narrativas no interior do discurso cinematográfico e não exterior a ele, sobretudo por se tratar de um estudo de caso, que leva em consideração filmes específicos. Isso esclarece sobre a raridade do tema da pesquisa e a falta de bibliografia que trata exclusivamente sobre ele.

Os principais referenciais teóricos utilizados para esta pesquisa são: Jacques Aumont, sobre abordagens da estética de filmes e percepção de imagens; Ismail Xavier, na definição de conceitos-chave da pesquisa e critérios de análise; e Lev Manovich, Edmond Couchot e Pierre Levy, sobre definições e reflexões acerca da estética digital e programável.

É preciso deixar claro que a pesquisa busca por diferenças e constantes no que diz respeito aos processos tecnológicos que envolvem toda a produção dos filmes e também as contribuições de cada diretor para que as adaptações tenham suas especificidades. Sendo assim, não se trata aqui de falar sobre determinações tecnológicas. Para verificação do objetivo geral do trabalho será feita a análise de filmes e a contextualização de suas obras.

Outra informação que é preciso ressaltar é sobre a qual tipo de cinema a pesquisa aborda. Ambos filmes são analisados sob a ótica do “cinema clássico”. Jacques Aumont e Michel Marie (2003) delimitam o que é considerado, dentro dos estudos de cinema, como pertencente ao “clássico”.

A palavra é mais precisa em um sentido retomado da história das artes, para designar um período da história das formas fílmicas. Esse segundo sentido também é variável conforme conotações que se concedem a termo “clássico”. [...] No entanto, o sentido mais corrente, constituído a partir da crítica ideológica da década de 1970 e da análise textual, identifica “cinema clássico” e “cinema clássico hollywoodiano”. [...] A norma estético-ideológica do cinema clássico hollywoodiano foi por muito tempo reduzida ao ideal da transparência. (AUMONT & MARIE, 2003, p. 54 e 55)

Por se tratarem de filmes hollywoodianos, torna-se relevante considerar os filmes dentro do que seria “cinema clássico hollywoodiano”. Ismail Xavier (2008) se aprofunda no conceito e explica que o princípio norteador dos filmes pertencentes a este nicho é que a ficção seja

encarada como verdadeira, como se a história fosse de fato real. Assim, para tal, os filmes utilizam movimentos e reações que aparentem ser tão naturais quanto na vida fora das telas.

O importante é que tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de universo projetados na tela. [...] No caso da estória deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela. (XAVIER, 2008, p. 42)

Esta definição é importante durante os momentos de análise e reflexão por delimitar características próprias do cinema clássico, para que não seja confundida com outras correntes do cinema, que tem, por exemplo, a revelação da montagem como um de seus princípios.

O cinema digital é um modo de produção contemporâneo presente nos estúdios há relativamente poucos anos e ainda possui muitos caminhos não desvendados. A pretensão deste trabalho é desvendar parte do caminho de suas contribuições discursivas. Para isso será necessário primeiramente fazer uma revisão histórica, contextualizando as mudanças de formatos do cinema e delimitando o que seria a estrutura narrativa / discurso cinematográfico. Será preciso também delimitar o que está sendo chamado de cinema digital na pesquisa. Após esta delimitação, o trabalho analisa as diferenças e constantes entre os filmes e o alicerce da obra literária na construção dos discursos, e, por fim, pensar de que forma as características dos suportes tecnológicos (no tocante à narrativa) e a abordagem estilística de cada diretor podem interferir na construção da cena.

Capítulo I

1. 1 Revisão histórica: mudanças de suportes no cinema

Como dito por Machado (1997), sem uma data ou um autor definidos para a primeira experiência oficial, mas tendo como um marco a prática dos irmãos Lumière, em 1895, o cinema surge então, como uma extensão da fotografia, na tentativa de criar a sensação de movimento a partir da montagem de várias fotos e sua reprodução. O cinema constituía-se, ainda, como um mistério, um horizonte não definido e, por isso, sem perspectivas de futuro. Nascia ali a sétima arte, na exibição do cotidiano dos moradores de Paris para eles mesmos, em uma, até então, “engenhoca de cientista maluco”, que capturava as imagens em celuloide e depois as exibia, em forma de projeção. O cinema, então, se caracterizaria como esse dispositivo que, através de imagens em movimento, é capaz de despertar sensações, aguçar a imaginação e modificar a forma de viver e entender o mundo daqueles que assistem as exposições.

Os usos do cinema, naquela época, eram ainda bastante limitados, pois se viam marcados por exposições de cotidiano e situações locais. Em 1896, George Méliès marca a história do cinema, começando a pensar em filmes de ficção de pequena duração, com diversas formas de experimentação, como a inserção de cenários, longas exposições, apropriação do teatro para o cinema, etc. A mídia ainda não possuía som, constituindo-se como uma imagem revelada em negativo preto e branco.

Com o tempo, as salas de cinema foram se aperfeiçoando e ganhando maiores estruturas. A falta de som dava lugar às trilhas musicais compostas de orquestras, as quais tocavam de acordo com o andamento do filme, na própria sala de cinema. Um dos precursores a pensar em tal recurso enquanto elemento da linguagem cinematográfica foi Charlie Chaplin, por volta de 1914. Chaplin chegou até mesmo a compor canções para seus próprios filmes, a partir de *O Circo* (1928), para que a imagem e o som tivessem alguma sincronia. (COSTA, 1989).

Durante a mesma época, o cinema sofreu uma grande transformação. Devido à Primeira Guerra Mundial, a produção cinematográfica que, desde os irmãos Lumière, se concentrava principalmente na Europa, apontava para um novo horizonte: os Estados Unidos. Estes representavam o início de Hollywood, cidade que, posteriormente, serviria de referência mundial em produções cinematográficas. Hollywood traria inovações, principalmente no que diz respeito aos gêneros, levando os filmes policiais, os faroestes e as comédias, para o campo do cinema (MACHADO, 1997).

Uma vez instaurado (ainda nos anos 1910), o polo de produção cinematográfica não demorou muito a incorporar o som, com experiências que datam desde Thomas Edison e seus colaboradores, no final do século XIX, mas que tomaram grande impulso por volta de 1925, se consolidando juntamente com o cinema sonoro no final da mesma década. O sistema consagrado nos primeiros vinte anos dessa nova fase foi o ótico, aquele em que o som era gravado em uma banda ao lado do negativo da imagem, na própria película, fazendo com que áudio e imagem do filme estivessem sincronizados. Como analisa Costa (1989), o novo elemento, apesar de ter causado estranhamento no público ou até mesmo nos próprios cineastas, trouxe consequências marcantes para o cinema, como o nascimento dos musicais, uma vez que o som no cinema surge como um “parente do rádio”, como dito pelo autor. Assim, continua ele, a introdução do som traz consequências também para a repercussão do cinema, que já era encarado como uma indústria lucrativa e deveria, dessa forma, aprimorar seus produtos. É interessante compreender nesse momento, o que uma transformação tecnológica causou: a inserção do som modificou a forma de fazer cinema bem como a compreensão do que havia sido realizado antes e a percepção do que se faria depois. Ver um filme acompanhado por músicos contratados pelo dono de cada sala de cinema era bem diferente do que vê-lo e escutá-lo simultaneamente, com o som concebido pelo diretor e sua equipe. É exatamente nesse aspecto que esta pesquisa se torna relevante, uma vez que ela tem como objetivo verificar o que uma transformação tecnológica no cinema é capaz de proporcionar em sua forma de contar histórias.

O cinema, não custa repetir, revelou-se com uma forma narrativa bastante estável, com mudanças mais marcadas nos anos 1930 e nos anos 1960, mas sempre em meio a uma linha de continuidade. Em sua maioria, novas tecnologias que revolucionaram o cinema dizem respeito à reprodução sonora. Do final dos anos 1920, início dos anos 1930, podemos mencionar o novo padrão sonoro e a introdução da fala pelo som magnético, definindo um padrão clássico narrativo. Nos anos 1960, o cinema deve à câmera leveira com sensibilidade fotográfica (adequando-se a tomadas externas) e ao som direto o aparecimento de novos marcos que definem a modernidade. Ambos os casos são decorrência da afirmação (afirmação e não aparecimento) de novas tecnologias, com consequências capitais para a evolução de procedimentos estilístico-autorais diferenciados. (JULLIER & MARIE, 2009, p. 10 e 11)

Quando o som aparece no cinema como uma possibilidade de inserção de falas, efeitos e outros elementos, isso muda bastante a forma de apreciar os filmes. O som ganha um destaque diferenciado, como se antes dele faltasse alguma coisa. Ele desperta a atenção do espectador de uma forma bastante particular. E é exatamente nesse sentido que a tecnologia ganha destaque na nova forma de se fazer / ver / ouvir o cinema.

O fascínio que a voz em sincronia exercia sobre o público levou os estúdios a investirem fortemente em melhores condições de captação, em técnicas mais aprimoradas de gravação e edição. Criou-se um entorno tecnológico para dar vazão às novas possibilidades do cinema. [...]

O entendimento do som é necessário e o papel da tecnologia sonora nesse momento é o de fomentar esse caráter “legível”. Há, claro, uma hierarquia bastante evidente em que os demais elementos sonoros – música, ruídos etc. – devem ceder lugar ao diálogo quando este comparecer. E como o diálogo permanece a maior parte do tempo, poucas vezes prestamos atenção ou somos levados a ouvir o acompanhamento musical ou os pequenos sons que deveriam habitar aquele universo específico. (CASTANHEIRA, 2012, p. 87, 89 e 90)

Saltando a ordem cronológica das evoluções tecnológicas para dar um maior destaque sobre o que a inserção do som no cinema representou, há de se falar também sobre como este som era captado e editado. O som direto é um grande exemplo disso, isto é, quando gravar o áudio a todo momento no local, em filmagens externas e durante a captação das imagens, se torna uma possibilidade. Isso seria de suma importância para os documentários, sobretudo quando foram criados gravadores portáteis. Um exemplo dessa nova forma de gravação de som é o “*Acemaphone*” Sgubi, utilizado por Jean Rouch em 1951, um dos primeiros gravadores desse tipo que era movido a manivela. (VIDIGAL, 2009).

Com os seus primeiros aperfeiçoamentos tecnológicos, como o surgimento do letreiro e do som, o cinema começaria a se desprender da fotografia, marcada pela sua relação direta com o mundo real e pela sua capacidade de documentar o mundo. Com novas técnicas e tecnologias, o cinema foi construindo sua própria estrutura narrativa, criando, assim, sua forma particular de contar histórias.

Outro aperfeiçoamento tecnológico do som no cinema a ser destacado foi a tentativa de criar a noção de profundidade ao som nas salas de cinema, já na década de 1940, a partir da utilização da polifonia sonora.

Em “Declaração sobre o futuro do cinema sonoro”, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov (2002) já falavam sobre a contribuição que o som polifônico poderia trazer para o cinema, sob a perspectiva de se trabalhar a multiplicidade de sons na montagem do filme, em camadas. De acordo com os autores “apenas um uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento e aperfeiçoamento da montagem” (p. 226).

Entretanto, a primeira tentativa de simular a profundidade do som nas salas de cinema foi executada em 1940, pensada por Walt Disney, durante a exibição do filme *Fantasia* (1940). De acordo com Charles Schereger (1985), para a exibição do filme, os técnicos de som que trabalharam no projeto de Disney criaram o “Fantasound”, um sistema de som composto por 90 alto-falantes espalhados pela sala da Broadway, formando assim um sistema estereofônico

de som. O Fantasound seria considerado posteriormente um dos precursores do Dolby¹ Stereo, e o filme chegou até mesmo a ser regravado em 1982, utilizando o sistema de som em questão. O Fantasound foi o primeiro sistema a ser pensado em pistas múltiplas: eram cerca de três pistas de áudio, uma para cada lateral e uma central, e havia também o comando dos volumes das várias caixas de som espalhadas pela sala. Entretanto, a ideia de utilização de múltiplos canais, exceto pelo caso do Fantasound, que era um sistema específico para um filme da Disney, só foi de fato popularizada para demais filmes a partir do Dolby².

Apesar de estarem presentes durante muito tempo no cinema, as cores se afirmaram como componentes da imagem na mesma época do som. Se antes os negativos eram pintados à mão ou usava-se um determinado filtro para que os filmes tivessem duas cores, na década de 1920 e início da década de 1930 foram inventadas as câmeras e negativos que pudessem ter mais de duas cores. Seu nascimento se deu com uma câmera que capturava imagens com três celuloides ao mesmo tempo. O processo foi se aperfeiçoando até chegar à película que capturava várias cores em apenas um suporte. Com as cores, novamente uma transformação tecnológica no cinema trouxe, aos poucos, modificações em sua estrutura plástica: por meio delas a verossimilhança com o mundo e sua precisão representativa são maiores.

Gubern (1980) diz que a utilização das fitas eletromagnéticas mudou o processo de produção de filmes, além de ser suporte técnico para o vídeo e cinema experimental. Com as fitas, os diretores de filme podiam ver resultados logo após a filmagem. Assim, eles poderiam ver se as cenas estavam ficando conforme o desejado, sem precisar esperar a revelação das películas. Isso fez com que houvesse uma economia não apenas de tempo, mas também de energia e dinheiro nas filmagens, uma vez que os rolos de película ocupam bastante espaço, além de terem um alto valor no mercado. Entretanto, ainda assim; os filmes continuaram (e alguns continuam até hoje) sendo filmados em película. Apenas nos anos 1990 e 2000 os filmes em vídeo foram fazer parte efetiva do cinema enquanto forma de produção.

Ao contrário da televisão em direto, o gravador de videoteipe fornecia imagens duradouras e que se podiam conservar, exatamente como as que se inscrevem na película de um filme, e sua introdução na indústria cinematográfica não se fez esperar. Em 1961, Jerry Lewis decidiu utilizar o videoteipe durante a rotação do filme *The ladies man* para controlar os movimentos dos atores e da câmera. Esta função auxiliar

¹ No final deste tópico há um subtópico explicando sobre os Laboratórios Dolby e o desenvolvimento de seu sistema sonoro no cinema.

² Ver mais em: KLACHQUIN, Carlos. *O Som no Cinema: Transcrição da palestra do consultor da Dolby, Carlos Klachquin, realizada no seminário ABC - A Imagem Sonora*. Associação Brasileira de Cinematografia, junho de 2010. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=121&o-som-no-cinema>>. Acessado em 8 de maio de 2014.

do videoteipe permitia já conseguir uma economia apreciável em tempo e dinheiro. (GUBERN, 1980, p. 134)

As fitas eletromagnéticas trouxeram algumas contribuições no que diz respeito à manipulação da imagem. Um exemplo disso eram as cores, que adquiriam uma nova perspectiva nesse formato: podiam ser mais saturáveis e mais manipuláveis³.

Para explicar a transformação atual das funções sociais e culturais do cinema, é preciso ter em conta a influência decisiva de um novo fator tecnológico, que trouxe o desenvolvimento da televisão. Trata-se da fita de videoteipe (ou magnetoscopia), lançada no mercado em 1956 pela sociedade Ampex, de Redwood (Califórnia). O videoteipe, que registra as imagens graças a um processo eletromagnético, desempenha na televisão um papel análogo ao do gravador no domínio da rádio. É utilizado ao mesmo tempo para os ensaios e para o registro definitivo dos programas televisivos: variedades, informação, reportagens, concursos, entrevistas, etc. Em 1958, 82% das emissões difundidas nos Estados Unidos eram já registradas em videoteipes. [...] No começo de 1960, a sociedade Ampex lançara no mercado mais de seiscentos equipamentos de videoteipe, e a procura subia em flecha. (GUBERN, 1980, p. 134)

O cinema em fita eletromagnética também contribuiu para a proliferação do chamado “cinema em casa”, uma vez que este suporte (VHS) possibilitou o consumo de filmes por meio de aparelhos de videocassete. Gubern (1980) destaca que a fita eletromagnética possuía algumas vantagens em relação à película que facilitou este processo: a fita não necessitava de um processo químico para a revelar as imagens, o que facilitava as gravações e conservações de programas. Como consequência desta proliferação houve uma “crise” da indústria cinematográfica, devido ao esvaziamento considerável das salas de cinema (o preço do bilhete tornara-se mais caro que o da locação de filmes).

Não demorou muito para que o cinema se transpusesse para o código binário. Desde o final dos anos 1990 até hoje, é quase impossível pensar no cinema em um caráter que não seja o digital, o que será desenvolvido ao longo da pesquisa.

1.1.1 Os estúdios Dolby

Os Laboratórios Dolby foram inaugurados em 1965, por Ray Dolby, PhD em Física. De acordo com Michael Karagosian (2003), em 1970 a empresa apresentou melhorias para o som

³ Isso não quer dizer que as cores já não fossem manipuláveis no formato de película. Exemplo disso é o filme *Laranja Mecânica* (1971), em que as cores são bastante saturadas e marcantes – o que torna o filme um destaque em questão de estética para a época.

no cinema sob duas perspectivas: a redução de chiados e a utilização de faixas em estéreo, ou seja, em duas pistas de áudio – o que seria nomeado de Dolby Stereo pela própria empresa.

Já nos primeiros anos do lançamento do Dolby Stereo é possível destacar alguns diretores considerados entusiastas do sistema por utilizarem os recursos disponibilizados pela tecnologia de som no cinema. O primeiro deles, como citado por Castanheira (2012), foi Stanley Kubrick, em *Laranja Mecânica* (1971). Um dos principais elementos a se destacar sobre o uso do Dolby neste filme é a ausência de chiados, mesmo em cenas com vários acontecimentos e destruições por parte do protagonista.

Outro cineasta entusiasta da época que utilizou o Dolby em seu filme, como observado por Schereger (1985), foi Robert Altman, em *Nashville* (1975). De acordo com o autor, este filme seria inconcebível sem a utilização do Dolby. Por ser um filme de gênero musical, a ausência de chiados e o uso do estéreo auxiliaram na nitidez do som. Tais propriedades auditivas podem ser percebidas, por exemplo, em cenas em que os personagens se apresentam em público.

Por fim, o autor ainda destaca o uso do Dolby por George Lucas, no primeiro filme da saga *Star Wars IV: Uma Nova Esperança* (1977). Além da ausência de ruídos, destaca-se neste filme a importância da utilização do áudio em duas pistas, estéreo. Por exemplo, na cena de batalha entre Darth Vader e Obi-Wan essa utilização se mostra relevante, uma vez que o estéreo possibilita a alternância de som entre os sabres de luz utilizados por cada um dos personagens.

É preciso destacar que no Brasil as primeiras utilizações do Dolby como sistema de mixagem de som só foram iniciadas em 1982, nos Estúdios Álamo, porém com uma certa limitação de recursos. Neste ano em questão a Álamo faria experimentos apenas com a redução de chiados possibilitada pelo Dolby.

Entretanto, o sistema Dolby só começaria de fato a ser aprendido pelos técnicos de som no país após o fim da Embrafilme, antes da chamada “Retomada”, entre 1992 e 1995. Isso se dá pelo fato de que os técnicos se especializaram na utilização do Dolby quando migraram para a produção de publicidades como uma forma de se manter no mercado, uma vez que o cinema nacional entraria em crise no período⁴.

⁴ Ver mais em: MORAES, Jesse Marmo. *EDIÇÃO DE SOM NO CINEMA: O encontro da tecnologia, da técnica e da estética* (Trabalho de Conclusão de Curso – Comunicação Social / Cinema) Universidade Federal Fluminense, 2011. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/70801446/EDICAO-DE-SOM-NO-CINEMA-O-encontro-da-tecnologia-da-tecnica-e-da-estetica-TCC-Jesse-Marmo>>. Acessado em 8 de maio de 2014.

1. 1. 2 Segundo movimento: o Dolby Stereo até o 5.1

Com o decorrer do tempo, os Laboratórios Dolby foram desenvolvendo outras características e possibilidades da tecnologia de som para o cinema. Essas possibilidades incluem a mixagem do áudio em várias camadas, divididas em canais, e também o atraso de uma caixa / canal para outro, a fim de criar uma espacialização do som. Após o Dolby Stereo, foi criado o Dolby Surround, que contava com a utilização de quatro canais de som: esquerdo, centro, direito e *surround*. O canal de *surround* era utilizado para os sons de fundo.

Após, criou-se o Dolby Digital, também conhecido como Dolby 5.1. Trata-se de cinco canais de som separados: esquerdo frontal e esquerdo traseiro, direito frontal e direito traseiro e central frontal e um canal extra para os graves, chamado de *Subwoofer*. Karagosian relata que, nesse espaço de tempo, a Kodak tentou desenvolver um sistema de som para o cinema em que o áudio era gravado em CD, separadamente da imagem. Tal tentativa foi mal sucedida, pois com o áudio separado tornava-se bastante difícil a sincronização durante a exibição dos filmes e caso houvesse algum problema durante a troca dos rolos das películas, conseguir sincronizar novamente era ainda mais complicado. Sendo assim, a fim de não cometer os mesmos erros, o Dolby preservou-se dentro do formato de gravação óptica analógica no filme, ao lado da nova gravação digital. Em outras palavras, os mapas de bits do som no Dolby são gravados entre as perfurações da própria película para que a sincronização não seja perdida durante a exibição dos filmes.

Mark Kerins (2011), em seu livro “Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age”, explica um pouco sobre as especificidades possibilitadas pelo Dolby em determinados filmes. No filme *Sinai* (2002), por exemplo, o som dos grilos na plantação se assemelha ao que seria a percepção fora do cinema. De acordo com o autor, isso é relevante principalmente pelo sentimento despertado no espectador, que fica apreensivo perante a alternância entre presença e ausência dos grilos (através do som, pois eles não são filmados, de fato), por se tratar de um filme de ficção científica com bastante suspense.

Outro exemplo citado pelo autor é o filme *Exterminador do Futuro 3* (2002). Na abertura do filme a cidade é atacada por um míssil que vem do lado direito da tela. Com a utilização do Dolby 5.1 é possível ouvir a explosão em sua horizontalidade de acordo com sua posição na tela, através dos canais de *surround*.

Kerins também destaca o áudio do filme *Matrix* (1999). Na abertura, a câmera acompanha o número “0” e leva o espectador para o que seria o interior de um computador. O caminho percorrido que se assemelha a um possível efeito 3D é acompanhado pelos ruídos

específicos da máquina. De acordo com o autor, essa abertura demonstra toda a capacidade técnica da configuração do *surround* no 5.1. O que torna a cena relevante é que imagem e som simulam um mesmo percurso, inserindo o receptor como participante da cena. Outro momento do filme destacado pelo autor é aquele proporcionado pelos sons da cena em que o personagem Neo desperta em uma espécie de tanque. Nessa cena os sons simulam o interior de um útero e tais ruídos são trabalhados também nos cinco canais, na tentativa de sugerir tal ambientação.

Após algum tempo, os Laboratórios Dolby criaram o seu novo formato, o 6.1, com seis canais de áudio, mais um extra. Em relação ao 5.1, o 6.1 traz a inserção de um novo canal: o sexto traseiro central. A ideia, segundo Karagosian, é a utilização de um canal mais distante, ao fundo da sala de cinema, para explorar a ideia de profundidade do som.

Mark Kerins (2011), em seus estudos sobre o Dolby, se apropria da fala de um engenheiro de som, Christopher Reeves, para explicar a diferença entre o Dolby 5.1 e o 6.1, usando como exemplo o filme *O Mestre dos Mares* (2003). O engenheiro explica que em casos como o desse filme específico em que existe muito trabalho de sonoplastia em cada cena, como 500 estilhaços vindo à direção do espectador, no 5.1 parecerá apenas como um borrão. Já no 6.1 é possível ouvir vários detalhes do som. Ele ainda ressalta que a tradução deste áudio é um fator complicador, pois caso o filme seja exibido em 5.1 e mixado em 6.1, o som não sairá com tais especificidades. Seria necessário mixá-lo novamente. Tal informação não vale apenas para o caso do Dolby 6.1, mas em todas as outras versões do sistema, ou seja, para que o áudio seja executado de forma como fora planejado é necessário que a sala de exibição esteja equipada com o sistema de som em questão. Caso contrário, algumas camadas do som serão inaudíveis.

Aqui é importante destacar outro detalhe sobre o momento de mixagem em multicanais de áudio. É preciso compreender que, com a utilização dos canais em *surround* que criam principalmente a ambientação das cenas com efeitos sonoros, ruídos, entre outros, o áudio deve ser trabalhado de forma horizontal de uma caixa para a outra dentro da disposição da sala de cinema. Isso serve para criar a sensação no espectador de que a cena está em movimento e que as ações passadas no filme estão percorrendo de fato a cena (e a sala de cinema). Em 2010, a empresa lançou a, até então, última versão de seu sistema: o Dolby 7.1. Em relação ao 6.1, o novo sistema agrega mais quatro canais traseiros de áudio. Atualmente o sistema é bastante utilizado em filmes de animação e que utilizam muitos efeitos visuais como *Toy Story 3* (2010), *Os Muppets* (2011), *As Aventuras de Tintin* (2011), *A invenção de Hugo Cabret* (2011), entre outros. Em 2012 / 2013 foi criado também o Dolby Atmos, que conta com 64 canais de áudio. O primeiro filme a ser totalmente lançado com a tecnologia foi *Valente* (2012). Entretanto,

como a produção mais recente é de 2005, a pesquisa se atentará para a tecnologia utilizada na época: o Dolby 6.1.

Para Chion (2009), mais importante do que pensar sobre essa qualidade da exibição que o Dolby possibilita, é notar que a tecnologia agrega elementos aos filmes em algumas vertentes: a) a precisão do som Dolby: riqueza em graves e agudos, e b) o salto entre o mono e o Dolby: fusão de muitas faixas de áudio, diferenciação entre elas. É principalmente nessa perspectiva que pensar sobre o Dolby nos filmes torna-se relevante para as análises desta pesquisa.

1.2 O cinema digital

De forma mais simplificada, entende-se por cinema digital, aquele que passou por algum tipo de tratamento e / ou síntese digital através de computadores e equipamentos de filmagem com codificação binária que se converte em imagens. Penafria e Martins (2007) resumem o que seria esta codificação binária:

A expressão “cinema digital” é usada para designar os filmes que utilizam as novas tecnologias, trate-se quer de filmes realizados no suporte tradicional, a película, e que usam recursos digitais na pós-produção; quer de filmes que usam aparelhos digitais na captação de imagens e sons; quer, ainda, de filmes que utilizam a computação gráfica em todas as suas etapas de concepção. À partida, e pela diversidade de aspectos a que se refere, essa expressão sugere que o cinema mudou e que essa mudança se deve, sobretudo, ao suporte. (PENAFRIA & MARTINS, 2007, p. 1).

De acordo com Manovich (2001), o cinema digital pode ser definido como “um caso particular da animação que usa o *live action* como um de seus vários elementos” (p. 255). Ele ressalta que o cinema digital reintroduziu a noção de animação de imagens no cinema, até então marginalizada.

O autor ainda traz outra definição para o cinema digital. Para ele, o cinema digital seria uma espécie de pintura, em que sua característica principal é que a informação digital pode ser manipulada através de computadores, substituindo os próprios dígitos. Comparar o cinema digital à pintura significa pressupor que as possibilidades de modificar digitalmente as imagens são como os pincéis e cores para o pintor: dependem de sua habilidade e poder de escolha.

Manovich, ainda comparando o cinema digital à pintura, diz que a pintura a óleo em oposição à sua técnica e tecnologia anterior à pintura seca, permitiu aos pintores criarem novas composições e narrativas. A pintura a óleo seria uma espécie de libertadora dos pintores, para que eles pudessem explorar mais sua imaginação. Assim também, para Manovich, funciona o cinema digital: ele possibilita que os limites impostos pela película, como a existência física para a filmagem de objetos e personagens, sejam abandonados.

Do mesmo modo como dito por Gerbase (2003), pouco importa que as imagens sejam captadas em celuloide ou eletromagnético, se elas receberem tratamentos de computadores se tornarão uma amostra de cinema digital, pois o que conta é a apropriação do meio, neste caso, da produção e pós-produção com a utilização de *softwares* de edição e criação. É o que explica também Luca:

A captação da imagem, realizada através da película, já pode ser substituída por câmeras digitais. [...] Após a captação e a subsequente transferência de filme através da

telecinagem (caso o filme não tenha sido captado em câmera digital), todo o processamento se opera no ambiente digital, permitindo a criação de cenografia, luz, sonorização, efeitos e até mesmo introdução de novos personagens ou elementos de cena sem que ocorra perda de qualidade da imagem originalmente captada. Diferentemente dos processos de trucagens ópticas, mantém-se a integridade da imagem. (LUCA, 2002, p. 205)

Dessa forma, o cinema digital é utilizado como tecnologia que possibilita o uso de várias novas ferramentas para o cinema, desde uma edição não linear, por meio de ilhas de edição, em contraposição à extinta mesa de montagem, até a introdução de personagens criadas no próprio computador. E é exatamente por isso que Luca diz que “a produção em processos digitais está totalmente em integração com o cinema atual” (p. 211). Entretanto, esta posição do autor é contestável, pois há filmes como documentários, por exemplo, que utilizam o formato digital apenas pela praticidade e, há também, aqueles que se apropriam deste meio para a criação de efeitos visuais, sonoros, entre outros. Nesta pesquisa interessa chamar de cinema digital este que abarca filmes que tenham passado, em algum momento, por uma produção total ou parcial das imagens e sons. Essa escolha se justifica pelo fato de que o suporte digital possui especificidades que apesar de não determinarem a narrativa fílmica podem contribuir para sua construção, como, por exemplo, a potencialidade de criar simulacros e simulações – isso será desenvolvido adiante.

De acordo com Luca (2002), um dos precursores a pensar no cinema em seu formato digital foi o cineasta George Lucas, diretor do filme *Star Wars IV: Uma nova esperança* (1977), que já na época de seu primeiro filme (que iniciaria uma série de seis filmes) queria alguma tecnologia que possibilitasse maior manipulação da imagem, criando efeitos que remetessem a ideia de futurismo, pois os roteiros dos filmes consistiam em acontecimentos que se passavam em outras galáxias.

Viveiros (2007) se apropria da fala de George Lucas para explicar a relação direta do cinema digital com a pintura. Segundo o autor, “o estado atual da arte do cinema digital levou a que George Lucas afirmasse que o trabalho do realizador agora é igual ao do pintor, que vai retocando a sua imagem até a perfeição” (p. 40).

O próprio Manovich (2003), destaca que um dos principais elementos do cinema digital é a utilização de efeitos especiais, a ponto de serem considerados como parte integrante desde novo dispositivo do cinema.

A relação entre a filmagem "normal" e de efeitos especiais é igualmente invertida. Os efeitos especiais, que envolveram a intervenção humana em cenas gravadas e que

foram delegados para o cinema periférico ao longo de sua história, se tornam norma do cinema digital. (MANOVICH, 2001, p. 155)⁵

O autor ainda diz que a maior parte das discussões sobre o cinema na era computacional gira em torno da interação com o receptor, sobre a possibilidade de ele poder interagir diretamente com o filme decidindo sobre sua história. Entretanto, esquece-se dentro dessa lógica, segundo Manovich, que a narrativa não é exclusiva do cinema. Assim, para o autor, a contribuição da computadorização no cinema deve ser vista como uma nova identidade.

O desafio que o computador representa para o cinema vai muito além da questão da narrativa. Computador redefine a própria identidade do cinema. [...] Como estes termos exatamente sugerem, o que costumavam ser características definidoras do cinema, tornaram-se apenas as opções padrões, com muitos outros disponíveis. Quando se pode "entrar" em um espaço virtual tridimensional, ver imagens planas projetadas na tela é dificilmente a única opção. Quando, com o tempo e dinheiro, quase tudo pode ser simulado em um computador, filmar a realidade física é apenas uma possibilidade. (MANOVICH, 2001, p. 249)⁶

Ele ressalta que o cinema, em sua origem, foi pensado enquanto uma forma naturalista do mundo.

Não importa o quão complexas são as inovações estilísticas, o cinema encontrou sua base nesses depósitos da realidade, nestas amostras obtidas por um processo metódico e prosaico. Cinema surgiu do mesmo impulso que gerou o naturalismo, estenografia da corte, e os museus de cera. O cinema é a arte do índice, que é uma tentativa de fazer arte de uma pegada. (Idem, p. 250)⁷

Entretanto, o autor afirma que esta relação indicial com o mundo foi perdida a partir do cinema mediado por computadores. Ele compara novamente, o cinema a uma pintura, que apenas sugere ser determinada ação, no mundo físico, uma vez que cenas inteiras podem ser geradas através do computador em animação 3D ou frames podem ser criados, modificados, cortados, esticados, a fim de produzir uma estética equivalente à das filmagens (*live action*).

⁵The relationship between "normal" filmmaking and special effects is similarly reversed. Special effects, which involved human intervention into machine recorded footage and which were therefore delegated to cinema's periphery throughout its history, become the norm of digital filmmaking. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001. (TRADUÇÃO DA AUTORA)

⁶The challenge which computer media poses to cinema extends far beyond the issue of narrative. Computer media redefines the very identity of cinema. [...]As these terms accurately suggest, what used to be cinema's defining characteristics have become just the default options, with many others available. When one can "enter" a virtual three-dimensional space, to view flat images projected on the screen is hardly the only option. When, given enough time and money, almost everything can be simulated in a computer, to film physical reality is just one possibility. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001 (TRADUÇÃO DA AUTORA)

⁷No matter how complex its stylistic innovations, the cinema has found its base in these deposits of reality, these samples obtained by a methodical and prosaic process. Cinema emerged out of the same impulse which engendered naturalism, court stenography and wax museums. Cinema is the art of the index; it is an attempt to make art out of a footprint. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001. (TRADUÇÃO DA AUTORA)

Dessa maneira, se torna necessário refletir não sobre a tecnologia em si, mas sim, em quais seriam as capacidades narrativas possibilitadas pelo formato digital, no âmbito de seu discurso cinematográfico. Penafria e Martins (2007) chamam a atenção para tais possibilidades.

Se o equipamento utilizado influencia o tipo de imagens e sons que são captados ou tratados e o modo como as histórias podem ser contadas ou as ideias configuradas, o impacto ou a afetação da tecnologia digital na criação cinematográfica torna-se tema não só atual, mas central no que à atividade cinematográfica - nas suas diversas dimensões - diz respeito. (PENAFRIA & MARTINS, 2007, p. 1 e 2)

É preciso ressaltar que transformações tecnológicas de mídias implicam sempre em um momento primário, em adaptação de conteúdos e estruturas. Entretanto, vale refletir aqui sobre o que tais adaptações, a partir de suas especificidades tecnológicas, podem trazer para a construção do discurso cinematográfico dos filmes em questão.

1.2.1. Simulação e simulacro

Assim como dito anteriormente, por Manovich, a simulação dentro do cinema digital surge como uma das suas principais características. Desta forma, com a possibilidade de simulação, filmar torna-se apenas uma entre as várias possibilidades durante a construção de um filme.

Entretanto, antes de prosseguir com a reflexão, é necessário compreender o conceito de simulação, simulacro e suas relações com o real dentro do ambiente digital / virtual, principalmente no que diz respeito às produções de imagem, dentro dos meios de comunicação. Couchot (2003) afirma que a relação entre objeto, sujeito e a própria imagem é modificada a partir da simulação do real, se comparada às tecnologias analógicas.

Simulando o real a partir de definições de linguagens lógico-matemáticas, não somente sob os seus aspectos perceptíveis mas em estruturas e leis que o regem, o numérico introduz uma ruptura radical nos modos de figuração automáticos em relação aos modos existentes como a fotografia, o cinema e a videotelevisão. Capaz de interagir, muitas vezes imediatamente com o observador, como o teria feito o real – e a libertar-se dele –, provocando assim relações profundamente diferentes entre a imagem, o sujeito e o objeto. (COUCHOT, 2003, p. 19)

Já no que diz respeito a campo artístico, Couchot afirma que a simulação altera mais ainda a relação entre objeto, sujeito e imagem, uma vez que a arte absorveu a lógica de produção científica. Para produzir arte em ambientes digitais são utilizados programas que simulam as ferramentas e materiais. Por exemplo, um pintor, ao produzir uma pintura digital, pode escolher

a cor, espessura do pincel e estilo de pincelada sem precisar tocar em tintas ou telas de fato. Ele pode utilizar apenas um programa capaz de simular todos estes elementos da pintura⁸.

No domínio da arte, o numérico renova totalmente as ferramentas e os materiais que não são mais os do mundo real, mas aqueles da simulação: o artista não trabalha mais com a matéria nem com a energia, mas com programas, direta ou indiretamente. Ora, cada um destes programas só é concebível recorrendo-se a modelos de simulação que são todos produtos da ciência. A ciência então penetra sem rodeios no coração das ferramentas e materiais. Deste fato decorre uma experiência tecnestésica de uma complexidade sem precedentes. Não é somente num outro espaço e num outro tempo que o obreiro é mergulhado, mas é também uma outra concepção do mundo que desposa, sem querê-lo, imposta pela razão científica. (COUCHOT, 2003, p. 19)

Pensando sob tal perspectiva é possível chegar ao ponto principal sobre a simulação dentro dos ambientes digitais. Segundo Couchot, por não precisar de um tempo ou espaço determinado, a simulação ultrapassa a perspectiva do real por perder sua relação direta com ele. Isso permite repensar aqui, as possibilidades que o cinema em suporte digital traz de forma mais efetiva, para além da caracterização da montagem espacial. No filme em formato digital a ser analisado nessa pesquisa, há algumas possibilidades dessa simulação a serem verificadas, como a criação de cenários e situações que ultrapassam a perspectiva do real, pensando no ato de filmagem. Por exemplo, a feitura do elevador de vidro voando pela cidade, um rio com textura de chocolate derretido ou até mesmo esquilos que trabalham na fábrica. Tais elementos são vistos com grande potencial dentro desta perspectiva do que Couchot está destacando como simulação dentro dos ambientes digitais, por isso faz-se necessária esta discussão aqui, para que durante as análises isso possa ser mais bem visualizado.

Na simulação, o espaço não é nem o espaço físico onde se banham nossos corpos e circula nosso olhar, nem o espaço mental produzido pelo nosso cérebro. É um espaço sem lugar determinado, sem substrato material - fora do ruído eletrônico, este bem real, dos milhares de micropulsões que correm nos circuitos eletrônicos da máquina - ,um espaço sem *topos*, no qual todas as dimensões, todas as leis de associação, de deslocamentos, de translações, de projeções, todas as topologias, são teoricamente possíveis: é um espaço *utópico*. Nesse sentido, a imagem de síntese não possui mais nenhuma aderência ao real: ela se libera. Ela não é mais como a foto, o cinema, a televisão, nem mesmo a pintura, *projetada* sobre uma tela ou um quadro; ela é *lançada*

⁸É preciso lembrar aqui que muitos equipamentos de edição de vídeo e softwares de computação gráfica, sobretudo no cinema, foram desenvolvidos com grande colaboração de artistas, sobretudo artistas do vídeo. Então, isso não quer dizer que o artista deva se adaptar à técnica ou tecnologia, como se fosse algo externo a ele. Trata-se de uma relação recíproca, em que os softwares são feitos pelos artistas na tentativa de modificar suas ferramentas, conforme a necessidade, mas o artista também precisa compreender os processos máqunicos para poder tirar maior proveito deles. Ed Bennet, em seu artigo “Colaboração entre artistas e técnicos” (1997), explica sobre a importância dessa relação entre engenheiros e artistas na produção de arte que pressuponha saberes eletrônicos. No artigo ele cita sua experiência com Eduardo Kac, em 1989, quando desenvolveram juntos um aparelho sem fio, onde as pessoas pudessem enviar e receber imagens através da linha telefônica.

para fora do real, com força suficiente para se extirpar de sua atração e do campo da representação. (COUCHOT, 2003, p. 164)

Desta forma, o autor sugere que há uma problemática ao se tratar da “realidade virtual”. Primeiramente, porque se a simulação ocorre na ordem do virtual / digital, ela não mantém qualquer relação direta com a realidade e também pelo fato de que, a simulação, diferente do simulacro que tenta de alguma forma imitar o real, não tem a pretensão igualmente de produzir o falso, em contraposição ao real.

A realidade virtual seria assim um estado paroxístico do simulacro. Apesar dos dois termos possuírem a mesma raiz (*simulare*: imitar, fingir), a simulação (numérica) não busca nem imitar nem fingir o real, com a vontade secreta de nos extraviar. Ela busca, em contrapartida, substituí-lo por um modelo lógico-matemático que não seja uma imagem enganadora como o simulacro, mas uma interpretação formalizada da realidade ditada pelas leis da racionalidade científica. [...] Mas não poderíamos dizer que a simulação visa produzir o falso. Ela também não produz o verdadeiro. A simulação é a filha do pensamento cibernético. (COUCHOT, 2003, p. 175 e 176)

1.2.2. O virtual versus o real

Pierre Lévy (1999) faz algumas discussões acerca desta relação entre o virtual e o real em seu livro “*O que é o virtual?*”. De acordo com o autor as palavras não são, em essência, antônimas.

No uso corrente, a palavra virtual é empregada com frequência para significar pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização. (LÉVY, 1999, p. 15)

O autor ainda define o que é o virtual:

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (Idem, p. 15)

De acordo com Pierre Lévy a oposição de virtual não seria o real, mas sim o atual. O autor se apropria de Deleuze para explicar a diferença entre o possível e o virtual: o possível já está presente no real, como se ele apenas esperasse o momento de tornar-se realidade. O possível é, desta maneira, uma forma de real, que aguarda apenas sua existência para se

concretizar. Já o virtual não está diretamente ligado ao real, podendo vir a sê-lo ou não, uma vez que o virtual com frequência não se faz presente.

Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. (LÉVY, 1999, p. 15)

Ainda de acordo com Lévy, quando o atual vai em direção ao virtual, isto é, quando há uma elevação à potência do objeto, acontece a chamada “virtualização”. Esse processo consiste em criar novas condições do objeto, que tem como qualidades apenas questões relativas à sua própria identidade e não mais um espaço específico. Este ponto será relevante durante análise no momento de tratar sobre a criação dos *Oompa Loompas*, de *Violet inchada* e *Mike diminuído e esticado*, em ambos os filmes (1971 e 2005).

Segundo Levy, hoje as telecomunicações permitem aos sujeitos estar em potência e não em presença efetiva. Isso moldaria suas relações entre outros sujeitos e objetos a partir apenas de suas subjetividades.

Virtualização: consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular.

[...] Quando uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. (LÉVY, 1999, p. 17 e 19)

É neste sentido que o autor fala sobre a realidade virtual. Segundo ele, objetos e seres virtuais / digitais enquanto entidades existentes no mundo, mesmo sendo comandadas por humanos, afetam não apenas outros objetos ou seres semelhantes, mas também a própria relação entre objeto, homem e mundo.

Os sistemas de realidade virtual transmitem mais do que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, inclusive acionar à distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário. Certas funções do corpo, como a capacidade de manipulação ligada à retroação sensório-motora em tempo real, são assim claramente transferidas à distância, ao longo de uma

cadeia técnica complexa cada vez mais bem controlada em determinados ambientes industriais. (LÉVY, 1999. p. 24)

Couchot (2003) vai um pouco além e explica que existem três esferas que permeiam a realidade, que seriam: o real bruto, o artificial e o virtual. O autor destaca que por mais que as esferas possam se complementar ou tentar se anular, o virtual não pode substituir as demais camadas da realidade. Isso porque direta e indiretamente do real bruto e do artificial, depende também de estruturas espaciais e físicas, como as máquinas, por exemplo.

Vemos assim o real se reconstituir pouco a pouco em uma espécie de pirâmide, cuja base seria o que poderíamos chamar de real bruto ou primeiro (o mundo, o universo, a matéria e a energia natural), cujo meio seria o *real artificial* (produtos, artefatos, máquinas), e o topo, o *real virtual* composto dos modelos de simulação que nutrem todas as tecnologias numéricas. Fala-se também em "real aumentado" para evitar o paradoxo da expressão "realidade virtual". Toma-se evidente que essas três camadas de realidade se interpenetram e reagem umas sobre as outras. Embora o virtual tenda a substituir o real bruto e o real artificial, ele não saberia substituí-los nem eliminá-los; ele desloca a sua hierarquia e o ordenamento, recompõe com elas as hibridações complexas, aumenta-os, e certo, mas acrescentando-lhes virtualidades que são apenas reduções formalizadas do real. (COUCHOT, 2003, p. 176 e 177)

Todas estas reflexões realizadas aqui sobre a simulação e a virtualização serão relevantes para se pensar sobre as possibilidades que o filme de 2005 tem frente à primeira adaptação, por possuir tais capacidades do suporte digital. Isso não quer dizer pensar que um filme seja superior ao outro, mas sim no que o formato digital possui enquanto ferramenta e como isso é utilizado ou não pelo diretor, Tim Burton, durante a construção narrativa do filme.

1.3 Conceituação: discurso cinematográfico e narrativa

Antes de pensar sobre o que seria o discurso cinematográfico é preciso refletir sobre o que seria específico do cinema, ou seja: o que faz do cinema uma forma única de arte?

Há uma certa dificuldade em definir tal especificidade, uma vez que várias artes compartilham de seus modos de expressão. De acordo com Stam (2000), o mais próximo de definir tal especificidade trabalhada por Metz é de que “o cinema é necessariamente um meio “pluricódigo”, que combina (1) “códigos especificamente cinematográficos”, isto é, códigos que aparecem apenas no cinema, e (2) “códigos não-específicos”, isto é, códigos partilhados com outras linguagens que não o cinema” (STAM, 2000, p. 140).

O autor ainda diz que Metz consegue definir o que é específico do cinema como a “exploração de suas analogias e discrepância com os outros meios” (STAM, 2000, p. 143).

Já Ismail Xavier (1984) define que há outras especificidades do cinema, começando pela interação entre os elementos visíveis no tempo / espaço da tela de cinema.

O movimento efetivo dos elementos visíveis será responsável por uma nova forma de presença do espaço “fora da tela”. A imagem estende-se por um determinado intervalo de tempo e algo pode mover-se de dentro para fora do campo de visão ou vice-versa. Esta é uma possibilidade específica da imagem cinematográfica graças à sua duração. É claro que o tipo de definição dado ao espaço “fora da tela” depende da modalidade de entrada ou saída que efetivamente ocorre. (XAVIER, 1984, p. 14)

O autor destaca que inicialmente as filmagens tendiam a seguir um padrão, quando o cinema ainda não possuía sua caracterização própria, chamado de “teatro filmado”. Neste caso, a câmera adotava um ponto de vista único, que se mantinha fixo durante todo o decorrer das filmagens.

A câmera fornecendo um plano de conjunto de um ambiente (cenário teatral), onde determinada representação se dava nos moldes de uma encenação convencional, situava-se na clássica posição dos espectadores. Aqui, a entrada e saída dos atores tinha tendência a se definir dentro do estilo próprio às entradas e saídas de um palco. Este seria um fator responsável pela redução do espaço definido pela câmera aos limites do espaço teatro, portanto não cinematográfico na acepção de Burch. Os elementos fundamentais para a constituição da representação encontra-se todos contidos dentro do espaço visado pela câmera, ocorrido, além disso, um reforço desta tendência ao clausuramento, proveniente de dois outros fatores combinados: (1) a própria configuração do cenário tendente a produzir uma unidade fechada em si mesma, (2) a imobilidade e o ponto de vista da câmera, cúmplice no efeito sugerido pelo cenário, na medida em que a visão de conjunto evita a fragmentação do espaço em que a ação se desenvolve. (XAVIER, 1984, p. 14)

O autor continua dizendo que é justamente a partir da ruptura com o “espaço teatral” que o cinema começa a se emancipar e criar seu espaço próprio, ou seja iniciar o que seria sua característica própria.

No caso deste plano fixo e contínuo corresponder à filmagem de um evento natural ou acontecimento social em espaços abertos, apesar da postura de câmera ser a mesma a ruptura frente ao espaço teatral estaria garantida pela própria natureza dos elementos focalizados, aptos a produzir a expansão do espaço para além dos limites do quadro graças ao seu movimento. Nunca ninguém associou um plano fixo e contínuo numa rua, ou mesmo a famosa chegada do trem da primeira projeção cinematográfica, a algo como o “teatro filmado”. Mesmo num filme constituído de um único plano fixo e contínuo, pode-se dizer que algo de diferente existe em relação ao espaço teatral, e também em relação ao espaço pictórico (especificamente o da pintura) ou mesmo o fotográfico: a dimensão temporal define um novo sentido para as bordas do quadro, não mais simplesmente limites de uma composição, mas ponto de tensão originário de transformações na configuração dada. (XAVIER, 1984, p. 14 e 15)

Além disso, Xavier destaca dois elementos considerados fundadores do cinema: a expressividade da câmera e montagem. Para ele tais elementos são considerados tradicionais ao se falar da constituição do cinema enquanto arte.

Entrar neste terreno significa caminhar em direção a outras possibilidades advindas da própria natureza material do processo cinematográfico: numa delas, ainda mantemos o registro contínuo, mas conferimos mobilidade à câmera; na outra introduzimos a descontinuidade de registro, o que implica em supor o pedaço de filme projetado como combinação de, pelo menos, dois registros distintos.”

No caso do movimento contínuo de câmera, a constante abertura de um novo campo de visão tende a reforçar a característica básica do quadro cinematográfico conforme a tese de Bazin: ser centrífugo. O movimento de câmera é um dispositivo tremendamente reforçador da tendência à expansão. Concretamente, ele realiza esta expansão e, como diz Burch, transforma o espaço “fora da tela” em espaço diretamente visado pela câmera. (XAVIER, 1984. p. 15)

Ele afirma que o movimento de câmera confere às imagens formas metafóricas, que ressaltam as intenções daquele que filma e dirige. O movimento de câmera também sugere uma espécie de pacto em que o espectador, a partir dele, pode se sentir dentro ou fora da história, conforme os movimentos vão sendo conduzidos.

As metáforas que propõe a lente da câmera como uma espécie de um olho de um observador astuto apoiam-se muito no movimento de câmera para legitimar sua validade, pois são as mudanças de direção, os avanços e recuos, que permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencionado. Ao lado disto, o movimento de câmera reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida. Tal impressão permitiu a muitos estabelecer com maior intensidade a antiga associação proposta em relação à pintura: o retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para o universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela. Esta noção de janela (ou às vezes de espelho), aplicado ao retângulo cinematográfico, vai marcar a incidência de princípios tradicionais à cultura ocidental, definem a relação entre o mundo da representação artística e o mundo dito real. (XAVIER, 1984. p. 15)

Assim, o cinema pode ser caracterizado por sua capacidade de utilizar elementos de outras artes como, por exemplo, a fotografia e a música, para criar sua própria lógica de funcionamento e formas de expressão. Ao utilizá-las, o cinema cria suas próprias concepções, como o movimento de câmara enquanto um olhar observador.

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

Também segundo Levy, as técnicas dizem respeito à utilização de dispositivos tecnológicos pelos homens. Dessa forma, sendo da ordem da manipulação de maquinários, as técnicas dependem da subjetividade que controla a tecnologia, ou seja, dependem do próprio dispositivo.

Primeiramente é preciso delimitar o que está sendo chamado aqui de estrutura narrativa ou discurso cinematográfico. Os termos foram escolhidos como os que mais adaptavam à pesquisa por não possuir qualquer carga linguística. Isso porque, de acordo com Robert Stam (2000), durante muitos anos o cinema foi considerado uma linguagem, e tal termo pode não ser tão claro ao se tratar do formato audiovisual.

Na verdade, os anos 60 e 70 podem ser vistos como o apogeu do “imperialismo” semiótico, quando a disciplina anexou vários territórios de fenômenos culturais para investigação. Tendo em vista que o objeto da pesquisa semiótica poderia ser qualquer coisa passível de formulação como um sistema de signos organizados segundo códigos culturais ou processos significantes, a análise semiótica podia ser facilmente aplicada a áreas até então consideradas flagrantemente não-linguísticas – a moda e a culinária, por exemplo – ou tradicionalmente indígenas da atenção dos estudos literários ou culturais, como as histórias em quadrinhos, as fotonovelas, os livros de James Bond e o cinema comercial de entretenimento.

O cerne do projeto filmolinguístico consistia em definir o estatuto do cinema como linguagem. (STAM, 2000. p 127 e 128)

O autor questiona se o cinema teria de fato uma linguagem e, se como na semiótica tradicional de Saussure a relação entre o significante e o significado seria de fato arbitrária, levando em consideração que as imagens no cinema (significante) possuem relação direta com seu significado. Além disso, ele ainda questiona se transformar o cinema em linguagem faz com que os objetos fílmicos possam ser mais bem compreendidos.

Analisando os estudos de Metz, Stam argumenta que a semiótica é um estudo dos discursos e textos e o cinema seria uma estrutura ampla demais para tal delimitação. Ainda afirma que há um problema no que diz respeito a essa estrutura: “o cinema não constitui uma linguagem amplamente disponível como um código”. (p. 131).

Entretanto, o autor chama a atenção para um argumento ainda mais preciso: a dominação do código para a delimitação de um sistema enquanto linguagem.

Todos os falantes de inglês a partir de certa idade aprenderam a dominar o código do inglês – são capazes, portanto, de produzir orações – mas a capacidade para produzir enunciados fílmicos depende de talento, formação e acesso. Em outras palavras, para falar uma língua basta usá-la, ao passo que “falar” a linguagem cinematográfica é sempre, em certa medida, inventá-la. (STAM, 2000, p. 131)

Posteriormente, como destaca Stam, o próprio Metz abandonou os termos língua e linguagem para se referir ao cinema, optando pelo uso da palavra “código”, a fim de não mais pertencer ao aparato da linguística propriamente dita.

Porém, torna-se relevante para esta pesquisa a seguinte definição, citada por Stam: “o cinema tornou-se um discurso, afirmou Metz, ao se organizar como narrativa e produzir, assim, um conjunto de procedimentos significantes” (STAM, 2000, p. 134).

Vernet (2011) faz um breve aparato sobre a relação entre discurso, narração e cinema.

Mesmo antes de sua reprodução, qualquer objeto já veicula para a sociedade na qual é reconhecível uma gama de valores, dos quais é representante e que ele “conta”: qualquer objeto já é um discurso em si. É uma amostra social que, por sua condição, torna-se um indicador de discurso, de ficção, pois tende a recriar em torno dele (mais exatamente, aquele que o vê tende a recriar) o universo social ao qual pertence. Desse modo, qualquer figuração, qualquer representação chama a narração, mesmo embrionária, pelo peso do sistema social ao qual o representado pertence e por sua ostensão. Para perceber isso, basta contemplar os primeiros retratos fotográficos, que instantaneamente se tornam, para nós, pequenas narrativas.

(...) Portanto, o cinema ofereceu à ficção, por meio da imagem em movimento, a duração e a transformação: em parte, por esses pontos comuns é que foi possível operar o encontro do cinema e da narração”. (VERNET, 2012, p. 90 e 91)

Ismail Xavier (1984) se apropria do termo “discurso” para se referir à composição fílmica. O discurso cinematográfico nada mais é do que a forma como a narrativa fílmica é construída e apresentada. De acordo com ele, a ideia do cinema-discurso, tendo suas raízes em Einseinstein, parte do princípio de que o enquadramento é um ponto de vista.

O discurso é elaborado de modo que haja uma inversão: não se trata de fornecer ao espectador a melhor coleção de pontos de vista para observar um fato que parece se produzir independentemente do ato de filmar; trata-se de compor visualmente “quadros”, privilegiando as configurações plásticas capazes de fornecer a relação mais apropriada entre os elementos ao nível da significação desejada. O primeiro plano não significa um “chegar mais perto do objeto”, mas a construção de um discurso pictórico, que, muitas vezes, desloca o objeto do espaço de origem ou combina os vários detalhes segundo regras que não são de continuidades, mas de conflito dentro do próprio espaço específico criado pelo discurso. (XAVIER, 1984, p. 109 e 110)

Assim, a expressão “discurso cinematográfico” será utilizada nesta pesquisa para designar não apenas o ponto de vista específico de cada diretor em sua adaptação, mas também sobre a forma como o filme foi construído no interior de sua narrativa.

Ismail Xavier (2008) define que o discurso cinematográfico, enquanto forma de narrativa de filmes, é composto por dois tipos de elementos que serão conceitos-chave para essa pesquisa durante as análises.

Uma distinção feita por David Bordwell, em *Narration In The Fiction Film*, permite ser pedagógico nessa questão. Há aspectos de um filme narrativo que podem ser tratados com um esquema conceitual partilhado por cinema, teatro e literatura: o nível da fábula (diegese), ou estória contada, e o nível da trama, que corresponde ao modo como o filme representa a fábula em termos de ordem das cenas, das idas e vindas no tempo, das elipses narrativas etc... . Em contraposição, há aspectos que exigem a consideração do que é específico (câmera, luz, montagem, *mise-em-scène*), ou seja, do que compõe o nível do estilo. É neste que estão em questão as variadas escolhas do cineasta em sua forma de usar os recursos próprios do cinema (ao seu dispositivo técnico) e que, portanto, não podem ser descritas ou analisadas sem referência a eles. (XAVIER, 2008, p. 192)

Dessa forma, a pesquisa irá analisar o que há de específico e não específico em cada uma das adaptações. Mais adiante na metodologia desta pesquisa, serão apresentados os instrumentos de análise a partir do discurso da narrativa dos filmes e também critérios da análise estilística que serão levados em consideração.

Capítulo II

2.1 Contextualizando as fábricas

Antes de pensar sobre as especificidades de cada uma das fábricas Wonka, torna-se relevante refletir sobre qual é o lugar da fábrica na sociedade, retratado até então pelo cinema. Em *A Saída dos Operários da Fábrica* (1895), realizado pelos irmãos Lumière, no início da história do cinema, a instalação industrial já poderia ser vista como um local de trabalho, exploração, alienação e vigilância em que o homem seria tanto dependente quanto objeto da observação das máquinas. Ali não haveria espaço para a imaginação e muito menos para a realização de sonhos. Outros exemplos disso podem ser notados em *Tempos Modernos* (1936), de Charles Chaplin, e muitos outros filmes, que são a matéria-prima do documentário ensaístico *A saída dos operários da fábrica* (*Arbeiter verlassen die Fabrik*), de Harun Farocki (1995).

Assim, a fábrica de chocolate é retratada exatamente na perspectiva oposta: como um lugar onde a imaginação e os sonhos humanos são os “combustíveis” utilizados pelas máquinas. A história comum da fábrica de chocolate, que perpassa o livro e ambos os filmes, diz respeito a um confeitoiro que tem sua própria indústria: a fábrica Wonka. Ele sente que está ficando velho e que precisa de um herdeiro para cuidar da produção dos doces. Como ele não possui filhos e quer alguém que goste tanto de doces quanto ele, Wonka distribui cinco bilhetes dourados entre as embalagens de seus chocolates em barra, por todo o mundo. Cinco personagens o encontram: Augustus, Veruca, Violet, Mike e Charlie. Com o bilhete em mãos, as crianças vão passar o dia na fábrica de Wonka para conhecer como os doces são produzidos. Ao longo do passeio pela fábrica, as crianças vão se perdendo por sua teimosia, ao não seguirem os conselhos de Wonka. Augustus cai no rio de chocolate, Veruca é jogada no lixo, Mike se transforma em miniatura. Apenas Charlie consegue “sobreviver” a todos os desafios e pegadinhas de Wonka. Ele ganha então o prêmio maior: a fábrica de chocolate.

A *Fantástica Fábrica de Chocolate* (1971) foi a primeira adaptação do livro *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (1964), de Dahl. O filme foi dirigido por Mel Stuart, em 1970 e foi todo produzido e editado em película, em um processo de produção tradicional, sem aplicação de tecnologia digital, nem mesmo nos efeitos especiais. Já *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005) foi a segunda adaptação do livro de Dahl, dirigida por Tim Burton, no ano de 2005; foi produzida e editada em formato digital⁹, porém também usa a película em determinados momentos da filmagem, e mixada no sistema sonoro Dolby 6.1. O primeiro filme

⁹ Isso pode ser confirmado através do *Making Off* do filme, contido em seu DVD4, em que os equipamentos digitais podem ser vistos.

foi produzido pela David L. Wolper Productions, o segundo pela Warner Bros. A versão de 1971 foi distribuída pela Paramount e a de 2005 também pela Warner Bros.. Posteriormente a Warner Bros. também seria responsável pela distribuição do primeiro filme. Ambas as adaptações utilizam os mesmos personagens. São eles:

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

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

3) Oompa Loompas: são pequenos homens que formam sua própria etnia. São todos iguais e de baixa estatura – no filme de película são vários atores pequenos, todos com maquiagem, figurino e perucas iguais; no digital eles são o mesmo ator encolhido e reproduzido várias vezes.

É importante ressaltar aqui que a versão brasileira do livro de Roald Dahl traz diferenciações no que diz respeito aos nomes dos personagens. Os nomes foram adaptados à Língua Portuguesa. Augustus é Augusto, Veruca é Veroca, Violet é Violeta, Mike é Miguel e os Oompa Loompas são grafados como Umpa-lumpas. Isso é destacado aqui, pois mais adiante, durante as análises, os trechos do livro em português são mantidos com sua grafia original. Entretanto, como nos filmes, os nomes mantêm-se os mesmos; foram adotadas as grafias utilizadas por eles.

Por serem produzidos em diferentes épocas e fases do cinema, é preciso levar em consideração o que havia de produção e técnicas em cada período.

Há algumas informações aqui sobre cada um dos filmes que podem ser relevantes ao final da análise. A versão de 1971 teve seu roteiro escrito pelo próprio Roald Dahl, porém adaptado por David Seltzer. O filme não foi bem recebido pelo público na época. De acordo

com Rob Waugh (2011), Roald Dahl odiou a adaptação de seu livro e por isso se recusou a vender os direitos autorais da continuação do filme a qualquer outro cineasta, que seria *Charlie e o incrível elevador de vidro*. Felicity Dahl, viúva de Roald e detentora dos direitos autorais das obras de seu marido, após o falecimento do escritor, só foi permitir uma nova adaptação do livro em 2005, na versão de Burton. Na obra em questão, ela assina, inclusive, como produtora executiva.

Uma curiosidade interessante sobre os filmes é sua influência no mercado alimentício e também sobre as formas de financiamento no cinema, que na época do primeiro filme já acontecia e hoje é parte fundamental para que filmes possam ser realizados. Na produção do filme de Stuart, a Quaker foi uma das financiadoras do filme e criou a marca de chocolates Wonka. Essa marca só foi lançada algum tempo depois do filme, e em 1988 a subsidiária da Quaker que fazia o chocolate foi comprada pela Nestlé. O filme de Tim Burton foi lançado já sob essa nova lógica de produção de chocolates Wonka. Em 2010 a Nestlé criou uma campanha em que bilhetes dourados também foram escondidos em barras de chocolate pelo mundo todo. Entretanto, seus ganhadores não tinham como prêmio uma visita à fábrica, mas sim uma viagem pelo mundo. A campanha foi realizada durante o lançamento dos chocolates “Exceptionals Wonka”¹⁰.

O filme de Mel Stuart, lançado no início da década de 1970, encontrava-se em um momento histórico e social bastante delicado para seu contexto de produção local e também mundial: em meio a Guerra Fria e também a Guerra do Vietnã. Nos Estados Unidos, a população pedia a retirada das tropas americanas da guerra devido ao grande número de mortos. Isso só foi acontecer efetivamente em 1975. Diretores como Stanley Kubrick, Fellini, Truffaut, Coppola, entre outros, representavam o cinema da época.

O filme foi indicado ao Oscar de “Melhor trilha sonora original”, composta por Anthony Newley e Leslie Bricusse. O filme também foi indicado ao Globo de Ouro, como Melhor Ator em Comédia ou Musical, na interpretação de Gene Wilder como Willy Wonka. O filme foi um fracasso de bilheteria.

A obra de Mel Stuart aparece em um contexto marcado pela centralidade da televisão como meio de comunicação, em que os filmes apareciam como boa parte da programação. O fracasso de bilheterias não foi um fato exclusivo do filme em questão. Criou-se um costume na sociedade, de assistir filmes na televisão.

¹⁰ Ver mais em: <http://www.wonka.com/Chocolate.aspx>. Último acesso em 05 de novembro de 2013.

A partir dos anos 50, a concorrência da televisão provocou uma diminuição notável do número de entradas das salas de cinema, o que levou a se falar de “crise”. Na realidade trata-se apenas da crise do cinema como espetáculo público, porque como meio de comunicação social o cinema aumentou de importância no decorrer dos últimos anos. É preciso considerar primeiro que os filmes feitos especialmente para a televisão pertencem, na sua maioria, ao domínio da arte cinematográfica. Em qualquer caso, dependem diretamente da indústria do cinema para a sua produção, sendo diferente apenas do seu meio de difusão. Os maiores produtores do nosso tempo trabalham para a televisão ou para o cinema, e nem por isso deixam de ser considerados produtores de cinema. (GUBERN, 1980, p. 132)

Já a obra de Tim Burton, lançada na metade da década de 2000, encontrava-se em um momento histórico e social menos delicado que a obra de 1971, no que diz respeito ao seu contexto de produção, porém não menos relevante: em 2001, após um atentado terrorista às Torres Gêmeas, os EUA declaram a Guerra ao Terror, que se encontra ainda ocorrendo durante a feitura desta pesquisa. Filmes em séries como *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis* e *Piratas do Caribe*, somam as maiores bilheteiras da época. A composição musical do filme é feita por Danny Elfman, contando, no filme, sua 11ª parceria com o diretor Tim Burton. O filme foi indicado ao Oscar de Melhor Figurino e ao Globo de Ouro, na mesma categoria que o filme de Mel Stuart, porém, desta vez, na interpretação de Johnny Depp como Willy Wonka¹¹.

Danny Elfman e Tim Burton são parceiros na produção de filmes desde a década de 1990, o que também acaba configurando um estilo fílmico comum entre os dois artistas. Berchmans (2006) faz uma boa caracterização sobre o compositor.

Um dos compositores mais populares da atualidade, Danny Elfman, começou a se destacar por volta dessa época particularmente com a característica trilha sonora do filme *Os Fantasmas se Divertem* (*Beetlejuice*, 1988), do diretor Tim Burton. Iniciada alguns anos antes com a comédia adolescente *As Grandes Aventuras de Pee Wee* (*Pee-wee's Big Adventure*, 1985), a longa parceria entre o diretor Tim Burton e Elfman rendeu vários frutos e alavancou a carreira do compositor. Elfman, na realidade, era compositor e cantor da banda *Oingo Boingo*, bastante conhecida nos anos 80, e passou a se dedicar exclusivamente à trilha de cinema a partir de seus primeiros trabalhos bem-sucedidos para os filmes de Tim Burton. Imprimindo uma personalidade muito forte em suas composições, Elfman compôs excelentes trilhas para *Batman* (1989) e *Edward Mãos de Tesoura* (*Edward Scissorhands*, 1990). Esta última é considerada por seus fãs como sendo a obra mais expressiva e característica de seu peculiar estilo. Sua integração com o cinema de Burton foi tão forte que, no início, o compositor ficou bastante estigmatizado como sendo especialista em música de humor negro e história em quadrinhos, estereótipo que o persegue até hoje apesar de ter diversificado bastante o seu trabalho como em *Sommersby – O Retorno de um Estranho* (*Sommersby*, 1993) e *Gênio Indomável* (*Good Will Hunting*, 1997). A

¹¹Uma curiosidade sobre a obra de 2005 é que diz respeito à segunda adaptação fílmica de uma obra literária de Dahl feita por Tim Burton. A primeira foi *James e o Pêssego Gigante*, escrito por Dahl em 1961 e adaptado para filme em 1996, em que Tim Burton atua como produtor do filme e conta também com a parceria da viúva de Dahl durante a produção.

diversificação o consagrou como um nome de destaque no primeiro time de compositores americanos atuais e Elfman produziu vários trabalhos de grande sucesso como Missão Impossível (*Mission: Impossible*, 1995), Homens de Preto (*Men in Black*, 1997), Homem-Aranha (*Spider-Man*, 2002), Hulk (2003), entre outros. Todo o sucesso não afetou seu estilo original, como se pode ouvir em Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas (*Big Fish*, 2003), ou ainda A Fantástica Fábrica de Chocolate (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005) ou A Noiva Cadáver (*Corpse Bride*, 2005), ambos filmes de Tim Burton cujas músicas são exemplos peculiares de Elfman. Danny Elfman ainda compôs vários temas de TV entre os quais a conhecida abertura de os Simpsons e o tema do seriado *Desperate Housewives*. (BERCHMANS, 2006, p. 141 e 142)

Assim, Danny Elfman acabou se caracterizando dentro do universo cinematográfico, principalmente em suas coprodução com Burton, pela composição de trilhas musicais que fazem referência direta a vários estilos musicais que, a princípio, não eram tão utilizadas em filmes, como por exemplo, o rock.

O filme de Tim Burton é marcado por outro contexto tecnológico. Desde a década de 1990 a sociedade ocidental é marcada bastante por sua “era digital”. Computadores, games, televisões a cabo marcam o consumo de entretenimento da época. Isso é importante não apenas para os produtores da indústria do entretenimento, mas também para os próprios consumidores, a quem é possibilitada uma nova relação com os objetos e mais ainda para os pesquisadores do cinema, como atesta o texto abaixo de Laurent Jullier e Michel Marie em seu livro sobre análise fílmica:

A partir do início dos anos 1990, o cálculo das imagens foto-realistas permite resultados suficientemente bons para serem adotados pela indústria do cinema. As “imagens de síntese” autorizam a concepção de criaturas fantásticas de modo tão convincente que a *science-fiction* passa da série B e do cinema de gênero para o reino dos grandes do mercado mundial. Entretanto, elas são apenas a ponta do iceberg das manipulações numéricas, que fazem passar o cinema do modelo do teatro (com o palco parecendo um quadro onde se fixaria para sempre a representação do dia) para o modelo da pintura (com o quadro parecendo um palco, que se pode retocar infinitamente, afastando-se inclusive da realidade que se encontrava diante da objetiva). Torna-se banal mudar o cenário no plano posterior, suprimir uma ruga dos atores ou apagar os cabos que os fazem voar. A “era do numérico” fornece, do ponto de vista analítico, adotado neste livro, uma razão suplementar para se privilegiar o ponto de vista do espectador. (JULLIER & MARIE, 2009, p. 216 e 217)

Os autores finalizam o pensamento dizendo que quanto mais recentes são os filmes analisados mais encontra-se neles o que chamam de “planos-telas”, ou seja, planos retocados digitalmente ou inteiramente calculados por meio numéricos.

No caso específico do cinema é importante ressaltar que a própria lógica de distribuição da obra pós-moderna modifica essa relação com o espectador, tornando-o mais próximo de seus produtos consumidos.

Graças ao processo da distribuição e da circulação mundiais dos filmes pelos canais de televisão a cabo e DVD (sem falar no fato de o cinema ser às vezes, especialmente em alguns países, ensinado nas escolas), é mais fácil do que antes contar com um público competente, com conhecimentos suficientes para decodificar grande número de piscadelas e de alusões à história do cinema (e da televisão, se não dos videogames), dos quais se nutre essencialmente a obra pós-moderna. Essas alusões realmente proliferam e permitem, em troca, uma determinação eficaz do público (mesmo que um autêntico filme pós-moderno seja sempre provido de dupla codificação, ou seja, que ele possa ainda assim ser visto sem desprazer por uma pessoa inculta ou por um não iniciado). A internet encoraja essa forma de intercâmbio ente o cinema e seu público: fóruns e sites arrolam as piscadelas ocorridas nos filmes. . (JULLIER & MARIE, 2009, p. 215)

Os contextos históricos e políticos que envolvem cada um dos lançamentos, não estão descritos aqui apenas como uma forma de ilustrar as obras. Dizem respeito a uma instância maior, pois trazem em si, mesmo que de uma forma bastante implícita, informações sobre a sociedade atual onde os filmes foram produzidos.

Um filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico. Embora o cinema usufrua de relativa autonomia como arte (com relação a outros produtos culturais como a televisão ou a imprensa), os filmes não poderiam ser isolados dos outros setores de atividade da sociedade que os produz (quer se trate da economia, quer da política, das ciências e das técnicas, quer, é claro, das outras artes). [...] A hipótese diretriz de uma interpretação sócio-histórica é de que um filme sempre “fala” do presente (ou sempre “diz” algo do presente, do aqui e do agora de seu contexto de produção). O fato de ser um filme histórico ou de ficção científica nada muda no caso. (VANOYE & GOLIOT-LÉTÉ, 1994. p.54 e 55)

Nessa medida, repensar a fábrica como um lugar pouco propenso para a imaginação, se torna um pouco ainda mais relevante. Isso porque tanto no filme de 1970 em meio a Guerra do Fria, quanto no de 2005 em meio a Guerra ao Terror e a uma sociedade totalmente voltada para a informação, a fábrica retrata esse desejo ou até mesmo necessidade de um lugar onde a imaginação é a principal regra. Na obra de 1971 a fábrica pode ser vista como desejo de um mundo melhor, mais sensível. Na obra de 2005 o apelo pode ser considerado justamente o oposto: em uma sociedade em que os computadores e, sobretudo, a internet e os games já imaginam tudo por adultos e crianças, a fábrica vem trazer essa retomada da imaginação humana como principal motivadora de sonhos.

2.2 Metodologia

Analisar filmes a partir de sua técnica e discurso pressupõe também delimitar quais elementos podem ser utilizados para contribuir com a narrativa e qual sua relevância para construção de sentido do filme.

De acordo com Espinal, “para uma análise fílmica, no entanto, convém considerar ao menos algumas técnicas cinematográficas. Certamente não se trata de valorizar a técnica pela técnica, mas pelo que ela tem de funcional”. (ESPINAL, 1976. p.99).

Jullier e Marie (2009) dizem que esta forma de análise, que tem como ambição compreender não apenas sobre a utilização das técnicas (e tecnologias), mas também a forma como os elementos são utilizados na construção do filme, tentam decifrar qual é o “estilo do filme”.

As ferramentas de análise servem para caracterizar o estilo. O termo “estilo” deve ser considerado em sentido amplo, como a arte de contar uma história em imagens e sons; compreende a escolha dos atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista e dos pontos de escuta, etc. Tudo é importante em matéria de estilo: a abertura do *trevelling* e o vaso de flores embaixo, à esquerda (JULLIER & MARIE, p. 20, 2009).

Assim também essa pesquisa pretende seguir: analisando os aspectos técnicos e tecnológicos, a suas formas de utilização e também os estilos seguidos pelos diretores dos filmes, além de tentar compreender de que maneira a utilização de determinados elementos interfere também uma forma de estilo.

Espinal (1976) destaca, em suas considerações sobre os aspectos metodológicos de pesquisa fílmica, que é importante se analisar produtos que trazem possíveis inovações tecnológicas no cinema. Para ele:

toda inovação técnica no cinema supõe uma nova possibilidade linguística e expressiva. Sem a objetiva grande angular, que focaliza os diversos estratos de profundidade da imagem, seria impossível a montagem interna e a dialética espacial dentro de uma mesma imagem.

No campo da cor, por exemplo, utilizam-se diversas técnicas como filtros, *flashing*, *color-flex*, que possibilitam uma maior elaboração das cores da realidade para transformá-las em cores cinematográficas, dominando os tons da cor, modelando seus matizes; assim se utiliza a cor cinematográfica já não somente com um sentido realista, mas com sentido pictórico e significativo (ESPINAL, 1976. p.100).

Será importante para a análise compreender o som e a imagem como elementos coexistentes da cena, uma vez que grande parte dos estudos sobre o cinema digital ressalta as suas capacidades de estéticas da imagem.

A manipulação do chamado ruído ambiente, assim como a presença efetiva da palavra, vem conferir mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando seu poder de ilusão. O cinema sonoro nos tem dado inúmeras provas disto na representação de eventos naturais e conflitos humanos. Particularmente, a clássica “cena de briga” tem cada vez mais baseado sua credibilidade no som dos golpes desferidos de parte a parte, tanto quanto ou mais do que na precisa simulação visual dos gestos. Por outro lado, a ressonância de efeitos fornecida pela trilha musical, no cinema mudo baseada na presença da orquestra na sala de projeção, teve uma enorme ampliação de suas possibilidades como sistema sonoro. A entrada, a saída, a modulação e a própria peça musical escolhida passam para total controle dos realizados do filme.

[...] O cinema sonoro significa imagem e som como elementos integrantes de mesmo nível, e não, como muitos preferem, imagem acrescida de um acessório. (XAVIER, 1984. p. 27)

Xavier ressalta no texto acima a importância em compreender o som no cinema com a mesma relevância que se dá para a imagem. É nesta medida que a pesquisa compreende aqui a necessidade de analisar o fluxo sonoro das cenas com atenção redobrada, para que se possa pensar na audição do filme.

O fluxo de som de um filme caracteriza-se pelo caráter mais ou menos ligado, mais ou menos insensível e fluidamente encadeado dos diferentes elementos sonoros, sucessivos ou sobrepostos, ou, pelo contrário, mais ou menos acidentado e partido por cortes secos – que interrompem brutalmente um som para substituírem por outro. A impressão geral do fluxo sonoro, por outro lado, é função não das características de montagem e de mistura encaradas separadamente, mas um conjunto dos elementos. (CHION, 2008, p. 42)

Assim como dito por Chion, a impressão geral do fluxo sonoro leva em consideração o conjunto de todos os elementos sonoros do filme. É nessa perspectiva que a análise das bandas sonoras de cada uma das cenas, será realizada como um todo. Não interessa aqui analisar cada elemento sonoro separadamente, uma vez que só será possível compreender o discurso de cada uma das cenas e dos filmes de forma geral, analisando o que a narrativa propõe e de que forma ela se articula.

Entretanto, por se tratar de uma pesquisa com grande viés tecnológico, é preciso compreender como as bandas sonoras fluem em suas camadas de forma específica em cada filme, isto é, se existe alguma diferença no que diz respeito à composição de suas pistas de áudio, no que diz respeito à sobreposição de elementos, silêncio, utilização de ruídos, efeitos e trilhas sonoras, como explicado por Chion:

Por um lado, como se sabe, a “banda sonora” de um filme é normalmente constituída por várias camadas realizadas e dispostas de forma independente, que se sobrepõem umas às outras. Imaginemos um filme que fosse produto de uma mistura de três camadas de imagens em sobreposição seria muito difícil identificar os cortes. [...] Por

outro lado, faz parte da própria natureza do fenômeno sonoro fixado em suporte poder ser ligado a outro por montagem sem que se perceba o *raccord*: um diálogo de filme pode ser, por exemplo, recheado de colagens inaudíveis, impossíveis de serem identificadas pelo ouvinte. Ao passo que, como sabemos, é muito difícil juntar de maneira invisível dois planos rodados em momentos diferentes: o *raccord* salta aos olhos. (CHION, 2008, p. 39)

Isso é importante de se pensar, principalmente porque o filme em formato digital utiliza o sistema de áudio Dolby 6.1, que é bem diferente do sistema de áudio utilizado na versão de Mel Stuart, analógico, que ainda não contava com a edição de som em camadas, sem chiados.

Outra linha de pensamento que é preciso delimitar aqui, é sobre a importância da interpretação dentro da pesquisa. A análise, por se tratar de uma reflexão por parte da pesquisadora deste trabalho, deverá conter traços interpretativos acerca dos filmes e do livro. Entretanto, como já dito por alguns autores, isso não deve ser visto como um “tabu” que pode prejudicar a pesquisa científica.

Jacques Aumont e Michel Marie (2011) falam sobre a importância da interpretação de filmes a serem analisados por parte dos próprios analistas / pesquisadores. Para os autores, a interpretação, ao contrário do que é disseminado por vários teóricos, sobretudo sobre estudos de arte, não deve ser vista como uma vilã da pesquisa científica e da análise, mas sim como uma aliada, uma base estruturante.

Para muitos analistas a palavra “interpretação” é definida pejorativamente, e com frequência é sinônimo de “sobreinterpretação” ou de interpretação arbitrária ou “delirante”: seria, em suma, o excesso de subjetividade de uma análise, a parte mais ou menos injustificável, se bem que inevitável, de projeção ou alucinação. Porém, a questão não é simples. Claro que em geral (embora nem sempre) é relativamente fácil rejeitar interpretações abusivas, baseadas em elementos demasiado escassos ou incertos. Mas há toda uma margem da análise que, pela própria natureza, confina à interpretação, sem que possamos decidir tão facilmente. Da nossa parte, parece-nos que seria uma atitude mais franca admitir que a análise tem efetivamente a ver com interpretação; que esta será, por assim dizer, o “motor” imaginativo inventivo da análise; e que a análise bem sucedida será a que consegue utilizar essa faculdade interpretativa, mas que a mantém num quadro tão estritamente verificável quanto possível. (AUMONT & MARIE, 2011, p. 16 e 17)

2.3 O modelo metodológico

Esta metodologia propõe um modelo de análise entre filmes que partam de uma mesma história contada sob perspectivas diferentes, utilizando tecnologias de produção diferentes: analógico e digital.

Diana Rose (2002), em seu texto “*Análise de imagens em movimento*”, propõe um modelo de análise para programas televisivos. Alguns dos pontos trabalhados pela autora serão úteis na construção da proposta de metodologia.

O primeiro passo da autora a ser aproveitado aqui é a escolha do referencial de amostragem. Ou seja, escolher o que será analisado como, por exemplo, quais serão os filmes e quais serão as cenas.

A primeira tarefa é fazer uma amostra e selecionar o material para gravar diretamente. Que programas serão selecionados, dependerá do tópico da área a ser pesquisada e da orientação teórica. Por exemplo, um pesquisador pode estar particularmente interessado em um tópico que é tratado, principalmente, por programas documentários. Ele/ela pode até mesmo ter um conhecimento aprofundado de programas que tem a ver com o tópico. Mesmo com esse nível de conhecimento, o processo de seleção não é simples. O que deixar fora é tão importante quanto o que vai e incluir e irá afetar o restante da análise. (ROSE, 2002, p. 346)

A proposta desta metodologia, levando em consideração que é destinada a filmes que contém a mesma história, é analisar cenas que se passem de forma semelhante nos dois filmes, pois apenas analisando duas cenas iguais ou parecidas é possível mensurar o que a tecnologia utilizada foi capaz de proporcionar em cada uma das versões. É preciso ressaltar também que esta proposta contempla a análise de sequências e não filmes inteiros. Isso porque as sequências a serem analisadas foram construídas de forma bastante próxima, em termos de narrativa cinematográfica.

As análises, enfim, são feitas sobre sequências e não sobre filmes inteiros: falar do filme em sua globalidade é certamente o exercício mais habitual de interpretação (nas conversas do cotidiano ou nos jornais), mas esse exercício supõe ir mais longe da mecânica íntima da narração fílmica e dos detalhes da cenografia – o que justamente faz o encanto da leitura “fina” do cinema. Aliás, as análises são construídas prioritariamente sobre o que o leitor pode ver diretamente por intermédio dos fotogramas reproduzidos – por exemplo, o enquadramento, a posição da câmera. (JULLIER & MARIE, 2009, p. 17)

O segundo passo dentro da sugestão da autora seria selecionar um meio de identificar o objeto empírico no referencial de amostragem. No caso da proposta desta pesquisa, a ideia é selecionar cenas / sequências de filmes que demonstrem a utilização de recursos tecnológicos

como efeitos visuais ou sonoros, efeitos especiais, entre outros. Um exemplo de cena com tal potencial pode ser percebido nos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (1971 e 2005), quando a personagem Violet vai se tornando da cor violeta. No filme de 1971 os efeitos visuais dizem respeito a truques de iluminação e ilusionismo no cinema e já na versão de 2005 a coloração é feita através de computadores¹².

O terceiro passo articulado por Rose diz respeito a construir regras para transcrição do conjunto das informações visuais e verbais. Acrescenta-se aqui o conjunto de informações sonoras e não exclusivamente verbais. Aumont e Marie (2011) explicam de forma mais clara sobre a descrição de imagens

Descrever uma imagem – ou seja, transpor para linguagem verbal os elementos de informação, de significação, que ela contem – não é uma tarefa fácil, mau grado a sua aparente simplicidade. Muito mais ainda que uma segmentação do filme, a descrição detalhada dos planos que compõem pressupõe uma posição prévia analítica e interpretativa afirmada: não se trata de descrever “objetivamente” e exaustivamente todos os elementos presentes numa imagem, e a escolha utilizada na descrição resulta sempre, no fim das contas, do exercício de uma hipótese de leitura, explícita ou não. (AUMONT & MARIE, 2011, p. 64)

Os autores ainda apontam as possíveis dificuldades encontradas por analistas ao descreverem as imagens fílmicas:

Primeiro, a imagem fílmica é, na maior parte das vezes, inseparável da noção de campo; ela funciona como fragmento do universo diegético que a abarca e excede. [...] Mas, e talvez mais importante, a descrição de um plano particular deve procurar realçar os elementos mais informativos, na medida em que estes se relacionarem com elementos apresentados anteriormente. Em seguida, e correlativamente, a descrição, como qualquer transcodificação, é seletiva, como há pouco sublinhamos; mas além do mais, uma imagem [...] possui sempre vários níveis de significação. No mínimo a imagem sempre veicula elementos informativos e elementos simbólicos [...] Ao descrever uma imagem, a primeira tarefa do analista é identificar corretamente os elementos representados, reconhecê-los, nomeá-los. [...] Quanto ao nível “simbólico”, é ainda mais clara e francamente convencional, e sua leitura correta, mesmo no estágio da simples descrição, exige uma familiaridade real com o vestuário, o pano de fundo histórico, os simbolismos do universo diegético que o filme descreve. (Idem, p. 67)

Uma forma de fazer essa transcrição de imagens e sons é inserindo o tempo de início e término da cena, tempo total dela e descrição do que acontece durante a sequência, explicitando escolhas de planos, trilhas sonoras etc. A isso se dá o nome de decupagem, como definido por Ismail Xavier:

Classicamente, costumou-se dizer que um filme é constituído de sequências – unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramático e / ou pela sua posição na narrativa. Cada sequência seria constituída de cenas – cada uma das partes

¹² Esta cena será utilizada como exemplo em outros momentos ao longo do texto.

dotadas de unidade espaço-temporal. Partindo daí, definamos por enquanto a decupagem como o processo de decomposição do filme (e portanto das sequencias e das cenas) em planos. O plano corresponde a cada tomada da cena, ou seja, à extensão de filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano corresponde a um determinado ponto de vista em relação ao objeto filmado (quando a relação câmera-objeto é fixa), sugere um segundo sentido para este termo que passa a designar a posição particular da câmera (distância e ângulo) em relação ao objeto. (XAVIER, 1984, p. 19)

O modo que foi escolhido para decupar a cena pode ser mais bem visualizado no exemplo abaixo:

Sequência	Time Code Inicial	Time Code Final	Duração	Descrição da sequência
25	00'46''13	00'48''45	00'02''35	Plano detalhe nos pés de Marion entrando na banheira, na área do chuveiro. Neste momento ela fecha a cortina transparente que envolve a banheira. Plano médio em Marion ligando o chuveiro. Não há trilha sonora, apenas som ambiente da abertura do registro de água e da água caindo sobre o corpo de Marion. Plano detalhe do chuveiro de baixo para cima, mostrando a água caindo. Plano médio em Marion esfregando o sabonete no corpo. Plano detalhe no chuveiro novamente, desta vez, de lado. Plano médio em Marion, desta vez, mostrando de dentro da área da banheira para fora. É possível ver uma sombra se aproximando da personagem. A câmera vai, em uma panorâmica horizontal, se fechando em plano médio em um personagem que fica completamente no escuro e levanta uma faca. Uma faixa musical de violinos bastante acelerada é iniciada, se assemelhando a gritos ¹³ . Plano médio em Marion se assustando com a faca. Plano detalhe na boca de Marion gritando. Plano médio no personagem assassino dando a primeira facada em Marion. Plano médio em Marion caindo. Há

¹³ Composição de Bernard Herrmann que, após o filme, ficou conhecida mundialmente como característica de filmes de terror. Até então trilhas musicais com violinos possuíam maior utilização em cenas românticas. O compositor e sua parceria com o diretor Hitchcock se tornou um grande marco para o cinema, principalmente na musicalização de filmes.

				<p>alternância de planos entre Marion e o assassino. O assassino lhe enfiando a faca e Marion sofrendo o ataque. Há também planos detalhe da faca e do corpo de Marion, como no ombro e suas pernas. No plano detalhe das penas, mostrado de cima pra baixo, há sangue escorrendo juntamente com a água. Um plano detalhe mostra a mão, fora de foco. Em plano médio o personagem assassino sai do banheiro. É possível ver suas vestes femininas. Plano detalhe da mão de Marion, escorrendo pela parede do banheiro. Plano médio em Marion, fazendo o mesmo movimento. Ela estica o braço. Plano detalhe na mão de Marion, puxando a cortina transparente. A trilha sonora de suspense continua ao fundo, porém em andamento menos acelerado. Plano detalhe no alto da cortina se soltando. Plano médio em Marion caindo no chão. Plano detalhe do chuveiro caindo água, dos pés de Marion e do sangue escorrendo pelo ralo, juntamente com a água que cai do chuveiro. Há um zoom no ralo e a transição de imagem mostra o olho de Marion, estático sem piscar, em plano detalhe. Em zoom out e um movimento de câmera de 360°, em plano close up, Marion aparece morta.</p>
--	--	--	--	---

Tabela 1. Modelo de decupagem de sequência.

Para Rose (2002), ao fazer a descrição das imagens é necessário estar atento aos contrastes existentes nas sequências analisadas.

O ângulo da câmera, tomadas individuais ou grupais, iluminação e música, são todas convenções de filmes e televisão. Na verdade, música misteriosa pode se referir diretamente a convenções de filmes de horror. Há um espaço diegético com suas próprias convenções. Uma análise estruturalista iria focar esse espaço em sua especificidade. O método que proponho, contudo, é o de contrastes. Queremos investigar se determinado grupo na sociedade e determinada situação – pessoas mentalmente enfermas e a doença a elas associadas – é representada diferentemente da maneira como são representadas pessoas “comuns”, que aparecem na televisão na mesma hora. (ROSE, 2002, p.352)

Este detalhe torna-se relevante também na proposta de metodologia de análise trabalhado aqui: a análise visa priorizar os elementos que podem ser comparados como cada

cena, em cada formato, contrasta com a outra, em termos de recursos utilizados para a criação da narrativa fílmica.

Outro ponto do método de Rose que foi incorporado pela proposta deste trabalho, é a construção de tabelas de frequência para unidades de análise. Uma forma de utilizar as tabelas é descrevendo quais seriam as semelhanças e diferenças entre cada uma das cenas analisadas, como o exemplo abaixo.

Cena: Banho / Assassinato de Marion		
	Psicose de 1960	Psicose de 1998
Diferenças	<ul style="list-style-type: none"> - Imagem em preto e branco - Plano mostra Marion no banho de fora da área do banho para dentro - Trilha sonora de terror é iniciada no instante em que o assassino puxa a cortina - Não há som das ações do assassino sobre Marion - O assassino aparece na sombra durante toda a cena do assassinato - A pupila da personagem só aparece após o plano detalhe do ralo - Não há sangue na parede - Plano médio de Marion não mostra seus ferimentos 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagem em cores - Plano mostra Marion no banho de dentro da área do banho para fora - Trilha musical de terror é iniciada apenas após o grito de Marion - Há sons da faca em atrito com o corpo de Marion - Após as primeiras facadas já é possível ver o assassino vestido de mulher atacando Marion - A pupila de Marion é mostrada entre planos durante o assassinato - Há sangue na parede enquanto Marion vai caindo dentro da banheira - Plano médio de Marion morta mostra cortes em suas costas
Semelhanças	<ul style="list-style-type: none"> - Caracterização da personagem Marion - Sequência de planos é quase idêntica - Trilha musical de terror é a mesma - A cortina é arrancada por Marion enquanto vai perdendo as forças 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Transição de planos entre o ralo da banheira e a pupila da personagem morta - Utilização do movimento de câmera de 360°
--	--

Tabela 2. Tabela de semelhanças e diferenças entre as cenas.

Por fim, o último passo do método de Rose (2002) a ser aproveitado para o modelo aqui proposto, é a utilização de citações ilustrativas. O ideal neste caso, seria utilizar fotogramas dos filmes como recurso ilustrativo, para que o leitor possa compreender minimamente elementos descritos como determinantes na análise.

Os fotogramas utilizados para fins de ilustração são em geral selecionados pela sua legibilidade (e secundariamente por critérios “estéticos”). Mas outro critério é igualmente importante, embora menos explícito: o fotograma usado como ilustração de uma análise deve ser menos “eloquente”; por outras palavras, existe a tendência para escolher o fotograma mais típico (de um dado filme, de uma dada cena, até de um dado plano) – isto é, mais uma vez a renunciar em parte ao que constitui o estatuto privilegiado do fotograma, o seu “anonimato”. É para contrariar esse risco de uma seleção preocupada em demasia com princípios estéticos ou com uma espécie de mais-valia semiológica, que alguns analistas se impõem regras mais ou menos arbitrárias a esse respeito. (AUMONT & MARIE, 2011, p. 77)

Os autores ainda afirmam que a melhor forma de o fotograma enriquecer a análise, é sendo colocado no texto de acordo com a ordem em que é citado, porém nem todos os formatos de publicação permitem a utilização de tal recurso. O modelo abaixo demonstra como poderia ser feita a inserção dos fotogramas.



Figura 1. Cena do banho (1960)

Figura 2. Cena do banho (1998)

A fim de poder proporcionar uma melhor compreensão acerca das análises, será necessário descrever detalhadamente não apenas cada uma das cenas, mas também seus personagens. Na parte da análise das músicas cantadas pelos Oompa Loompas em cada filme, serão utilizados quadros também com frames retirados das sequências, especificando o

momento de cada parte relevante da música. Dessa maneira, as análises das cenas serão feitas de forma macro, e as canções serão micro análises.

As cenas a serem analisadas são: i) Violet ficando violeta, ii) Mike Teavee na sala de televisão e iii) o elevador de vidro saindo da fábrica (o botão “para cima e para fora” é acionado pela primeira vez). Cenas dos Oompa Loompas também serão analisadas para entender as potencialidades de cada uma de suas técnicas utilizadas.

Sendo assim, as cenas serão analisadas seguindo o seguinte roteiro de análise (descritiva): a) descrição da cena no livro, b) descrição da cena no filme de 1971, c) descrição da cena no filme de 2005, d) comparação entre as cenas, e) tabela de diferenças e semelhanças. As decupagens completas dos filmes podem ser verificadas nos anexos deste trabalho. Haverá também, na análise descritiva, tabelas e gráficos ressaltando a duração média de planos em segundos, de acordo com um estudo já desenvolvidos por David Bordwell, chamado de *Average Shot Length* (ASL).

Na análise interpretativa os filmes serão comparados a partir das bases teóricas da pesquisa, apresentadas no capítulo anterior. Neste momento do texto haverá a inserção de frames com intuito de auxiliar a compreensão do leitor sobre o desenvolvimento analítico.

2.3.1 Critérios imagéticos e sonoros

No que diz respeito aos critérios visuais e sonoros das análises, serão utilizados os modelos trabalhos por Jullier e Marie (2009). Os autores definem que a análise fílmica pode ser realizada em três níveis: do plano, da sequência e do filme. Para este trabalho, por se apropriar de cenas para análise, será utilizado o modelo de análise por sequência. Apesar de deixarem claro que não existe uma definição precisa para “sequência”, os autores definem um modelo que corresponde ao que chamam de “sequência” em sua obra:

Em termos simples, o nível e observação que nos interessa aqui é aquele de um conjunto de planos que apresenta uma quantidade espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade da ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras comuns). O número de planos não é um bom critério, especialmente pela existência de planos-sequência [...]. Entretanto, os planos-sequência continuam raros, pois uma das armas narrativas mais essencialmente cinematográficas, de mais de um século para cá, consiste em justapor diferentes planos de maneira a produzir sentido. Desde então, é possível comparar diferentes pontos de vista de um mesmo objeto, ou ir e vir sem cessar entre perseguidor e perseguido ou entre vítimas e o socorro. É também no nível da sequência que é mais fácil perceber as lutas (fraternais) que se opõem à faixa-imagem e à faixa-som para o controle da narração. A sequência, enfim, deixa o espectador atento a uma boa

distância para captar o “discurso oculto” e outros efeitos de sentido figurado. (JULLIER & MARIE, 2009, p. 42)

Não serão analisados, nessa pesquisa, os sentidos figurados das cenas. As análises se aterão aos próprios elementos sonoros e imagéticos, tentando desvendar, por meio de sua interação, o processo de produção de sentido e o que isso acarreta na forma de construir (na produção) e perceber (na recepção) a cena.

Serão utilizados os clássicos termos de elementos do cinema pra se referir a construção da cena, sobretudo nas análises e decupagens, como: planos, movimentos de câmera, enquadramentos, iluminação, cores, ruídos, músicas, palavras (voz). Essas nomenclaturas já convencionadas entre os estudantes, pesquisadores e realizadores da área do cinema também são utilizadas pelos autores e podem ser verificadas na obra “Lendo as Imagens do Cinema” (2009).

A pesquisa terá dois momentos de análise: primeiramente a análise descritiva e após, a análise interpretativa. Durante a análise descritiva serão utilizados os seguintes instrumentos enquanto termos teóricos:

- a) Instrumentos descritivos, destinados a atenuar a dificuldade, (...), de apreensão e memorização do filme. Num filme tudo é potencialmente descritível, e em consequência esses instrumentos variam muito. Tendo em conta o predomínio do filme narrativo, muitos desses instrumentos pretendem descrever as maiores (ou menores) unidades narrativas; mas costuma ser interessante descrever determinadas características da imagem, ou da banda sonora;
- b) Instrumentos citacionais, que desempenham um pouco a mesma função que os anteriores (= realizar um estado interminável entre o filme projetado e o seu exame analítico minucioso), mas conservando-se mais próximos da “letra” do filme;
- c) Por fim, instrumentos documentais, que se distinguem dos precedentes por não descrever ou citar o próprio filme, mas juntar ao seu tema informações provenientes de fontes exteriores a ele. (AUMONT & MARIE, 2011, p. 45 e 46)

Estes instrumentos serão utilizados para analisar o que Ismail Xavier (2008) chamou anteriormente de específico e não específico dentro da narrativa fílmica. Assim, ainda pensando sob a perspectiva do discurso cinematográfico enquanto forma de constituição da narrativa fílmica, a análise interpretativa perpassará os seguintes pontos abordados por Vernet:

A narrativa fílmica é um enunciado que se apresenta como discurso, pois implica, ao mesmo tempo um enunciador (ou pelo menos um foco de enunciação) e um leitor-espectador. Seus elementos estão, portanto, organizados e colocados em ordem de acordo com muitas exigências:

- Em primeiro lugar, a simples legibilidade do filme exige que uma “gramática” (trata-se aí de uma metáfora, pois ela nada tem a ver com a gramática da língua (...)) seja mais ou menos respeitada, a fim de que o espectador possa compreender, simultaneamente, a ordem da narrativa e a ordem da história. Essa organização deve

estabelecer o primeiro nível de leitura do filme, sua denotação, isto é, permitir o reconhecimento dos objetos e das ações mostradas na imagem;

- Em seguida, deve ser estabelecida uma coerência interna do conjunto da narrativa, ela mesma função dos fatores muito diversos como o estilo adotado pelo diretor, as leis do gênero no qual a narrativa vem inserir-se, a época histórica na qual ela é produzida;

(...)

- Finalmente, a ordem da narrativa e seu ritmo são estabelecidos em função de um encaminhamento de leitura que é, assim, imposto ao espectador. É, portanto, concebido também em vista de efeitos narrativos (suspense, surpresa, apaziguamento temporário). Isso diz respeito tanto à organização das partes do filme (encadeamento de sequências, relação entre a trilha sonora e a trilha de imagem) quanto à direção, entendida como organização metodológica dentro do quadro. (VERNET, 2012, p. 107 e 108)

Para analisar a narrativa fílmica dentro destes critérios abordados acima, a pesquisa analisará a dramaturgia de cada uma das sequências, isto é, seu roteiro, apresentação e caracterização de personagens, como a cena se desenvolve, entre outros elementos. Isso se torna relevante para pensar de que forma o filme em formato digital pode contribuir para a narrativa da história, uma vez que alguns teóricos já evidenciam que o formato já modificou a dramaturgia, já na concepção do roteiro. Luciana Rodrigues Silva (2012) possui uma pesquisa sobre o cinema digital que aborda um pouco sobre o assunto.

As formas mais clássicas de roteiro para cinema já apresentam vantagens sem precedentes proporcionadas com as novas tecnologias, como a maior liberdade para criar histórias, sem o dramaturgo ter que se limitar a priori pelas possibilidades de produção, como locações, atores e personagens, dadas as vantagens e facilidades dos efeitos, principalmente de pós produção. O roteirista, nesse caso, pode contar com a ajuda de outros membros da equipe, além do diretor, o fotógrafo e o editor podem auxiliar com informações precisas, apresentando possibilidades criativas desde o início (SILVA, 2012, p. 133).

A autora utiliza o exemplo do filme *Avatar* (2009), em que o roteiro já fora alterado pensando no suporte digital e como seria a construção dos personagens, uma vez que o diretor, James Cameron, já pensava nas possibilidades de criação através de ambientes virtuais porque queria fugir da manipulação física de atores e utilizar artifícios como maquiagem e próteses, entre outro, durante a filmagem. Por isso analisar a dramaturgia dos filmes será importante durante as análises, para que, a partir da comparação, essa contribuição possa ser visualizada de forma mais clara.

Para analisar os aspectos específicos de cada filme que dizem respeito ao estilo de cada um de seus diretores, a pesquisa levará em consideração a tradição da análise estilística.

A tradição da análise estilística, a observação dos traços percebidos nos detalhes das obras, é um procedimento crítico secular que, no cinema, se consolida nos anos 50 e atravessa todo o período do “sistemismo” estruturalista, quando recebe muitas

críticas, para voltar como traço essencial da crítica francesa na fase pós-desconstrução. Quando faz a distinção entre o não específico (fábula e trama) e o específico (estilo), Bordwell está montando as bases dos estudos acadêmicos do cinema narrativo que compõem uma Poética Histórica cujos princípios polemizam, no geral, com a tradição francesa, mas tem seus pontos de convergência com ela em seus procedimentos da análise estilística. [...] O que há de convergente nestas variações é a menor atenção à narratologia como terreno de discussão; uma concentração na imagem-som como presença, fora de concatenações cronológicas, actanciais. A narração é aí aferida de modo oblíquo, como uma espécie de fundo lá presente para destacar a forma, o estilo, o detalhe de construção imagética e sonora que tudo condensa, destacando as virtudes expressivas do dispositivo. (XAVIER, 2008, p. 193)

Entretanto, como dito acima, a análise estilística será levada em consideração, mas não será adotada como método de análise, uma vez que a pesquisa não visa analisar especificamente a poética de cada um dos diretores, já que isso impediria a percepção sobre quais elementos foram satisfatórios e quais poderiam ser mais bem articulados dentro de cada uma das adaptações, conforme o próprio autor destaca:

Dentro de tal perspectiva, a discussão sobre os critérios de decupagem / montagem tende a se concentrar no problema do ritmo. As questões relacionadas com a construção de um espaço coerente perdem relevância e as reflexões dos teóricos se dirigem para o elogio às virtudes plásticas de cada relação câmera-objeto particular. (XAVIER, 2008, p. 104)

Dessa forma, na pesquisa, haverá o momento da análise descritiva de cada uma das sequências (Violet ficando violeta, Mike Teavee na sala de TV e o Elevador de Vidro – Para cima e para fora) e canções dos Oompa Loompas, levando em consideração as construções imagéticas e sonoras dentro do que Xavier (2008) chamou de específico e não específico do filme. Após a análise interpretativa verificará a funcionalidade de tais elementos no que diz respeito à gramática, à coerência, entre outros critérios citados acima.

Capítulo III

3. Análises descritivas

I. Violet ficando violeta

a) Descrição da cena no livro

— Esse chiclete — continuou o Sr. Wonka — é minha última invenção, a maior e mais sensacional de todas! É um chiclete-refeição! É...É...É... aquele pequeno pedaço de chiclete ali vale por um super jantar!

— Que bobagem é essa? — disse um dos pais.

— Prezado senhor! — exclamou o Sr. Wonka — quando eu começar a vender esse chiclete nas lojas, vai ser uma revolução! Vai ser o fim de todas as cozinhas e cozinheiras! Não será mais preciso fazer compras!

Adeus às compras de carnes e verduras! Adeus às facas e garfos! Adeus aos pratos! Adeus à lavagem de louças, ao lixo e à sujeira! Só um pedacinho do chiclete mágico Wonka dará tudo o que precisamos para o café da manhã, almoço e jantar! Esse pedacinho que acaba de sair da máquina é sopa de tomate, rosbife e torta de morango, mas cada um pode escolher seu cardápio.

— O que você quer dizer com “é sopa de tomate, rosbife e torta de morango”? — perguntou Violeta Chataclete.

— Se você começar a mascá-lo — disse o Sr. Wonka —, é exatamente o que vai comer. É fantástico!

Você sente a comida descer pela garganta e chegar na barriga! Sente perfeitamente o gosto! E fica satisfeito!

Abastecido! É maravilhoso!

— Absolutamente impossível! — disse Veroca Sal.

— Sendo chiclete — exclamou Violeta Chataclete —, sendo um pedaço de borracha que dê para mascar, então é comigo! Ela tirou depressa da boca seu chiclete do recorde mundial e grudou atrás da orelha. —

Vamos lá, Sr. Wonka — ela disse —, me passe esse seu chiclete mágico, vou ver se funciona mesmo.

— Violeta — disse a Sra. Chataclete —, deixe de bobagem, Violeta.

— Eu quero esse chiclete — disse Violeta, obstinada. — Que bobagem há nisso?

— Acho melhor não mexer com ele por enquanto — disse o Sr. Wonka. — Veja bem, eu ainda não sei se está perfeito. Ainda tem umas coisinhas para acertar...

— Ora, deixe de onda! — disse Violeta e, antes que o Sr. Wonka pudesse impedi-la, esticou a mão, pegou o chiclete de dentro da gaveta e o enfiou na boca. Na mesma hora, suas mandíbulas grandes e bem treinadas começaram a mascar.

— Não faça isso! — disse o Sr. Wonka.

— Fantástico — exclamou Violeta. — É sopa de tomate! Quente, cremosa, deliciosa! Estou sentindo a sopinha descendo pela garganta!

— Pare! — disse o Sr. Wonka —, o chiclete ainda não deu totalmente certo!

— Claro que deu certo! — disse Violeta. — Está funcionando perfeitamente! Oh, que delícia de sopa!

— Ouça o que estou dizendo — disse o Sr. Wonka. — Jogue isso fora!

— Está mudando! — exclamou Violeta, mascando e dando um sorrisinho. — O segundo prato está chegando! É rosbife! Está macio e suculento! Nossa, que sabor! A batata assada está maravilhosa, também! Está com a casquinha Crocante cheinha de manteiga!

— Mas, que interessante, Violeta — disse a Sra. Chataclete —, como você é sabida!

— Continue mascando, garota, continue! — animava o Sr. Chataclete. — Hoje é um dia especial para os Chataclete! Nossa filhota é a primeira pessoa no mundo a comer uma refeição de chiclete!

Todo mundo estava de olho em Violeta Chataclete, que mastigava aquele chiclete extraordinário.

Charlie Bucket, o pequeno Charlie, completamente enfeitiçado, observava aqueles lábios elásticos que abriam e fechavam, e o Vovô José, logo atrás dele, de boca aberta, encarava a menina. O Sr. Wonka torcia as mãos, dizendo: — Não, não e não! Ainda não está pronto para ser comida! Não está acabado! Pare com isso!

— Torta de amoras e creme de leite! — gritou Violeta. — Já senti o gostinho. Perfeito! Que maravilha! Como se eu estivesse mesmo engolindo! Mastigando e engolindo a melhor torta de amoras do mundo!

— Minha nossa! — gritou a Sra. Chataclete, de repente. — Violeta, o que está acontecendo com seu nariz?

— Ora, mamãe, fique quieta, me deixe acabar! — respondeu Violeta.

— Seu nariz está ficando vermelho! Roxo! Da cor de uma amora!

— Sua mãe tem razão! — urrou o Sr. Chataclete. — O seu nariz está roxo! Inteirinho!

— O quê? — perguntou Violeta, ainda mastigando.

— Suas bochechas! Também estão roxas! — guinchou a Sra. Chataclete. — E o seu queixo!

Seu rosto inteiro está roxo!

— Cuspa esse chiclete imediatamente — ordenou o Sr. Chataclete.

— Deus que me ajude! — berrou a Sra. Chataclete. — A menina está ficando roxa! Até o cabelo está mudando de cor! Violeta, você está ficando violeta, Violeta! O que está acontecendo com você?

— Eu avisei que o chiclete ainda não tinha dado totalmente certo — suspirou o Sr. Wonka, sacudindo a cabeça tristemente.

— Claro que não tinha! — gemeu a Sra. Chataclete. — Veja a menina, agora!

Todos estavam com os olhos pregados em Violeta. Que visão estranha! Rosto, mãos, pernas e pescoço, na verdade a pele do corpo todo, e até o cabelo encaracolado, estava tudo roxo-avermelhado, cor de amoras amassadas!

— Sempre dá errado quando chegamos na sobremesa! — suspirou o Sr. Wonka. — É a torta de amoras que produz esse efeito. Mas um dia eu ainda acerto, vocês vão ver!

— Violeta! — gritou a Sra. Chataclete —, você está inchando!

— Estou enjoada! — disse Violeta.

— Está inchando cada vez mais! — repetiu a Sra. Chataclete.

— Estou me sentindo esquisita! — gaguejou Violeta.

— Não me espanta nem um pouco! — exclamou o Sr. Chataclete.

— Nossa! — gritou a Sra. Chataclete. — Você está se inflando como um balão!

— Como uma amora! — corrigiu o Sr. Wonka.

— Chame um médico! — exigiu o Sr. Chataclete.

— Fure-a com um alfinete! — sugeriu um dos outros pais.

— Salvem minha filha! — implorou a Sra. Chataclete, torcendo as mãos.

Mas não havia mais jeito. O corpo de Violeta ia inchando e mudando de forma tão depressa, que em um minuto tinha se transformado num daqueles balões redondos — como uma amora, mesmo. De Violeta Chataclete só tinha sobrado um parzinho de pernas e de braços espetados naquela frutona e, no topo, uma cabecinha desproporcional.

— É sempre a mesma coisa! — suspirou o Sr. Wonka. — Já testei vinte vezes na Sala de Testes, em vinte umpa-lumpas, e todos acabaram ficando como uma amora. É demais. Não dá para entender!

— Mas eu não quero uma filha amora! — gritou a Sra. Chataclete. — Faça-a voltar ao natural agora mesmo!

— O Sr. Wonka estalou os dedos e dez umpa-lumpas apareceram imediatamente ao seu lado.

— Ponham a Srta. Chataclete no barco — ordenou — e levem-na à Sala dos Sucos, imediatamente!

— À Sala dos Sucos? — gritou a Sra. Chataclete. — O que vão fazer com ela?

— Espremê-la — respondeu o Sr. Wonka. — Temos que espremer já o suco dela. Depois vamos ver o que acontece. Mas não se preocupe, Sra. Chataclete. Vamos consertá-la de qualquer jeito. Sinto muito. Realmente estou desolado...

— Os dez umpa-lumpas foram rolando a enorme amora pelo chão da Sala das Invenções em direção à porta que ia dar no rio de chocolate, onde o barco os esperava. O Sr. e a Sra. Chataclete saíram correndo atrás deles. Os outros, inclusive Charlie Bucket e o Vovô José, ficaram absolutamente imóveis, vendo-os passar.

— Escute — sussurrou Charlie. — Escute, vovô! Os umpa-lumpas do barco começaram a cantar.
O som das vozes — eram cem vozes cantando ao mesmo tempo — chegava nitidamente à sala... (DAHL, 2000, p. 73-76)

b) Violet na fábrica de 1971

Plano conjunto de Wonka explicando às crianças sobre o chiclete com sabor de refeições. Não há trilha sonora de fundo, apenas ruídos de máquinas em funcionamento. Violet pega o chiclete da mão de Wonka e coloca na boca – ele a alerta sobre isso. Plano médio em Violet, enquanto personagens perguntam a ela o que está acontecendo com seu rosto. Ela fala sobre os gostos que está sentindo. Uma luz azul começa a ser acesa sobre sua cabeça, dando a impressão que seu rosto está se tornando azul. A iluminação amarela (do ambiente) sobre a personagem desaparece gradativamente, apenas a luz azul a ilumina. Há cortes de imagem entre Violet e os demais personagens, em planos diferentes. Ela aparece de costas em um plano conjunto, em que a luz azul paira apenas sobre a garota, enquanto ela fala que chegou ao prato de torta de amora – os demais personagens continuam em sua tonalidade amarelada. Outro corte, o plano seguinte se volta para Willy Wonka conversando com o pai da garota. O pai de Violet diz a Wonka que ele é louco, que retruca afirmando que avisou sobre o problema. Em um novo corte em plano conjunto, vê-se a garota, agora inchada (suas roupas estão com uma espécie de enchimento interno). Novo corte para um plano médio - a garota está agora mais inchada, ainda sob a luz azul. Outro corte para Willy Wonka e mais um corte para Violet, um pouco mais inchada, em plano médio. Ela está inchada e quando o pai chega atrás da personagem seu cinto arrebenta, dando a impressão de que ela está ainda mais inchada. Os personagens dizem que ela está inchada como um balão, Wonka diz que é uma amora. O pai pede para que façam alguma coisa. Willy Wonka retira uma flauta do paletó e chama os Oompa Loompas. Nesse momento inicia-se uma trilha sonora ao fundo. Ele diz ao pai que não se trata de ar dentro da garota, mas de calda. Há mais um corte para Violet, com enchimento em todo seu figurino, em uma espécie de balão cheio de ar. A trilha sonora é continuada ao fundo até que os Oompa Loompas começam a cantar e dançar ao redor de Violet e a levam para fora da cena, rolando sua veste cheia de ar, de lado no chão. A face de Violet sofre uma alteração de tonalidade, pois a iluminação sobre ela volta à tonalidade amarelada e seu rosto e mãos recebem maquiagem / tinta na cor violeta. A diferença de tamanho entre os Oompa Loompas e Violet é quase imperceptível, pois ela não sofreu alteração de tamanho durante a cena. Os Oompa Loompas levam o pai da personagem para a sala de sucos, onde Violet será espremida. Willy Wonka leva os demais personagens para outra sala. Não há efeitos sonoros durante a transformação de

Violet. A música e os efeitos sonoros na cena não coexistem, quando um começa o outro é finalizado.

c) Violet na fábrica de 2005

Violet diz que é seu tipo de chiclete, retira outro de sua boca, coloca atrás da orelha e coloca o chiclete de Wonka na boca e masca. Neste momento há o som dos dentes de Violet mascando o chiclete entre suas falas. Plano médio em Violet, enquanto ela conta sobre os sabores do chiclete. Verifica-se, nesse momento, uma iluminação clara, com bastante contraste. Há um corte para um plano conjunto, com os demais personagens. Corte para Willy Wonka. Novo plano médio em Violet falando sobre a torta de amora. Outro plano médio em Veruca, seu pai e Willy Wonka. Plano médio em Violet. O nariz da personagem vai ficando violeta, gradativamente – neste momento uma trilha sonora de suspense é iniciada ao fundo –, e a cor vai tomando todo seu rosto, o cabelo, as mãos, tudo em um mesmo plano. Há outro corte para plano conjunto, com os demais personagens se distanciando de Violet. Wonka diz que há um problema com seu experimento sempre que se chega à torta de amora. Nesse momento a trilha sonora é aumentada de volume e possui um caráter de maior suspense ainda. Há a presença de efeitos sonoros que se assemelham a um balão enchendo e líquidos fervendo e estourando bolhas – estes sons coexistem com a trilha sonora. Em novo corte, um plano americano de Violet, ainda se tornando azul. Ela, então, começa a inchar e a crescer em decorrência deste, ainda em plano americano. Seu rosto e corpo vão inchando como um balão. A iluminação ambiente continua clara - não há diferença de iluminação entre ela e outros personagens. Em novo plano americano e conjunto (com os outros personagens), ela incha até ficar totalmente redonda e preencher todo o espaço do plano geral do ambiente. Plano conjunto de Wonka explicando à mãe de Violet que isso já aconteceu antes. A trilha sonora é interrompida quando ele começa a falar. Em 01'07''19 barulhos das máquinas começam a formar uma música, enquanto são mostrados planos detalhes de onde os sons estão saindo. Os Oompa Loompas aparecem e fazem sua performance cantando uma música sobre Violet e seu vício de chiclete, dançando e pulando sobre a personagem, como se ela fosse um balão. Os sons das máquinas dão origem à canção dos Oompa Loompas. Após a dança, Willy Wonka, em plano conjunto com a mãe de Violet, instrui os Oompa Loompas a levarem Violet para outra sala. Os Oompa Loompas e a mãe de Violet rolam a garota, saindo de cena. Violet está muito maior que os demais personagens em cena. Willy Wonka chama o grupo para continuarem o passeio.

d) Comparação – Todas as Violets

Comparando as cenas de Violet ficando violeta nas duas versões do filme, é possível perceber algumas diferenças. Por exemplo, nos momentos em que se busca mostrar Violet ficando azulada e inchada, Mel Stuart utilizou os cortes e uma iluminação linear na cor azul (aumentando sua frequência). Não era possível mostrar essas transformações acontecendo no mesmo plano. Ela vai também inchando aos poucos. Em um determinado plano é possível ver que o pai da garota vai para trás dela, enquanto os demais personagens compõem a outra parte do plano, e solta seu cinto, para que desse a impressão de que ela inchou tanto que chegou a arrebentar o cinto. No filme de 1971 é possível notar também que Violet não chega a ficar em tamanho desproporcional, como se diz no livro e é feito na versão de Tim Burton – no filme ela está do mesmo tamanho que os Oompa Loompas, porém mais inchada. Quando ela incha totalmente, há também uma variação em sua tonalidade azul e ela deixa de receber a iluminação azul e recebe tinta em seu rosto. Já a personagem Violet da versão de 2005 foi refeita no computador e vai sendo colorida a partir de uma mancha na ponta do nariz e se disseminando por todo o corpo da personagem, até que ela também comece a inchar e ficar de um tamanho que ocupa grande parte da sala de invenções. Isso pode ser comprovado na cena em que Violet é levada por sua mãe e pelos Oompa Loompas, e que seu tamanho aparentava ser, no mínimo, cinco vezes maior que o dos demais personagens.

Outras diferenças entre as versões, na ambiência do som, é que na primeira versão os efeitos sonoros e trilha não são reproduzidos simultaneamente; já na versão de 2005 os sons coexistem. A transformação de Violet no filme de 1971, é mostrada apenas através de imagens, enquanto no filme posterior os efeitos sonoros auxiliam na construção dessa transformação, sobretudo tentando ilustrar que ela estava se inchando e enchendo de líquido.

e) Quadro de diferenças e semelhanças entre as cenas

Cena: Violet ficando violeta		
	Fábrica de 1971	Fábrica de 2005
Diferenças	- Violet é acompanhada por seu pai. - Violet inchada continua do mesmo tamanho, similar ao	- Violet é acompanhada por sua mãe. - Violet fica do tamanho da sala.

	<p>dos outros personagens crianças.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Há a utilização de cortes durante a transformação de Violet. Ela fica violeta a partir de uma luz azul que é acesa sobre sua cabeça e aparece inchada um pouco mais em cada plano cortado. Há a utilização também de “truques teatrais” como quando os personagens ocupam metade do plano enquanto Violet parece inchada e está com um cinto. O pai da personagem chega por trás dela e solta o cinto, para parecer que ela inchou ainda mais, a ponto de estourar o cinto. - A dança e o canto dos Oompa Loompas são ao redor da personagem. - A cena não se apropria de efeitos sonoros durante a transformação de Violet. - Trilha e efeitos sonoros não coexistem. 	<ul style="list-style-type: none"> - A transformação de Violet é mostrada de forma linear: a personagem vai ficando violeta a partir de uma pinta na ponta do nariz que cresce gradativamente. O inchaço também vai acontecendo em um mesmo plano - primeiro é inchada a parte debaixo da personagem, depois o restante, até ela ficar bem grande. - A dança e o canto dos Oompa Loompas são sobre a personagem inchada. Eles dançam sobre ela enquanto rola. - Elementos sonoros auxiliam na transformação de Violet em uma amora. - Trilha e efeitos sonoros coexistem.
Semelhanças	<ul style="list-style-type: none"> - Violet começa a ficar violeta após mastigar um chiclete que contém uma refeição completa. - Os Oompa Loompas interagem com a personagem após inchar. - Os demais personagens assistem a transformação de Violet. - Willy Wonka alerta sobre o possível problema. - Violet se transforma em uma amora. - Há a presença de ruídos oriundos de máquinas. 	

	<p>- Há a presença de trilha sonora de suspense ao fundo.</p> <p>- Captação de som direto durante os diálogos – exceto na canção dos Oompa Loompas.</p>
--	---

Tabela 3. Violet ficando violeta

II. Mike Teavee na sala de TV

a) Descrição da cena no livro

Ao ver a barra de chocolate ser transmitida pela TV, Miguel Tevel ficou mais entusiasmado ainda do que Vovô José.

— Mas, Sr. Wonka, dá para mandar outras coisas pelo ar, desse mesmo jeito? Cereais para o café da manhã, por exemplo?

— Ah, minha santa tia! Não fale dessa comida nojenta na minha frente. Sabe do que são feitos esses cereais? daquelas raspinhas de madeira que se formam quando a gente aponta lápis.

— Mas, se a gente quisesse, daria para mandar pela TV, como o chocolate? — perguntou Miguel Tevel.

— Claro que daria!

— E gente? Dá para mandar uma pessoa viva de um lugar para o outro, do mesmo jeito?

— Uma pessoa? Ficou maluco? — exclamou o Sr. Wonka.

— Mas daria para fazer isso?

— Nossa, menino! Nem sei... Pode ser... É... acho que sim... é claro que sim. Mas eu não arriscaria.

Poderia ser desastroso...

Mas Miguel Tevel já tinha saído correndo. Assim que ouviu o Sr. Wonka dizer “acho que sim”, virou-se e saiu correndo em direção à câmera:

— Olhem só para mim! Vou ser a primeira pessoa a ser “transmitida” pela TV!

— Não, não, não! — gritou o Sr. Wonka.

— Miguel! Pare! Volte! Você vai virar picadinho! — gritou a Sra. Tevel.

— Mas não dava mais para segurar o Miguel Tevel. O maluco correu direto para a alavanca da câmera, abrindo caminho entre os umpa-lumpas, aos empurrões.

— Até logo mais, minha gente! — ele gritou. E, empurrando a alavanca para baixo, mergulhou na luz brilhante das lentes poderosas.

— Um raio ofuscante iluminou a sala. Depois, silêncio.

A Sra. Tevel avançou correndo... mas parou no meio da sala, olhando, estatelada, para o lugar onde o filho tinha estado... escancarou a boca enorme e vermelha e gritou:

— Ele sumiu! Ele sumiu!

— Puxa vida, ele sumiu mesmo — exclamou o Sr. Tevel.

O Sr. Wonka colocou a mão no ombro da Sra. Tevel. — Vamos esperar pelo melhor — disse ele. —

Vamos rezar para o menino sair inteiro do outro lado da coisa.

— Miguel! — gritou a Sra. Tevel, levando as mãos à cabeça. — Onde está você?

— Posso lhe dizer onde ele está — prontificou-se o Sr. Wonka. — Voando por cima das nossas cabeças, dividido em milhões de pedacinhos!

— Não fale assim! — choramingou a Sra. Tevel.

— Precisamos assistir à televisão. Ele pode aparecer a qualquer momento — animou o Sr. Wonka.

O Sr. e a Sra. Tevel, o Vovô José e Charlie reuniram-se na frente da TV, ansiosos. Na tela não havia nada.

— Está demorando muito para voltar — disse o Sr. Tevel, enxugando o suor da testa.

— Ai, ai, ai, tomara que não fique faltando nenhuma parte dele — disse o Sr. Wonka.

— O que está querendo dizer? — perguntou o Sr. Tevel, zangado.

— Não quero alarmá-los, mas pode acontecer que só a metade dos pedacinhos seja transmitida ao televisor. Aconteceu na semana passada. Não sei por que, mas só a metade de um tablete apareceu no vídeo.

A Sra. Tevel soltou um grito de horror:

— Então pode ser que só meio Miguel volte para nós?

— Esperemos que seja, pelo menos, a metade de cima — disse o Sr. Tevel.

— Parem! Olhem a tela! Alguma coisa está acontecendo! — exclamou o Sr. Wonka.

A tela começou a piscar. Apareceram algumas ondas.

O Sr. Wonka ajustou um dos botões e as ondas sumiram. Devagar, muito devagar, a tela foi ficando cada vez mais brilhante.

— Está chegando! — urrou o Sr. Wonka. — É ele mesmo!

— Está inteiro? — perguntou a Sra. Tevel.

— Não tenho certeza. Ainda é cedo para dizer — respondeu o Sr. Wonka.

Meio embaçado, no começo, mas tornando-se cada vez mais nítido, Miguel Tevel apareceu na tela. Estava de pé, acenando para o público, e com um sorriso que ia de uma orelha à outra.

— Mas ele virou anão! — exclamou o Sr. Tevel.

— Miguel! — gritou a Sra. Tevel — você está bem? Inteirinho?

— Ele não vai crescer? — perguntou o Sr. Tevel.

— Fale comigo, Miguel. Diga alguma coisa! Diga que está bem! — pediu a Sra. Tevel.

Da tela saiu uma voz fininha, baixinha como um chiado de rato. — Oi mãe, oi pai! Olhem só! A primeira pessoa transmitida pela televisão!

— Agarrem-no! — ordenou o Sr. Wonka. — Depressa!

A Sra. Tevel estendeu a mão e puxou para fora da tela a figurinha de Miguel Tevel.

— Viva — gritou o Sr. Wonka. — Está inteiro! Não aconteceu nada!

— O senhor chama isso de inteiro? — zangou-se a Sra. Tevel, olhando o garoto do tamanho de um dedo que corria pela palma da sua mão, brandindo seus revólveres. Não tinha mais do que 2,5 cm de altura.

— Ele encolheu! — disse o Sr. Tevel.

— Claro que encolheu — respondeu o Sr. Wonka. — O que o senhor esperava?

— Mas é horrível! — chorava a Sra. Tevel. — O que vamos fazer agora?

— Ele não pode voltar à escola. Vai ser esmagado! — soluçou o Sr. Tevel.

— Não vai conseguir fazer nada! — gritou a Sra. Tevel.

— Ah, posso sim! — disse a vizinha esganiçada do Miguel. — Ainda posso assistir à televisão!

— Nunca mais! — berrou o Sr. Tevel. — Vou jogar o televisor pela janela assim que chegar em casa. Chega de televisão!

Ao escutar isso, Miguel Tevel começou a ter um ataque de birra. Pulava na palma da mão da mãe, gritando e se esgoelando, tentando morder os dedos dela. — Eu quero assistir TV! — guinchava ele. — Quero assistir TV! Eu quero! eu quero!

— Espere. Deixe esse pirralho comigo! — disse o Sr. Tevel. Pegou o garoto, enfiou-o no bolso do paletó e colocou o lenço por cima. Do bolso saíam gritos e guinchos, e ele se mexia furiosamente enquanto o prisioneiro tentava fugir.

— Ah, Sr. Wonka — implorou a Sra. Tevel —, o que vamos fazer para ele crescer?

O Sr. Wonka passou a mão pela barba, olhando pensativamente para o teto: — Na verdade, acho que não vai ser fácil. Mas meninos pequenos são muito maleáveis e elásticos. Têm uma capacidade enorme de esticar. Podemos colocá-lo na máquina especial de testar a elasticidade do chiclete. Talvez ele volte ao tamanho normal.

— Obrigada, obrigada! — exclamou a Sra. Tevel.

— De nada, de nada, minha senhora.

— Quanto o senhor acha que ele vai esticar? — perguntou o Sr. Tevel.

— Talvez alguns quilômetros. Quem sabe? Mas vai ficar muito magrinho. Todo mundo fica magrinho quando estica — respondeu o Sr. Wonka.

— Como chiclete? — perguntou o Sr. Tevel.

— Exatamente.

— Quanto ele vai pesar? — perguntou a Sra. Tevel, ansiosa.

— Não tenho a menor ideia. Mas na verdade não importa, porque vai ser fácil engordá-lo de novo. É só ele tomar uma dose tripla do meu Chocolate Super vitaminado. O Chocolate Supervitaminado contém muita vitamina A e B. E também vitamina C, vitamina D, vitamina E, vitamina F, vitamina G, vitamina I, vitamina J, vitamina K, vitamina L, vitamina M, vitamina N, vitamina O, vitamina P, vitamina Q, vitamina R, vitamina T, vitamina U, vitamina V, vitamina W, vitamina X, vitamina Y, e, acredite ou não, vitamina Z. Só não tem vitamina S, que dá enjoo, e vitamina H, que faz crescer chifres na testa, como um touro. Mas tem uma quantidade bem pequena da vitamina mais rara e mais mágica de todas, a vitamina Wonka.

— E o que essa vitamina vai fazer com ele? — perguntou o Sr. Tevel, muito aflito.

— Vai fazer os dedos dos pés ficarem do tamanho dos dedos das mãos...

— Ah, não! — choramingou a Sra. Tevel.

— Não seja boba. Isso é ótimo. Ele vai poder tocar piano com os pés — esclareceu o Sr. Wonka.

— Mas, Sr. Wonka...

— Chega de discussão, por favor — irritou-se o Sr. Wonka. Afastou-se e estalou os dedos três vezes no ar. Imediatamente um umpa-lumpa perfilou-se ao seu lado. — Siga estas instruções

— disse o Sr. Wonka, entregando ao umpa-lumpa um pedaço de papel. — O menino está no bolso do pai. Podem ir! Até logo, Sr. Tevel! Até logo, Sra. Tevel! E não fiquem tão preocupados! Tudo vai acabar bem, tudo...

Na extremidade da sala os umpa-lumpas à volta da câmera gigante já batiam seus pequenos tambores e começavam a dançar ao ritmo da música.

— Já vão começar de novo. Acho que não vamos conseguir fazê-los parar de cantar — disse o Sr. Wonka.

Charlie pegou a mão do Vovô José e os dois ficaram ao lado do Sr. Wonka, no meio da sala comprida e brilhante, escutando os umpa-lumpas. E eles cantaram. (DAHL, 2000, p 96-99)

b) Mike no filme de 1971

Mike pergunta a Wonka se é possível transmitir pessoas através de sua invenção, que afirma positivamente. Mike corre até os equipamentos dizendo que será a primeira pessoa a ser teletransportada no mundo – há o som dos passos de Mike correndo. Plano médio em Willy Wonka alertando o garoto. Há um corte para Mike dizendo “luz, câmera, ação”. Novo corte para Oompa Loompas e depois para mãe de Mike. Outro corte para Mike sobre os equipamentos. Uma luz azul acende. Corte. Mesmo enquadramento, porém sem Mike. Um efeito sonoro é iniciado ao fundo, simulando o som do processamento de computadores. A luz azul se apaga. Novo corte para todos os pais, Willy Wonka e Charlie. Há a inserção de micropartículas coloridas para simular os pedaços de Mike sobrevoando sobre eles. Plano conjunto em Willy Wonka ligando a televisão dizendo que Mike deverá estar lá. Corte para mãe de Mike tentando encontrá-lo. Outro corte para Charlie e seu avô. Novo plano conjunto - ao fundo algo vai se formando na tela da televisão. Uma espécie de boneco mexe os braços enquanto a voz de Mike ecoa. Mais um plano conjunto em Willy e demais. O boneco continua balançando os braços e fala sobre o teletransporte, sua voz é distorcida; possui efeito de eco.

Outro corte para um plano geral de Mike na televisão – ele está em uma espécie de palco, com fundo preto e se mexe para os lados. Corte em plano conjunto com os demais personagens. O boneco continua falando e mexendo os braços na tela da TV. Corte para a mãe de Mike. Outro corte para Mike em plano geral. Ele sai da tela da TV como se estivesse descendo escadas, mostrando que não há de fato uma tela ou vidro protetor da TV. Em seguida, há cortes alternados entre o personagem e a mãe. Novo corte para um plano médio de Mike, que fala com sua mãe como se fosse de dentro da TV para fora. Uma tela é colocada na frente do personagem, com a imagem da mãe sendo transmitida. Dessa forma, cria-se a ilusão de que a mãe está olhando para o filho enquanto conversam – Mike está de costas. Há outro corte para um plano conjunto entre a mãe de Mike e os demais personagens. Ela pega o filho na TV – que é na verdade um boneco que não possui face. O boneco é todo branco. Novo corte para o plano geral de Mike: ele parece estar sendo segurado por dedos, do lado da TV. Entretanto, no trecho anterior ele já havia saído de perto dela. Por fim, tem-se um plano conjunto com destaque para a mãe de Mike, que coloca o boneco dentro da bolsa. Wonka chama os Oompa Loompas e pede para que levem a mãe de Mike para a sala de puxa-puxa, para esticá-lo. A mãe desmaia. Dois Oompa Loompas arrastam a mãe desmaiada para fora da cena. Em 01'30''36 inicia-se uma trilha de suspense, com instrumentos de corda como baixo acústico e violoncelos, e os Oompa Loompas começam a cantar uma música sobre Mike. Esta introdução feita pelos instrumentos de corda fazem parte da canção cantada pelos personagens. Eles dançam e cantam apenas. Os outros personagens saem da sala.

c) Mike na sala de 2005

Plano geral, Mike pula nos equipamentos dizendo que será a primeira pessoa a ser transportada pelo equipamento de Wonka. Uma trilha sonora de suspense, feita também com instrumentos de cordas, é iniciada ao fundo e se mistura com efeitos sonoros que se assemelham a raios de energia elétrica. Plano conjunto dos Oompa Loompas trabalhando. Outro plano conjunto dos demais personagens, com destaque para o pai de Mike. Plano detalhe das luzes. Volta-se a um plano conjunto em Charlie e seu avô. Plano geral, o equipamento sobe levando Mike para superfície. Novo plano conjunto dos demais personagens. Outro plano geral em que Mike continua subindo. Plano detalhe nos pés de Mike, que está levitando. Plano médio – o garoto continua subindo, como se estivesse voando. Plano geral, que mostra a máquina se fechando como um tubo de ensaio, enquanto o personagem dentro dela, levita. Novo corte para os demais personagens. Plano conjunto com Mike ao fundo, sendo levitado. Outro plano

conjunto dos Oompa Loompas observando. Mais um plano conjunto dos demais personagens também observando o fato. Plano geral em Mike, que está levitando. Ele dança como um super-herói – o que realça sua sensação de estar voando – e acena para os personagens de fora. Plano detalhe para as luzes. Plano conjunto, os personagens veem Mike sumindo na luz. Outro corte quando a luz chega ao seu máximo e deixa a tela toda branca. Corte em plano médio mostrando o equipamento vazio. Em seguida um plano conjunto dos demais personagens assustados. Eles vão até a televisão. Plano geral em enquadramento diferente, de dentro da televisão para fora. A fisionomia dos personagens é alterada pela cor da tela da TV, que os arredonda e os deixa em tom azulado. De dentro da TV, macacos andam sobre pedras (essa cena é do filme 2001: Uma Odisseia no Espaço). Corte para os personagens (de fora da tela da TV) em plano conjunto. Plano médio em Willy Wonka explicando sobre a viagem pelo tempo / espaço. Plano conjunto em Wonka e no pai de Mike. Tem-se então, planos médios alternados novamente em Wonka e no pai de Mike. Plano conjunto de Wonka e Oompa Loompa. Plano geral com Oompa Loompa trocando de canal - há o som dos botões do controle da televisão. A imagem volta para o enquadramento de dentro da TV para fora. Desta vez em plano conjunto. Um Oompa Loompa caracterizado como âncora de jornal é o destaque.

O canal de TV é mudado e a perspectiva volta de fora da TV para dentro dela. Nesse momento os Oompa Loompas começam sua canção sobre o garoto e a música começa em volume baixo e vai aumentando até tomar toda a dimensão do som. Mike aparece em plano geral, dentro da TV, ao lado do Oompa Loompa âncora. O garoto aparece em tamanho bem menor, equivalente ao de uma mão do Oompa Loompa. Os Oompa Loompas interagem com Mike dentro da TV, jogando-o de um lado para o outro. Os canais vão sendo mudados. Os Oompa Loompas interagem com Mike através das canções, que fazem referência sonora à música popular, sobretudo ao rock, e visual na forma como se apresentam: imitando Beatles, Kiss, entre outras bandas de rock clássico. Há também uma referência ao filme *Psicose* (1960), quando Mike entra na banheira e um Oompa Loompa tenta esfaqueá-lo, exatamente como acontece na cena mais clássica do filme, quando Marion é esfaqueada. Por fim, o âncora bate as folhas em cima do garoto em plano geral, de fora da TV para dentro – a trilha sonora termina aqui. Plano médio em Willy Wonka dizendo que o garoto escapou ileso. A perspectiva muda novamente em plano conjunto, de dentro da TV para fora, e o pai de Mike enfia a mão na tela (que abre uma espécie de buraco para que ela possa entrar – a textura se assemelha a um holograma). Ele pega o filho e o traz para fora da tela. Em plano conjunto, todos os personagens interagem. Na mão do pai, Mike grita e esperneia. A câmera se aproxima de ambos, ressaltando o tamanho de Mike em relação aos demais personagens. Em novos planos conjuntos,

intercalados, eles conversam. A voz de Mike está distorcida, assemelhando-se a vozes usadas em desenhos animados para personagens como esquilos e outros animais pequenos e agitados. Plano detalhe para a mão do pai de Mike, com o filho entre os dedos. Em planos conjuntos e médios eles discutem. Mike diz pra Wonka enviá-lo novamente para o outro lado, que lhe responde dizendo que não há outro lado: se trata de televisão e não telefone. Outro plano detalhe para Mike nas mãos de seu pai novamente. Por fim, Willy Wonka, em novo plano conjunto, sugere que os Oompa Loompas levem Mike e seu pai para outra sala.

Wonka diz para continuarem o passeio. O avô de Charlie diz que ele é o único que restou. Wonka pega em sua mão e lhe parabeniza por ter ganhado o grande prêmio. Diz que precisam ir, pois há muito o que fazer. Ele vai em direção ao elevador, tromba nele, cai. Levanta-se, aperta o botão para a porta se abrir, chama Charlie e o avô. Eles depositam os óculos em um recipiente e saem da sala.

d) Comparação – As salas de TV

A partir da comparação da cena em suas duas versões é possível perceber que, na de 1971, os cortes são utilizados para se criar ilusão de continuidade, além de se verificar o uso de artifícios como bonecos para simular Mike em seu tamanho menor; já na de 2005, as cenas podem ser vistas continuamente. Neste caso, Mike, em seu tamanho menor, na mão de seu pai, é o mesmo personagem. Já na fábrica de 1971, a partir do jogo de cortes e planos, é possível notar que o boneco sequer possui um rosto e não se move como o personagem. Ele mexe os braços exageradamente (detalhe que o personagem não faz durante todas as suas outras cenas) e aparece apenas um vulto na tela - não é possível ver qualquer semelhança sua com o próprio Mike Teavee. Na versão de 2005, por sua vez, Mike não só aparece em sua versão pequena na mão de seu pai (para mostrar seu tamanho em relação a mão deste), como também aparece em plano conjunto com os demais personagens, interagindo com eles. Outro detalhe a ser ressaltado é quando os pais de Mike o pegam na tela da TV – no filme de 1971, não há tela na TV, enquanto no de 2005 se abre um buraco na tela, como um holograma.

Outra diferença a ser ressaltada é que durante o teletransporte de Mike para a televisão na versão de 1971, aparecem partículas sobre os personagens, simulando o que seriam os vários pedacinhos do personagem sobrevoando pela sala. Já na versão de 2005 há apenas um grande clarão quando o personagem desaparece da máquina, assim como descrito no livro.

e) Quadro de diferenças e semelhanças entre as cenas

Cena: Mike Teavee na sala de TV		
	Fábrica de 1971	Fábrica de 2005
Diferenças	<ul style="list-style-type: none"> - Mike é um personagem que adora televisão, sobretudo filmes de faroeste. - É a mãe de Mike que o acompanha pela fábrica. - É possível ver as partículas sobrevoando a cabeça dos personagens. - Há a utilização de efeitos sonoros para simular o teletransporte. - Mike aparece numa tela preta. - É possível perceber que Mike encolhido é um boneco quando sua mãe o pega com a ponta dos dedos. - A dança e o canto dos Oompa Loompas são ao redor da personagem 	<ul style="list-style-type: none"> - Mike é um personagem muito ligado à tecnologia, sobretudo de games e computadores. - É o pai de Mike que o acompanha pela fábrica. - As partículas não são utilizadas como forma de explicitar o teletransporte. - Utiliza-se trilha sonora de ficção científica ao fundo da cena. - Mike aparece dentro de programas de TV. - Quando o personagem é encolhido é possível ver que ainda é o ator que o representa, porém ele está em uma escala de tamanho muito menor. Em um mesmo plano aparece o rosto do pai e sua mão segurando o personagem. - A dança e o canto dos Oompa Loompas são dentro da TV, interagindo com Mike. - A cena faz referenciais sonora e visual ao filme “2001: Uma Odisseia no Espaço”.
Semelhanças	<ul style="list-style-type: none"> - Mike é teletransportado para dentro da televisão - A sala de TV é toda branca 	

	<p>- Mike fala sobre ser impossível realizar o teletransporte, utilizando argumentos da Física.</p> <p>- Quando o personagem é diminuído sua voz sofre alteração: no primeiro a voz fica ecoada e no segundo com um efeito bastante utilizado em desenhos animados, se apropriando de agudos para a voz ficar bastante fina.</p> <p>- Captação de som direto durante os diálogos – exceto na canção dos Oompa Loompas</p>
--	---

Tabela 4. Mike Teavee na sala de TV

III. A cena do elevador (para cima e para fora)

a) Descrição da cena no livro

Os olhos azuis e brilhantes do Sr. Wonka se fixaram por um momento no rosto de Charlie. “Vai acontecer alguma maluquice”, pensou Charlie. Não estava com medo nem nervoso, só estava muito excitado.

Tanto quanto Vovô José. O rosto do velho brilhava de contentamento a observar os movimentos do Sr. Wonka, que tentava alcançar um botão no teto do elevador. Charlie e Vovô José quase torceram o pescoço para ler o que estava escrito: PARA CIMA E PARA BAIXO. “Para cima e para baixo...”, pensou Charlie.

“Como será essa sala?”

O Sr. Wonka apertou o botão. As portas de vidro se fecharam. — Segurem-se! — gritou ele.

E então... VUM! O elevador subiu como um foguete. — Iupii! — gritou Vovô José. Charlie se agarrava às pernas do avô e o Sr. Wonka segurava o cordão preso no teto. Foram subindo, subindo, subindo.

Desta vez subiram direto, sem viradas e chachoalhões; Charlie escutava o barulho do ar lá fora enquanto o elevador subia cada vez mais depressa. — Iupiii — gritou Vovô José outra vez. — Iupii! Lá vamos nós!

—Mais depressa!—gritava o Sr. Wonka, batendo nas paredes do elevador com as mãos.— Mais depressa. Se não andar mais depressa não vamos conseguir!

— Conseguir o quê? — gritou Vovô José. — O que temos que conseguir?

—Ah, esperem e verão — exclamou o Sr. Wonka, — Há anos quero apertar esse botão, e até hoje não o fiz! Que vontade! Tive vontade, sim! Mas eu não aguentava a ideia de furar um buraco no teto da fábrica! Vamos lá, meninos. Para cima e para fora!

— O senhor não está querendo dizer... não está querendo dizer que esse elevador vai... — gaguejou Vovô José.

— É exatamente isso! — respondeu o Sr. Wonka. — Espere e verá! Para cima e para fora!

— Mas... mas... mas... é de vidro! — gritou Vovô José. — Vai se despedaçar!

— Deveria — disse o Sr. Wonka, cada vez mais alegre — mas é vidro grosso, tudo bem!

O elevador subia cada vez mais depressa.

De repente CRASH! ouviram um barulhão lá em cima e o Vovô José gritou: — Socorro! É o fim! Estamos fritos!

Animado, o Sr. Wonka dizia: — Não estamos, não. Conseguimos! Saímos!

Na verdade o elevador havia atravessado o teto da fábrica e estava subindo para o céu como um foguete. O sol brilhava através do vidro e em cinco segundos alcançaram uma altura de três mil e trezentos metros.

— O elevador enlouqueceu! — gritou Vovô José.

— Não tenha medo! — disse o Sr. Wonka, com calma, e apertou outro botão. O elevador parou e ficou pairando no ar, como um helicóptero, por cima da fábrica e da cidade, que se estendia lá embaixo como um cartão postal. Olhando pelo chão de vidro em que pisavam, Charlie via as casinhas, as ruas e a neve que cobria tudo. Dava um pouco de medo estar pisando em chão de vidro, lá no céu. Parecia que a gente estava de pé em cima de nada.

— Tudo bem? — perguntou Vovô José. — Como é que essa coisa se segura?

— Força-açúcar. Um milhão de força-açúcar! Olhem! — apontou o Sr. Wonka — lá estão as outras crianças! Estão voltando para casa!

As outras crianças voltam para casa

Antes de mais nada, temos que descer e dar uma olhada nos nossos amiguinhos — disse o Sr. Wonka.

Apertou um outro botão e o elevador desceu. Logo estavam planando bem sobre a entrada da fábrica.

Olhando para baixo, Charlie via as crianças e os pais num pequeno grupo, ainda dentro da fábrica.

— Só estou vendo três. Quem está faltando? — perguntou ele.

— Deve ser o Miguel Tevel, mas ele vai aparecer logo. Está vendo os caminhões? — perguntou o Sr.

Wonka, mostrando vários caminhões cobertos, enormes, estacionados em fila.

— Estou vendo, sim. Para que servem?

— Você se lembra do que estava escrito nos Cupons Dourados? Cada criança terá um suprimento de doces, para a vida inteira. Haverá um caminhão para cada uma, cheio até o teto — lembrou o Sr. Wonka. —

Ah, ah, lá vai o nosso amigo Augusto Glupe! Estão vendo? Acabou de entrar no primeiro caminhão, com o pai e a mãe!

— Tem certeza de que ele está bem? — perguntou Charlie, atônito. — Mesmo depois de entrar por aquele cano?

— Ele está muito bem — afirmou o Sr. Wonka.

— Ele está diferente — disse o Vovô José, olhando pela janela do elevador. — Era tão gorducho.

Agora está magro como um palito!

— Claro — disse o Sr. Wonka, rindo. — Ele foi espremido no cano, lembra? Olhe lá a Srta. Violeta Chataclote, a grande mascadora de chiclete! Parece que espremeram o suco dela. Fico muito satisfeito! Ela está com a cara muito saudável! Muito melhor do que antes!

— Mas o rosto dela está cor-de-rosa! — gritou Vovô José.

— Está mesmo. Quanto a isso, não podemos fazer nada.

— Nossa! — gritou Charlie. — Vejam a coitada da Veroca Sal! E o Sr. Sal e a Sra. Sal! Cobertos de lixo!

— E lá vem o Miguel Tevel! — disse Vovô José. — Nossa! O que fizeram com ele? Está com mais de três metros de altura e magro como um arame!

— Ele passou na máquina de esticar chiclete e acho que exageraram um pouco. Ah, que gente mais sem cuidado!

— Que coisa horrível para ele! — suspirou Charlie.

— Horrível nada — disse o Sr. Wonka, ele tem é muita sorte. Todos os times de basquete do país vão ficar atrás dele. Mas vamos esquecer essas crianças bobas. Tenho uma coisa muito importante para lhe dizer, meu querido Charlie.

Dizendo isso, o Sr. Wonka apertou outro botão e o elevador voltou a subir para o céu.

A fábrica de chocolate de Charlie

O imenso elevador de vidro estava pairando bem lá no alto, sobre a cidade. Dentro dele estavam o Sr.

Wonka, Vovô José e o pequeno Charlie.

— Como eu adoro a minha fábrica de chocolate! — disse o Sr. Wonka, olhando para baixo. Virou-se para Charlie com expressão muito séria. — Você também a adora, não é, Charlie? — perguntou.

— Claro que sim! Acho que é o lugar mais maravilhoso do mundo!

— Fico feliz em ouvir isso — continuou o Sr. Wonka, mais sério ainda. Continuou a encarar Charlie.

— É verdade. Sinto-me feliz em saber disso e vou explicar por quê.

O Sr. Wonka tombou a cabeça para o lado e as ruguinhas do seu sorriso apareceram nos cantos dos olhos. — Veja, meu menino, resolvi dar a você esse lugar. Assim que você tiver idade para administrá-la, a fábrica será sua.

Charlie arregalou os olhos. Vovô José abriu a boca mas não saiu nenhuma palavra.

—É verdade. Estou lhe dando tudo — disse o Sr. Wonka, agora com um sorriso largo.

—Você aceita, não é?

— Está dando a ele? — gaguejou Vovô José. — O senhor deve estar brincando!

— Não estou. É a pura verdade.

— Mas... mas por que iria dar a fábrica ao meu Charlie?

— Escute — replicou o Sr. Wonka —, já sou um homem velho. Muito mais velho do que vocês imaginam.

Não vou viver para sempre. Não tenho filhos nem família. Quem vai tomar conta da fábrica quando eu não conseguir mais fazê-lo? Alguém tem que mantê-la, nem que seja só pelos umpa-lumpas. É claro que há milhares de homens inteligentes que dariam tudo para ficar com a fábrica, mas não quero esse tipo de pessoa. Não quero um adulto, que não me escutaria, não aprenderia nada e iria fazer as coisas do jeito dele e não do meu. Prefiro uma criança. Uma criança boa, sensata, carinhosa, a quem eu possa contar todos os meus segredos mais doces e preciosos, enquanto ainda estiver vivo.

— Então foi por isso que soltou os Cupons Dourados? — perguntou Charlie.

— Exatamente! — disse o Sr. Wonka. — Resolvi convidar cinco crianças para virem à fábrica e aquela de quem eu gostasse mais no fim do dia seria a vencedora!

— Mas, Sr. Wonka — gaguejou o velho José —, quer dizer que o senhor está dando mesmo esta fábrica enorme ao Charlie? Afinal de contas...

— Não há tempo para discussão! — gritou o Sr. Wonka. — Precisamos buscar o resto da família imediatamente. O pai de Charlie, a mãe e quem estiver por perto. Todos podem morar na fábrica de agora em diante. Todos podem ajudar o Charlie até ele crescer o bastante para conseguir administrar a fábrica sozinho.

Onde é que você mora, Charlie?

Charlie olhou pelo vidro as casas cobertas de neve. — Ali. Aquela casinha bem no fim da cidade, aquela bem pequena!

— Estou vendo — disse o Sr. Wonka. Apertou mais alguns botões e o elevador foi indo em direção à casa de Charlie.

— Acho que minha mãe não virá conosco — disse Charlie, triste.

— Por que não?

— Porque ela não vai deixar a Vovó Josefina, a Vovó Jorgina e o Vovô Jorge.

— Mas eles têm que vir também.

— Não podem — disse Charlie. — Eles são muito velhos e não saem da cama há vinte anos.

— Trazemos a cama junto — disse o Sr. Wonka. — Neste elevador cabe muito bem uma cama.

— Não dá para tirar aquela cama de casa. Não passa pela porta — informou Vovô José.

— Não desanimem! Nada é impossível. Fiquem olhando.

O elevador estava sobre o telhado da casinha dos Bucket.

— O que pretende fazer agora? — perguntou Charlie.

— Vou buscá-los — disse o Sr. Wonka.

— Como? — perguntou Vovô José.

— Pelo telhado — disse o Sr. Wonka, apertando outro botão.

— Não! — gritou Charlie.

— Pare! — gritou Vovô José.

CRASH! — o elevador atravessou o telhado e entrou no quarto dos velhos. Um montão de pó, telhas quebradas, pedaços de madeira, baratas, aranhas, tijolos e

cimento choveu sobre os três velhos que estavam na cama, e todos pensaram que fosse o fim do mundo. Vovó Jorgina desmaiou, Vovó Josefina deixou cair a dentadura, Vovô Jorge enfiou a cabeça debaixo do cobertor, e o Sr. e a Sra. Bucket vieram correndo da sala. (DAHL, 2000, p. 100-107)

b) Elevador de vidro – para cima e para fora, no filme de 1971

Plano conjunto, os personagens entram no elevador de vidro. Wonka explica que se trata de elevador de vidro e aço, que pode ir a todas as direções. Ele diz que já foi a todas as direções, porém nunca apertou o botão vermelho e pede a Charlie para que o aperte. Plano detalhe na mão de Charlie apertando o botão vermelho, um efeito sonoro marca o momento em que o botão é apertado. Plano médio em todos os personagens. Outro plano conjunto em que se nota os personagens agachados. Elevador parado, imagens projetadas ao fundo de baixo para cima. Wonka diz que o elevador precisa ir mais rápido para chegar ao destino. O avô alerta que isso será perigoso, pois precisará atravessar o telhado. Plano detalhe de um medidor de velocidade do elevador. Plano médio de Wonka dizendo “lá vamos nós”. Plano geral, o elevador (sem personagens dentro) quebra o vidro do telhado da fábrica – a cena parece ser feita com uma miniatura de casa com telhado de plástico, que é quebrado por um objeto voador que se assemelha ao elevador, porém possui formas diferentes do mostrado anteriormente, com os personagens dentro. Enquanto o elevador sobe há um efeito sonoro que se assemelha a pressão, como um avião acelerando. Quando o elevador ultrapassa o telhado há um discreto barulho de algo se quebrando. A trilha sonora “Pura Imaginação” (apenas instrumental) é iniciada ao fundo. Corte, em que se nota um grande plano geral de vista da cidade. Em seguida, mais um plano geral da cidade e outra imagem do elevador, sem personagens inseridos, sobreposta à imagem da cidade (a iluminação da cidade e do elevador é diferente). Detalhe importante: os elevadores são diferentes. O elevador em que estão os personagens é quadrado e o elevador que quebra o vidro e voa pela cidade tem uma ponta comprida. Corte para um plano conjunto de personagens dentro do elevador. Enfim, um corte para um plano geral da cidade fora.

Do lado de dentro Wonka e Charlie conversam. Willy Wonka diz que a fábrica será de Charlie, que poderá levar toda a sua família para morar no local também. Ele explica que esse era o real prêmio para a criança que passasse por todas as suas provas. Os dois se abraçam. A trilha de fundo aumenta e o canto é introduzido. Sobem os créditos com a imagem do elevador voando sobre a cidade.

c) Elevador de vidro – para cima e para fora, no filme de 2005

Plano conjunto dos personagens entrando no elevador de vidro. Ele é transparente e é possível ver os personagens através dele. Plano detalhe na mão de Willy Wonka apertando o botão “Para cima e para fora”. Há efeitos sonoros para o botão sendo apertado (com o som de fato de botões de elevador), da porta se abrindo e de uma espécie de turbina de avião enquanto o elevador sobe. Plano médio para Charlie perguntando o que é “para cima e para fora”, para Willy dizendo que irão atravessar, e de volta para Charlie perguntando o que irão atravessar. Uma trilha sonora agitada no fundo acompanha o momento, que aumenta sua tensão na medida em que o elevador vai subindo e aumentando sua velocidade. Plano médio de baixo para cima, e depois de cima para baixo, do elevador subindo pela estrutura quase transparente (é possível ver apenas os cabos em prateado). Plano conjunto dos personagens no elevador, as imagens ao fundo podem ser vistas pela transparência total de suas paredes. Alternância entre planos médio e conjunto dos personagens enquanto conversam, Willy Wonka diz que demorou anos para poder apertar esse botão. O avô de Charlie pergunta: “Então quer dizer que...?”. Wonka responde que sim. Joe diz que o elevador é de vidro, irá despedaçar. Wonka ri. Plano detalhe de elevador quebrando o teto de vidro. Plano geral do elevador voando sobre a fábrica. Outro plano detalhe para os pés dos personagens: é possível ver a fábrica se aproximando à medida em que o elevador vai caindo. Quando o elevador ultrapassa o telhado há um som bastante forte de vidro se quebrando e logo após tudo isso, a trilha sonora “Up and out” é iniciada. Quando o elevador começa a cair, há novamente o efeito do botão sendo apertado e um barulho de fogo aparece, indicando que uma espécie de turbina foi ligada nele para que não caia. A trilha sonora se estabiliza quando Willy Wonka aperta o botão que o impede de continuar caindo – ela fica em caráter de suspense. Alternância de planos conjuntos dos personagens. Corte, plano geral com outros personagens saindo da fábrica. Primeiro, Augustus coberto de chocolate, em seguida, Violet, ainda violeta fazendo contorcionismo, depois Veruca coberta de lixo e, por último, Mike esticado (seu corpo está estreito e seu tamanho aumentado), todos acompanhados por seus pais – a trilha de fundo mais calma a partir deste instante que as crianças dialogam com seus pais. Corte para plano com a perspectiva de dentro do elevador: pelo mesmo plano geral é possível ver os personagens no elevador e os demais através dele, na fábrica. Willy Wonka pergunta onde Charlie mora. Vê-se um corte em plano geral da cidade (casa de Charlie em destaque, sendo mostrada por ele). Eles vão até lá. Chegam quebrando o telhado com o elevador de vidro em plano geral.

d) Comparação - os elevadores de vidro

A partir da comparação entre as duas cenas do elevador de vidro, é possível contatar certas limitações da versão de 1971 ao tentar criar o elevador em relação ao filme de 2005 e também levando em consideração o que seria a ideia do elevador de vidro exposta no livro.

A primeira limitação diz respeito à projeção de imagem atrás da cena filmada, enquanto os personagens estão no elevador, para parecer que ele está em movimento. A segunda ocorre quando o elevador quebra o vidro, em que as imagens são gravadas com maquetes. O “problema” desta cena específica é que é possível perceber que não há ninguém dentro da miniatura, além disso, há uma diferença de formatos entre o elevador grande e aquele em miniatura. No final, é utilizado o corte (para montagem), alternando as cenas da cidade e as imagens dos personagens dentro do elevador. Quando a miniatura aparece sobrepondo a imagem da cidade, é possível ver que as imagens estão deslocadas pela iluminação que elas receberam. A luz que ilumina a cidade é natural, enquanto a que ilumina o elevador é artificial.

Na cena do elevador há efeitos sonoros nas duas versões para o aperto dos botões: na versão de 1971 o ruído sugere alerta e na versão de 2005 é o som de fato, de botões de elevador. Isso também demonstra a familiaridade na época com os objetos (elevadores e botões) e seus ruídos. Há também outro fato a ser destacado na cena: no livro o ruído do elevador se colidindo com o telhado é descrito com um “CRASH”, em letras maiúsculas para sugerir intensidade. Entretanto, essa intensidade pode ser notada apenas na versão de 2005, uma vez que na versão de 1971 a trilha sonora ganha mais atenção durante o momento de colisão.

Essas partes da cena na versão de 2005, trazem algumas diferenças: o elevador é todo transparente e as imagens aparecem ao seu fundo não em forma de projeção, mas de inserção no mesmo plano por meio de efeitos visuais gerados por computador. Além disso, nessa versão os personagens e cenários compartilham os mesmos planos sem trazer uma sensação de desconexão entre eles, pois a iluminação, a textura e a aparência, tanto do cenário quanto dos personagens, são as mesmas.

A versão de 2005 também ressalta o que Willy Wonka, Charlie e seu avô veem lá de cima do elevador - os demais personagens indo para suas casas. Essa cena pode ser vista do próprio elevador de vidro, onde é possível vê-los saindo da fábrica. Já na versão de 1971, o filme é encerrado ali mesmo dentro do elevador.

e) Quadro de diferenças e semelhanças entre as cenas

Cena: Elevador de vidro		
	Fábrica de 1971	Fábrica de 2005
Diferenças	<ul style="list-style-type: none"> - O elevador é de vidro e aço - Há cortes de dentro do elevador, para fora, além de projeções ao fundo do elevador, para simular a subida. - O elevador sai da fábrica quebrando o telhado (maquete) - O elevador tem formato diferente quando é filmado em plano geral, externo. - Não são mostrados os outros personagens mais. - O efeito sonoro do telhado sendo quebrado é bastante discreto e se funde à trilha sonora final. - A trilha sonora alegre, “Pure Imagination”, é iniciada apenas após o elevador colidir com o telhado. Durante o trajeto há a utilização de efeitos sonoros maquínicos, de pressão. - O filme termina com os personagens dentro do elevador. 	<ul style="list-style-type: none"> - O elevador é todo de vidro - O elevador vai subindo pela fábrica com os personagens dentro, em planos contínuos. - O elevador sai da fábrica pela chaminé - O elevador tem o mesmo formato durante toda a cena - Os outros personagens podem ser vistos saindo da fábrica através do elevador - O efeito sonoro do telhado sendo quebrado é bastante intenso, remetendo de fato a vidro se quebrando. - A trilha sonora “Up and out” é tocada durante todo o trajeto do elevador, chegando ao seu ponto máximo de volume quando o elevador colide com o telhado. Durante o trajeto também há efeitos sonoros que se assemelham a um avião decolando. - A cena termina com o elevador chegando à casa de Charlie, pelo telhado.
Semelhanças	<ul style="list-style-type: none"> - Charlie aperta o botão que faz com que o elevador saia da fábrica. - Willy Wonka diz sobre o prêmio de Charlie dentro do elevador 	

	<ul style="list-style-type: none">- Efeitos sonoros são utilizados demonstrando a velocidade que o elevador se encontra.- Há a presença de trilha sonora- O elevador precisa alcançar uma velocidade alta para conseguir sair da fábrica.- O único personagem que não tem medo de o elevador cair é Willy Wonka.- O elevador voa sobre a cidade
--	---

Tabela 5. Elevador de vidro

3.1 Tempo médio de planos em segundos

David Bordwell (2006) desenvolveu o que chamou de *Average Shot Length* (ASL), que seria a medição da duração média de planos, em segundos. De acordo com o pesquisador, a média antes da década de 1960 era de 11-8 segundos por plano, passando de 6-8 na década de 1960, 5-8 na década de 1970, até 3-6 na década de 1990, e tem se tornado cada vez menor o intervalo entre os planos.

Fazendo uma breve observação a partir da pesquisa de Bordwell, foi possível obter os seguintes dados das sequências analisadas na pesquisa:

Sequência: Violet ficando violeta		
Filme	1971	2005
Duração em minutos	2:24	4:33
Duração em segundos	144	273
Planos	25	107
Média segundos / plano	5	2

Tabela 6. Duração média de planos: sequência Violet

Sequência: Mike Teavee na sala de TV		
Filme	1971	2005
Duração em minutos	3:02	3: 43
Duração em segundos	182	223
Planos	37	123
Média segundos / plano	4	1

Tabela 7. Duração média de planos: sequência Mike

Sequência: Elevador de vidro (para cima e para fora)		
Filme	1971	2005
Duração em minutos	3:08	2: 31
Duração em segundos	188	151
Planos	38	74
Média segundos / plano	4	2

Tabela 8. Duração média de planos: sequência Elevador

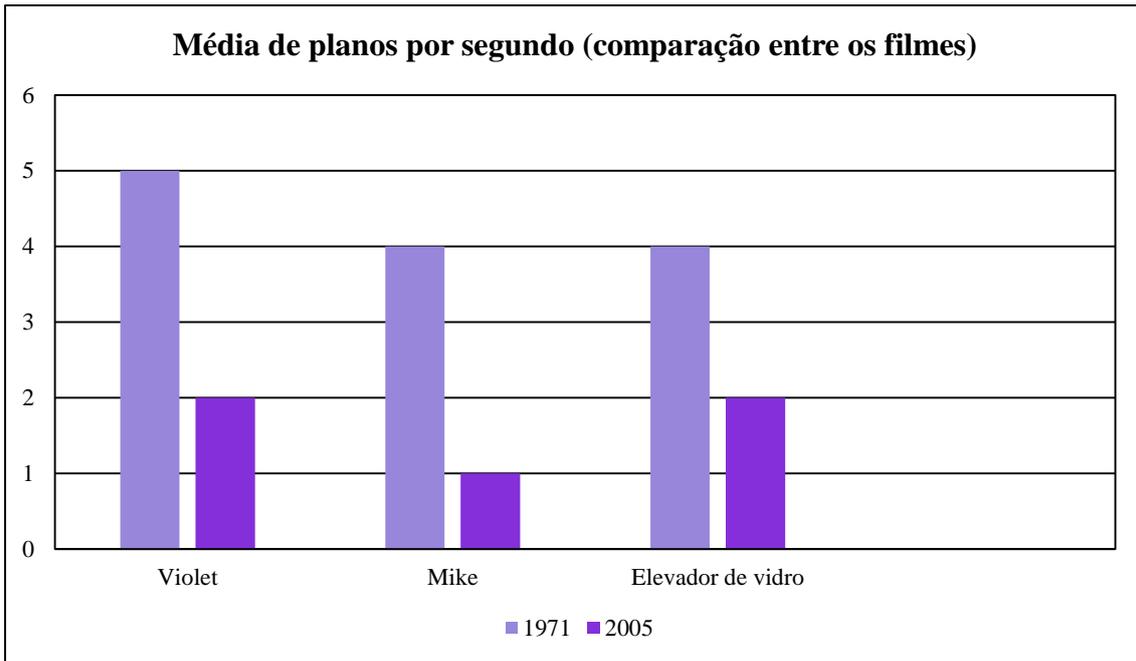


Gráfico 1. Comparação entre duração média de planos entre as sequências

A partir dessa primeira amostragem de dados que possui a contagem média de duração de planos, já é possível notar a grande diferença entre as sequências. Se no filme de 1971 os planos duram entre 5 e 3 segundos, no filme de 2005, eles podem durar até apenas 1 segundo.

Continuando a amostragem foi feita uma média geral de duração de planos, em segundos, levando em consideração apenas as três sequências analisadas na pesquisa.

Filme de 1971		
	Média segundos/plano (s/p)	Média total de s/p
Violet ficando violeta	5	4
Mike Teavee na Sala de TV	4	
Elevador de vidro	4	

Tabela 9. Duração média de planos filme de 1971

Filme de 2005		
	Média segundos/plano (s/p)	Média total de s/p
Violet ficando violeta	2	1
Mike Teavee na Sala de TV	1	
Elevador de vidro	2	

Tabela 10. Duração média de planos filme de 2005

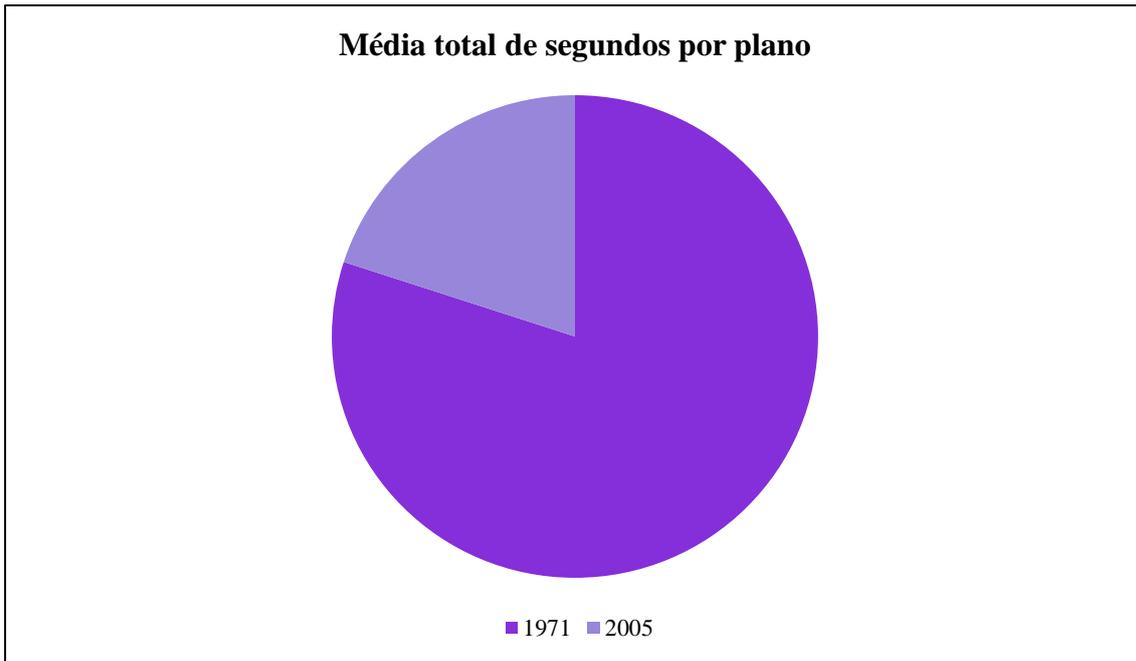


Gráfico 2. Comparação entre duração média de planos entre os filmes

Dessa forma, a partir da comparação entre a duração média de planos entre os filmes, fazendo a média também entre as sequências, é possível perceber que a diferença na duração dos planos é de fato significativa. Se no filme de 1971, a média é de 4 segundos por plano; no filme de 2005 ela é de apenas 1 segundo, cerca de apenas 25% do tempo do primeiro.

3.2 Análises interpretativas

I. Violet ficando violeta

Pensando sobre o que Ismail Xavier (2008) chama de específico e não específico dentro de um filme, a sequência apresenta os seguintes aspectos: dentro da história proposta pelo livro, ambos os filmes não apresentam diferenças significativas dentro do não específico. Sobre o que Vernet (2011) considera relevante dentro de análise narrativa, as sequências possuem similar legibilidade, que possibilita a compreensão da cena, e ordem narrativa e rítmica parecidas, pois utilizam de humor associado ao suspense enquanto a personagem se transforma em uma amora gigante.

Já sobre o específico, que diz respeito ao próprio estilo de cada um dos filmes, há uma série de fatores a serem considerados, inclusive de ordem tecnológica.

O primeiro fator que diferencia as sequências diz respeito à própria constituição dos personagens mais importantes da cena: Violet e Willy Wonka.

Ambas as Violets dos dois filmes têm em comum a ambição e o vício de mascar chicletes. São garotas bastante competitivas. A primeira, do filme de 1971, aparece como uma criança do interior, filha de um comerciante, que apesar de gostar mais de chicletes, conseguiu encontrar o bilhete dourado entre as barras Wonka. Não há mais detalhes sobre a personagem durante sua apresentação.



Figura 3. Violet (1971): primeira aparição da personagem no filme

Já a Violet do filme de 2005, é apresentada como uma garota esportista, influenciada pela mãe a competir em vários torneios, inclusive de melhor mascadora de chicletes. A primeira cena em que a personagem é mostrada, ela aparece lutando karatê com adultos e vencendo todos eles. Já durante a coletiva de imprensa a personagem está em sua sala de troféus. Assim, é possível perceber que a personagem de 2005 possui uma maior caracterização do que a de

1971: a sua ambição por competir sempre, vem de seu treinamento de esportes, influenciado pela mãe, que a trata como uma verdadeira ginasta. Isso é reforçado até mesmo pelo figurino com o qual a personagem vai para a fábrica: Violet vai com roupas de ginástica, enquanto a Violet de 1971 usa um macacão azul, sem dizer mais sobre a personagem.



Figura 4. Violet (2005): primeira aparição da personagem no filme

Em oposição às duas Violets, os Willy Wonkas não possuem tanta diferenciação, a não ser pela forma de agir. Os dois partem inicialmente de figurinos similares: cartolas e casacos de veludo. O que muda no caso dos figurinos é apenas a cor. O Willy Wonka de 1971 utiliza uma cartola marrom e casaco roxo. Já o de 2005 possui uma cartola preta e seu casaco é na cor vinho. O Willy Wonka interpretado por Gene Wilder possui aparência mais leve, sua pele é clara, olhos azuis claros, ele possui cabelo loiro meio grisalho e bochechas rosadas. As cores do figurino auxiliam nesse toque de leveza dado ao personagem. O Willy Wonka em questão é paciente com as crianças, apesar de parecer lhes pregar peças durante o percurso dentro da fábrica. Apesar disso, ele parece sempre bastante amável e sonhador – isso pode ser percebido durante a canção “Pure Imagination”, cantada pelo próprio personagem.



Figura 5. Willy Wonka (1971)

Já o Willy Wonka interpretado por Johnny Depp é bastante sombrio. Ele não possui muita paciência com as crianças, exceto com Charlie, e sugere sempre estar incentivando as

crianças a fazerem coisas erradas para ganharem uma lição. O figurino escuro somado à pele extremamente clara, olhos azuis e cabelos longos e escuros do personagem, contribuem para adquirir-lhe certa obscuridade. Ao contrário do Wonka de 1971, o personagem de Depp não parece ser feliz, pelo contrário, ao longo da trama ele vai demonstrando seu trauma de infância, que fez com que ele se refugiasse entre os doces e criasse sua própria fábrica.



Figura 6. Willy Wonka (2005)

A caracterização dos personagens pode ser percebida como o estilo dos próprios diretores: se por um lado, Mel Stuart, tenta criar uma fábrica onde sonhos são possíveis de uma forma bastante romântica, Tim Burton, tenta demonstrar os pesadelos que motivam os sonhos e a obscuridade por trás das pessoas a partir de um personagem tão importante quanto Willy Wonka.

Sobre o cenário da sequência analisada é preciso também ressaltar algumas diferenças essenciais. A “Sala de Invenções”, local onde a cena toda se passa no filme de Mel Stuart, se assemelha a laboratórios de “cientista maluco”, como nos antigos filmes de ficção. As máquinas são de lata, possuem prensas, esteiras etc., como se fossem de fato uma indústria de produtos alimentícios em larga produção de escala.



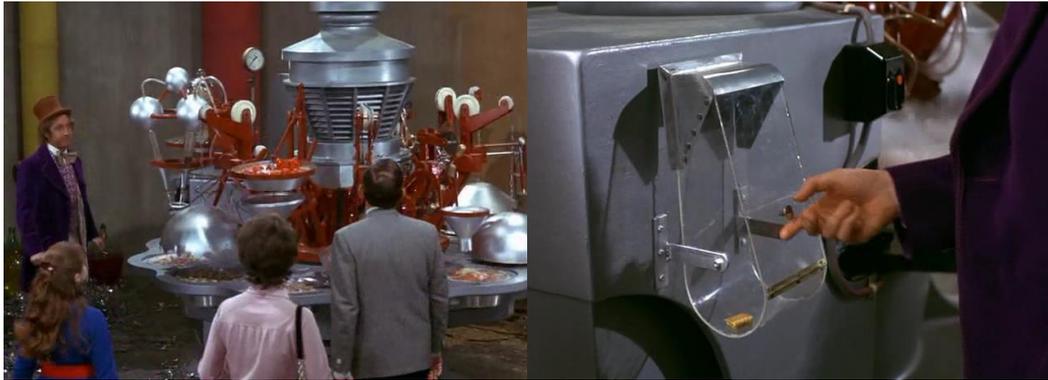


Figura 7. Sala de Invenções (1971)

Já a “Sala de Invenções” do filme de 2005, é caracterizada de forma diferente. A sala parece toda automatizada, sendo controlada por botões e monitores. A sala se assemelha a um laboratório de pesquisas científicas, porém com bastantes cores. Há, inclusive, vários vidros usados em laboratórios em todos os cantos do cenário. A máquina que faz o chiclete mastigado por Violet é um exemplo da automação: o próprio equipamento parece servir a personagem e só há espaço para sair apenas um chiclete.

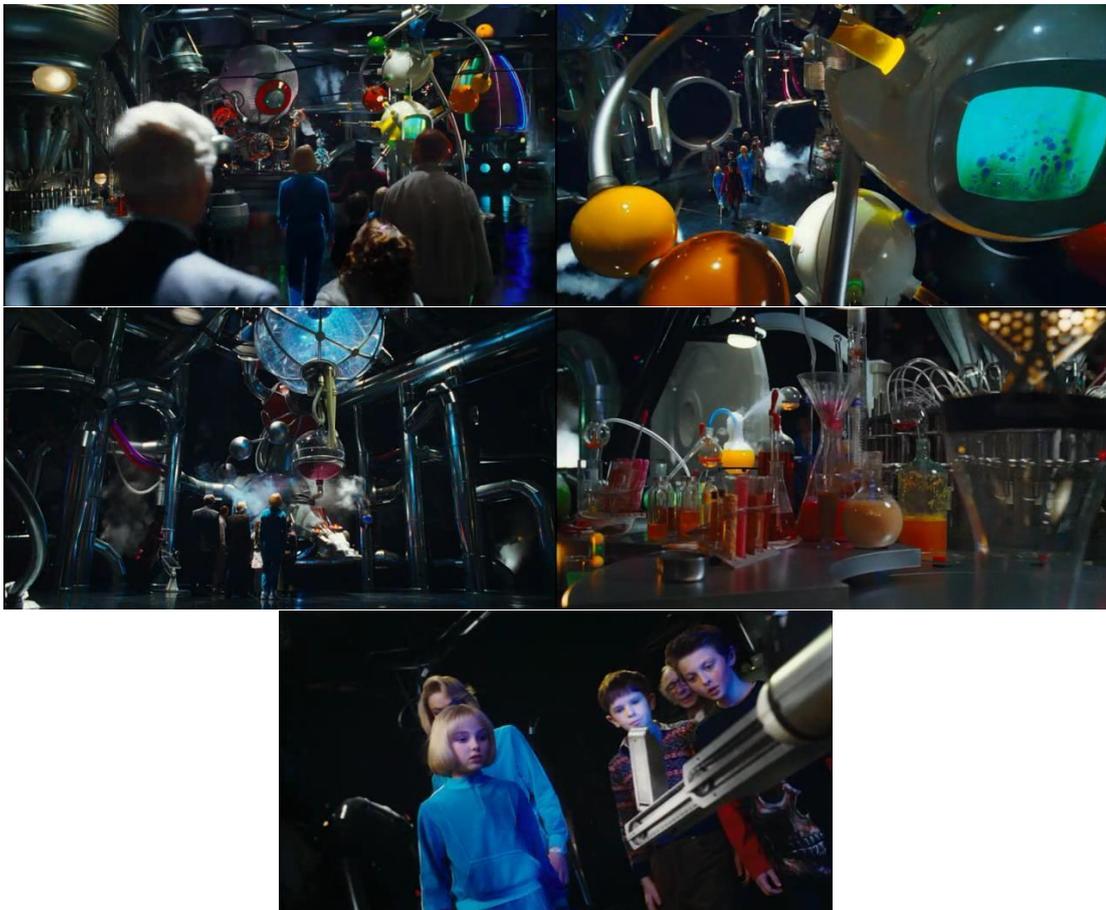


Figura 8. Sala de Invenções (2005)

Tais diferenciações na forma de compor o cenário das salas evidenciam a abordagem de cada um dos filmes sobre o local: enquanto na sala de 1971 os doces são produzidos de forma maluca e industrial, em escala, na fábrica de 2005 há pesquisa sobre os doces e experimentação durante sua fabricação, que produz apenas um doce por vez. Isso parece demonstrar que cada um dos produtos Wonka tem sua particularidade, por isso é feito apenas um por vez.

O som na cena também possui distinções em cada uma das sequências. No filme de 1971, enquanto Violet vai se transformando em amora, os únicos efeitos sonoros utilizados simulam a continuação no funcionamento das demais invenções: são ruídos maquinicos. Já na fábrica de 2005 há efeitos maquinicos, uma trilha sonora de suspense bastante marcante e também efeitos sonoros caracterizando a transformação de Violet se assemelhando a algo enchendo de líquido e também líquidos fervendo.

Há, nesta caracterização da banda sonora das sequências, duas vertentes a serem consideradas. A primeira diz respeito ao próprio estilo dos diretores: na fábrica de 1971 a ausência de trilha sonora durante a transformação de Violet é uma escolha, assim como na fábrica de 2005 auxilia na criação de uma identidade sonora, uma vez que há um padrão das trilhas usadas no filme, não apenas de ritmos e composição, mas de momentos de aparição. A direção sonora do filme de 2005 foi assinada por Denny Elfman, que além de músico possui bastante experiência na sonorização de filmes, sobretudo dirigidos por Tim Burton. Isso pode ter contribuído para uma maior utilização de sons durante a cena em detrimento da adaptação anterior, que não utiliza de muitos elementos sonoros durante a sequência. Outra vertente a ser considerada é de ordem tecnológica. Levando em consideração a década de produção da primeira adaptação há de se pensar que não havia tecnologia que permitisse a gravação de áudio em várias camadas. Conforme dito anteriormente, na década de 1970 o Dolby estava ainda, em seu nascimento, e ele tem como uma de suas principais características a possibilidade de gravação, mixagem e exibição de áudio em várias camadas. Isso é de suma importância para se pensar em cenas que possuam muitos elementos sonoros como é a adaptação de 2005, que pôde contar com essa utilização de vários canais de áudio para uma maior ambientação sonora da sequência.

Ainda sobre a transformação de Violet há uma grande diferença entre as duas sequências analisadas. A transformação de Violet no filme de 1971 é realizada de forma “mecânica” e isto quer dizer que para realizar a ampliação no tamanho da personagem, no seu inchamento, foram utilizados recursos de maquiagem, iluminação e figurino. Já no que diz respeito ao filme de 2005, a transformação é realizada através de computadores alterando a escala, a textura e a cor, entre outros elementos, da personagem.

O que há de problemático na transformação no filme de 1971 é que existe uma quebra no que Vernet (2011) chama de coerência interna. No primeiro momento da transformação Violet vai se tornando violeta a partir de uma iluminação azulada que é colocada sobre a cabeça da atriz. É possível ver que se trata de um efeito de luz pela sombra provocada na cabeça da personagem.



Figura 9. Violet (1971): primeira coloração através de iluminação

Entretanto, após inchar totalmente, a atriz recebe maquiagem sobre o rosto, o que altera a sua tonalidade de forma brusca em relação à cor anterior, gerada pela iluminação.



Figura 10. Violet (1971): segunda coloração através de maquiagem

Outro momento que ressalta o mesmo problema de coerência durante a transformação de Violet é a forma como ela vai inchando. Há a utilização de cortes para que a personagem vá crescendo, conforme pode ser visto abaixo. Em um corte ela é mostrada em plano médio, no novo corte ela já aparece parcialmente inchada.



Figura 11. Violet inchando (1971): utilização de cortes

O corte é uma boa ferramenta, pensando nos recursos técnicos e tecnológicos capazes de fazer uma personagem inchar, na década de 1970. Entretanto, o problema mais relevante deste momento é o segundo seguinte ao corte que mostra a garota inchada. Nele é possível perceber um truque bastante utilizado em peças de teatro: outros personagens se aproximam do foco da câmera, de costas para ela, impedindo a visão total da cena. Neste momento Violet aparece inchada com um cinto na sua cintura. Então, o pai de Violet se posiciona atrás da personagem e puxa o seu cinto – o ato é escondido, pois os personagens à frente da câmera impedem tal visualização – dando a impressão de que ela inchou tanto que arrebentou o cinto. Após, há outro corte, mostrando a personagem em plano médio, mostrando que ela inchou ainda mais – entre o plano conjunto dos demais personagens e o plano médio de Violet é possível ver que seus ombros e peito estão mais inchados.





Figura 12. Violet inchando (1971): utilização de truque teatral para disfarçar o que está sendo modificado na cena por manipulação do próprio ator, retirando o cinto da personagem.

Já no filme de 2005, a pigmentação da personagem vai crescendo a partir de uma pinta em seu nariz, que colore seu rosto, mãos, cabelos etc., de forma uniforme, uma vez que a coloração é feita através de efeitos visuais digitais.





Figura 13. Violet (2005): coloração uniforme, utilizando efeitos visuais digitais

Já sobre o momento em que a personagem vai inchando, também não há cortes para simular tal crescimento, ele é mostrado em continuidade. A personagem vai inchando aos poucos até ocupar grande parte da sala de invenções de Willy Wonka. A atriz foi transformada em um personagem totalmente digital e é dessa maneira que a cena pode ser mostrada de forma contínua. É importante ressaltar que não se fala aqui de uma ausência de cortes na sequência do filme de 2005, mas eles são usados para dar seguimento e dinâmica à cena, e não como uma forma de esconder a transformação de Violet.





Figura 14. Violet (2005): o inchamento da personagem é mostrado de forma contínua

Desse modo, é possível observar como a escolha de cada um dos diretores, sobretudo como a forma de construir a sequência e suas tecnologias utilizadas, interferiram na forma de compreensão e fabulação da cena. No primeiro filme como demonstrado acima, há um problema no que diz respeito à continuidade, não pela utilização de cortes, mas pela mudança de tonalidade na pele da personagem e também pela utilização de um truque de ilusionismo absorvidos dos palcos e não propriamente do cinema. De acordo com Ismail Xavier (1984), problemas de continuidade podem ter justamente o efeito contrário: de criar a sensação de ruptura nas cenas e ruptura na compreensão delas por parte do espectador.

Num outro nível, superposto aos anteriores, temos a continuidade produzida como resultado de uma manipulação precisa da atenção do espectador, onde as substituições de imagem obedecem a uma cadeia de motivações psicológicas. Passamos de um plano de um rosto porque, da própria natureza da ação representada, surge uma solicitação que é atendida justamente por esta mudança de plano. Contendo nova informação necessária ao andamento da história, precisando a reação de uma personagem particular diante dos fatos, denunciando alguma ação marginal imperceptível para o espectador nos planos anteriores, o novo plano é sempre bem vindo, e sua obediência às regras de equilíbrio e motivação o transforma no elemento que sustenta o efeito de continuidade, em vez de ser justamente a ruptura. (XAVIER, 1984. p. 24 e 25)

O autor ainda fala sobre a importância do cineasta compreender como funciona o ilusionismo no cinema para que a história pareça o mais “natural” possível, mesmo que o espectador saiba que se trata de uma montagem. Ou seja, inicialmente não importa se a história a ser contada não condiz com a realidade, desde que o cineasta saiba construir o enredo e a narrativa do filme de forma com que seja uma possibilidade real.

A manutenção da inocência do cinema (não montagem) nos explica a natureza do ilusionismo legítimo que só ele pode oferecer: o cineasta pode construir todas as ilusões, desde que seus truques aparentemente não devam nada (na medida em que estão concentrados no que se passa diante da câmera), mesmo que no fundo devam tudo (o que torna os arranjos possíveis e tudo aparentemente real é sua representação na tela) aos meios específicos do cinema.

Para a eficiência de tal ilusionismo, é preciso que os truques aplicados aos fatos que se passam diante da câmera colaborem com a objetividade essencial do registro cinematográfico, compondo um mundo imaginário inserido num espaço “a imagem do real. (XAVIER, 2008, p. 85)

Sendo assim é possível compreender que a sequência no filme de 2005 foi mais bem articulada, não apenas sobre a proposta inicial do livro, mas em relação à própria sequência do filme de 1971, que de certa forma quebra com a confirmação do ilusionismo ao perceber seus problemas na continuidade. Entretanto, é preciso ressaltar aqui que as diferenças tecnológicas foram de suma importância para que a sequência de 2005 não fosse limitada pelos mesmos problemas. A partir da manipulação das imagens no cinema digital, Violet pôde tornar-se violeta de forma uniforme, sem cortes e ficar inchada até tomar toda a proporção da sala de invenções de Willy Wonka. Em outras palavras, retomando a ideia de simulação possibilitada pelo cinema digital trabalhada anteriormente, é possível perceber que a virtualização dos personagens conseguiu, partindo da própria atriz, criar uma personagem que se transforma em uma amora gigante, sem que isso faça dela uma personagem “não crível”. Assim, a simulação consegue alcançar sua proposta de não necessariamente imitar a realidade, mas sim ultrapassá-la, transformá-la, como no caso da virtualização de Violet. Como dito por Xavier, a relação com o mundo real existe, mas o diretor tem em suas mãos o poder de criar uma realidade condizente com um mundo imaginário, sobretudo dentro dos filmes de ficção.

II. Mike Teavee na sala de TV

Nesta sequência também não há mudanças significativas dentro do chamado de não específico (Vernet, 2011). A única alteração dentro deste âmbito é que no filme de 1971 Mike é acompanhado por sua mãe, enquanto no filme de 2005 é pelo seu pai.

Já no que diz respeito ao específico, há algumas alterações relevantes para reflexão. A primeira é sobre a construção do personagem de Mike. O Mike do filme de Mel Stuart é um garoto que gosta bastante de televisão por causa dos filmes de faroeste. Influenciado por tal estilo, o personagem se veste a caráter como um cowboy, usando chapéu e lenço amarrado no pescoço.



Figura 15. Mike (1971)

Por outro lado, o Mike de Tim Burton é um garoto totalmente ligado à tecnologia. Ele gosta de televisão, vídeo game e computadores. Na cena da primeira aparição do personagem, ele fala que conseguiu encontrar o bilhete dourado através de dados obtidos pela rede, no computador. Seu figurino acompanha o que seria uma forma de caracterização dos chamados “nerds”, composto por jeans, camisa estampada e tênis de cadarço.



Figura 16. Mike (2005)

Dessa forma, é interessante observar que o filme em formato digital, traz implicações para os próprios temas explorados, que tenta expor essa “era tecnológica” como uma forma condicionante da vida.

O que há de comum entre os dois Mikes, além de gostarem de televisão, é a impaciência e o tédio acerca de tudo na fábrica Wonka. Nos dois casos trata-se de um garoto que não gosta de obedecer às ordens.

Em relação ao cenário da sala de televisão onde ocorrem as sequências, há também algumas diferenças. Apesar de ambos serem todos na cor branca, a ambientação deles é feita de forma diferente. O primeiro, do filme de 1971, é pequeno e composto por uma espécie de “câmera gigante” e uma plataforma para que o objeto a ser teletransportado seja colocado.

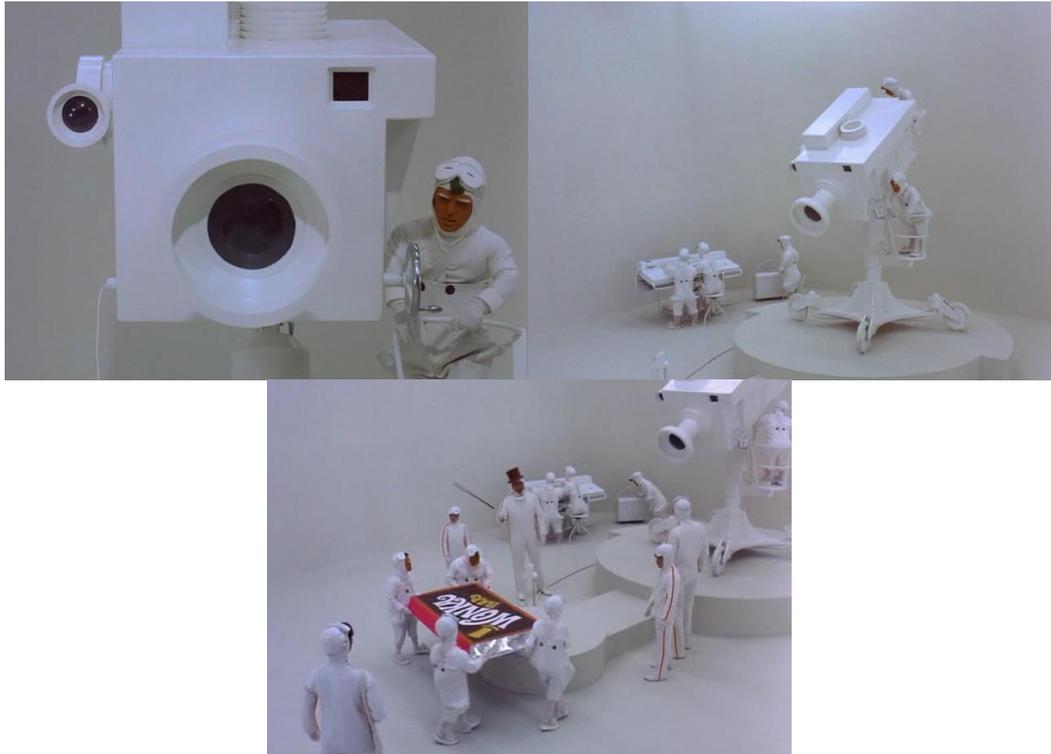


Figura 17. Sala de televisão (1971)

O cenário da sala no filme de 2005 é maior e possui vários equipamentos que parecem uma câmera com várias lentes, luzes, televisor e a mesma plataforma com uma proteção de vidro que a envolve na parte superior.

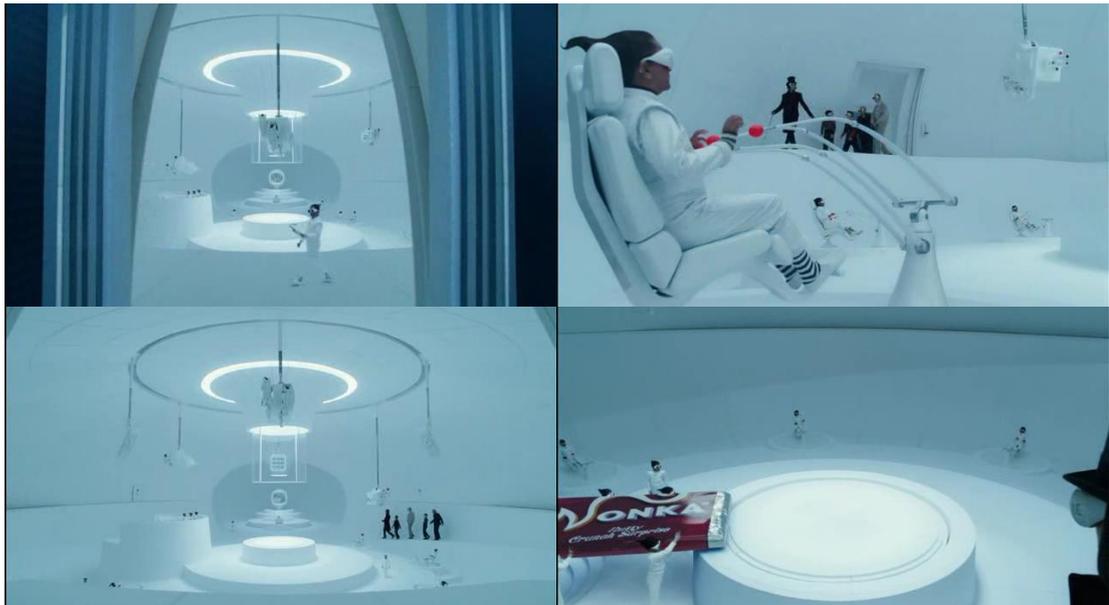
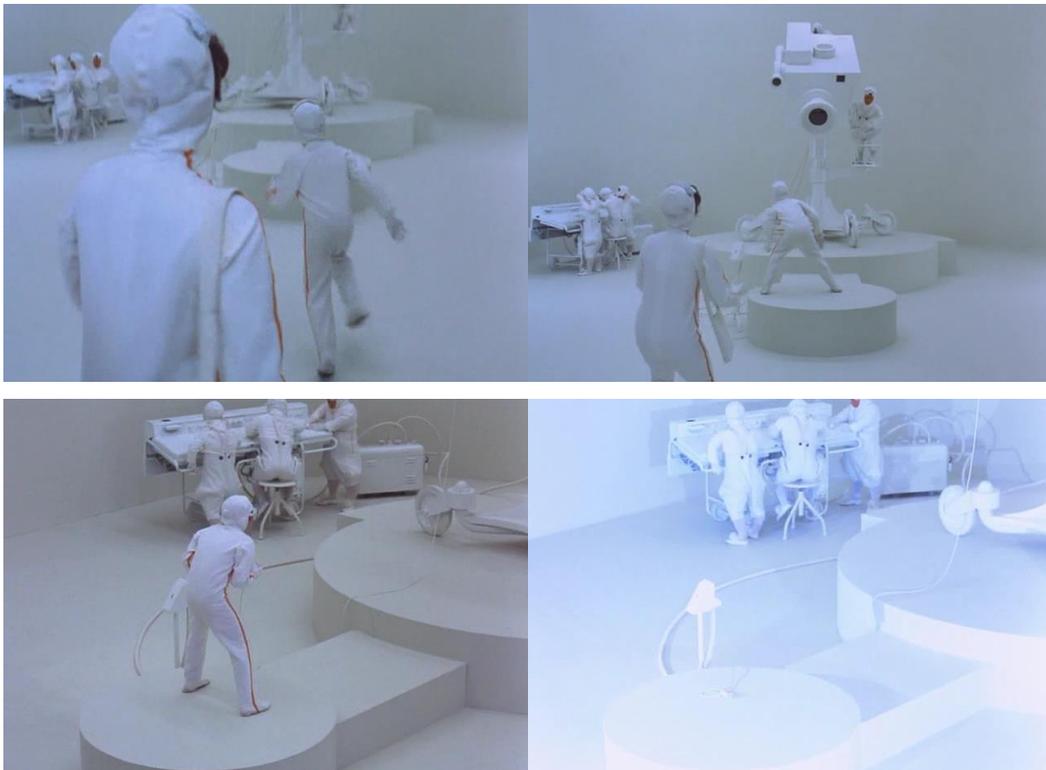
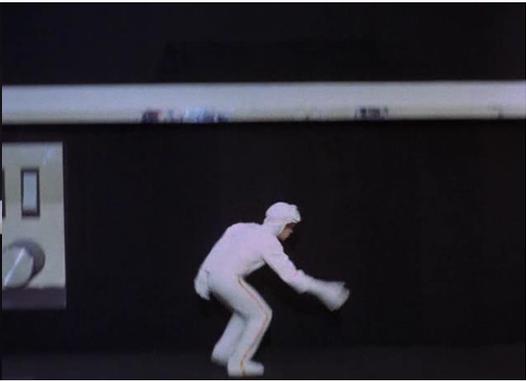
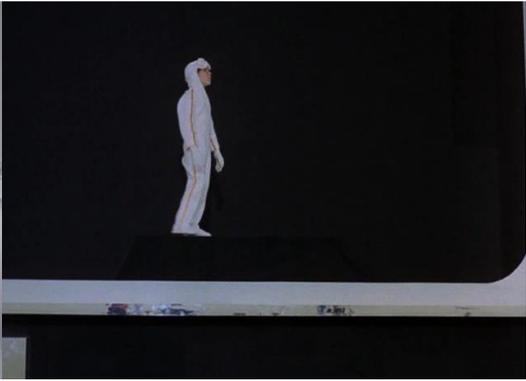
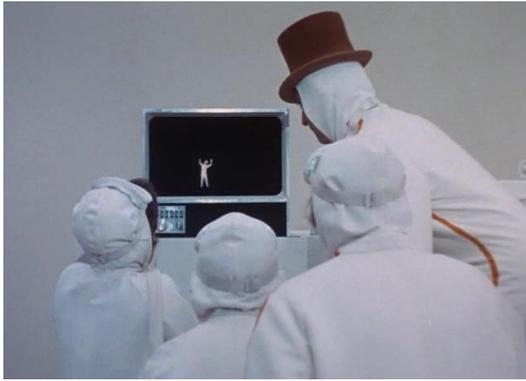
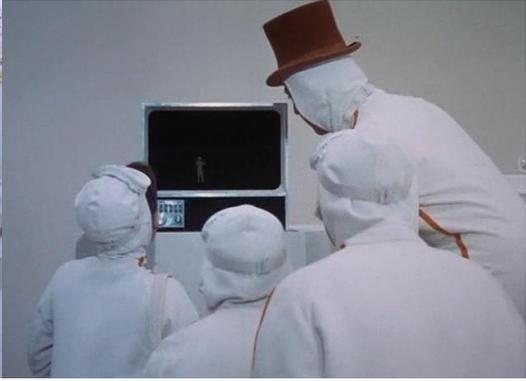


Figura 18. Sala de Televisão (2005)

Comparando as duas versões da sala é possível perceber que cada uma contextualiza o momento tecnológico de sua produção. Enquanto a versão de 1971 faz referência à ascensão da televisão, com as câmeras de vídeo, o filme de 2005 reforça uma visão “futurista” da tecnologia, com câmeras pequenas, várias lentes, automação por toda a sala.

Sobre a transformação de Mike, a sequência produzida no filme de 1971 possui também um problema, assim como na sequência analisada anteriormente em relação à adaptação de 2005. Na primeira versão, a transformação de Mike tem alguns problemas de coerência entre os planos. Quando Mike é teletransportado para a televisão, o que se consegue ver no plano conjunto é apenas um boneco todo branco balançando os braços insaciavelmente. No plano fechado na televisão aparece o garoto falando, mas sem articular tanto os braços. Os dois maiores problemas de coerência acontecem nos seguintes momentos: Mike desce da televisão (que não possui tela) e no plano seguinte ele olha para sua mãe como se fosse de dentro da TV. Entretanto, como isso seria possível se ele tinha acabado de sair da televisão? Outro momento é quando a mãe vai pegá-lo. No plano conjunto com demais personagens o que ela pega é um boneco branco, estático, que não possui nem face. No corte mais próximo de Mike, ele aparece, sendo segurado por dedos.





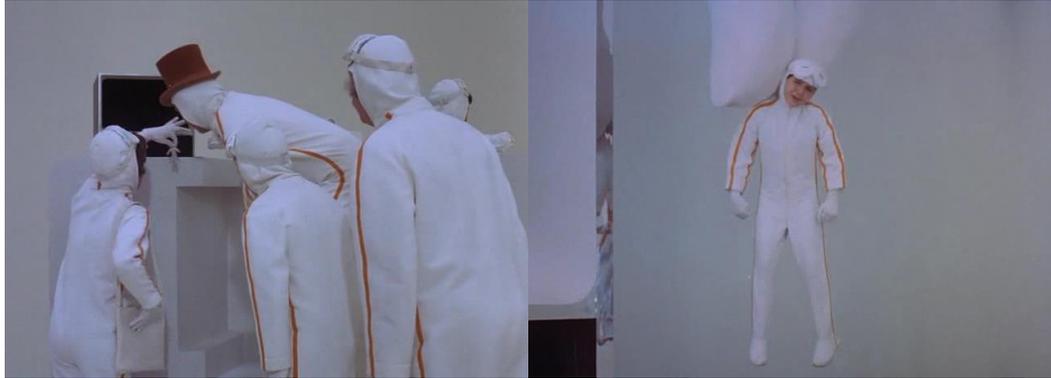


Figura 19. Transformação de Mike (1971)

Em contraposição, na mesma sequência do filme de 2005, Mike passa pela transformação e aparece dentro de um televisor, onde ele aparece, do lado de dentro, em um tamanho bastante reduzido em relação aos personagens que aparecem dentro da televisão (Ompa Loompas vestidos de jornalistas, jogadores, músicos, cozinheiros). Quando o pai retira da televisão, ele enfia sua mão dentro da tela, que parece uma espécie de holograma, e retira o garoto. O personagem interage com os demais, em plano conjunto, porém com o tamanho reduzido e voz distorcida. Não são utilizados bonecos em qualquer momento da sequência.

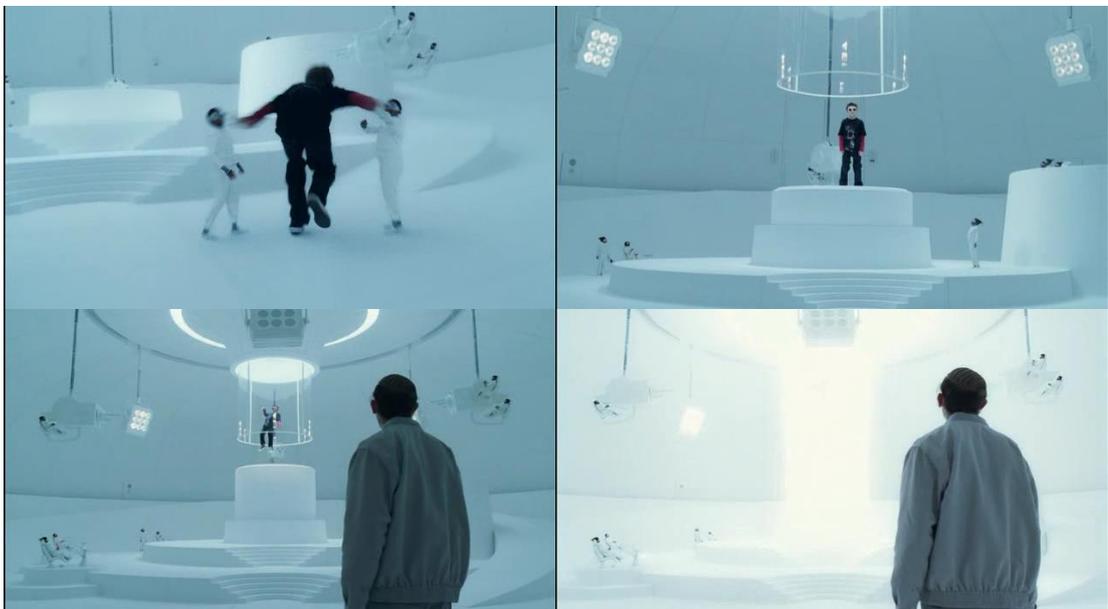




Figura 20. Transformação de Mike (2005)

A partir da percepção sobre a construção das duas sequências, é preciso ressaltar que por mais que o problema de coerência dentro da sala de 1971 seja também um possível “erro” do diretor e equipe, é possível perceber o que a tecnologia digital possibilitou de fato ao filme. Sem o formato digital dificilmente seria possível realizar um plano de Mike em escala reduzida mostrado juntamente com os demais personagens, sem que isso parecesse falso. Mais uma vez

mostra-se aqui, relevante a utilização da prática de virtualização de atores trabalhada na pesquisa como uma das principais ferramentas do cinema em formato digital.

Ismail Xavier (2008) discorre sobre a importância da continuidade entre os planos para se manter o ilusionismo do filme, sem que seja revelado como a cena foi feita. É justamente neste princípio que a sequência de 1971 apresenta os problemas aqui citados, uma vez que releva a presença de bonecos no lugar do personagem.

Sua teoria do cinema será a proclamação do reinado da continuidade, tomado em seu sentido mais absoluto: não apenas num nível lógico (consistência no desenvolvimento das ações), mas também no nível da percepção visual (desenvolvimento contínuo da imagem sem cortes). [...] Ele [Bazin] dirá: “o universo estético é subjetivo e heterogêneo em relação ao mundo que o cerca – não faz parte da ‘criação natural’”. Pois bem, no caso do cinema, a realização de tal realismo verdadeiro depende de uma ilusão específica do real que só um filme pode provocar. Portanto, no cinema, há um ilusionismo legítimo que constitui base para o verdadeiro realismo, tanto mais verdadeiro quanto mais a realidade vista (ou que supõe vista) através da janela cinematográfica permanecer integral, respeitada, intocável, porque a sua simples presença é reveladora – o que legitima, redime a ilusão (pecado) original. A história do cinema é uma trajetória rumo à realização mais completa deste ilusionismo revelador específico”. (XAVIER, 2008, p. 79 e 83)

Os efeitos sonoros utilizados na transformação de Mike na versão de 1971, se apropriam de sons de computadores antigos sugerindo processamento de dados. Na versão de 2005 os efeitos sugerem ruídos elétricos de luz. Em ambos os casos é possível notar o avanço tecnológico da época a partir do som: na versão mais antiga, com som mais robusto, e na mais recente, com um ruído tão “natural” quanto acender lâmpadas, porém numa intensidade maior.

Outra observação sobre a cena de 2005 é que ela traz algumas releituras de clássicos do cinema que também evidenciam essa “era tecnológica”: são utilizadas a trilha sonora e uma cena dos macacos do filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968). Há também uma paródia ao filme *Psicose* (1960) enquanto Mike está na televisão, passando pelos canais. A alusão ao *2001: Uma Odisseia no Espaço* reforça a estereotipização do futuro tecnológico como uma obra de ficção científica.



Figura 21. Sala de televisão (2005): momento em que a trilha sonora de *2001: Uma Odisséia no espaço* é iniciada.



Figura 22. Sala de televisão (2005): referência visual à cena dos macacos no filme *2001: Uma Odisséia no espaço*.



Figura 23. Sala de televisão (2005): referência visual à cena do assassinato de Marion no filme *Psicose*.

III. A cena do elevador (para cima e para fora)

Sobre o chamado de não específico (Xavier, 2008), essas sequências possuem uma diferença relevante: o filme de 1971 é finalizado após a sequência, enquanto no filme de 2005 há ainda uma continuação. Enquanto na primeira versão Willy Wonka entrega a fábrica à Charlie, que se emociona com o presente, no filme de Burton o garoto não aceita a fábrica, uma vez que precisaria abandonar sua família. A partir desta sequência, no filme de 2005 desenvolve-se uma parte da história que é exclusiva deste filme: Willy Wonka precisa enfrentar seu trauma do passado sobre seu pai e só então ele e Charlie conseguem entrar em harmonia para trabalharem juntos. Neste filme é mostrado um pouco mais sobre a história particular de Wonka, desde criança e o que o fez largar tudo para construir a fábrica de chocolate – não há tal intervenção no livro e no filme de 1971.

No mais, as sequências mantêm suas tramas similares: Charlie é o único garoto que restou e, logo, ele é o ganhador do grande prêmio. Para dizer a Charlie do que se trata, Willy Wonka leva seu avô e ele para voarem no elevador de vidro, que funcionará pela primeira vez no modo “para cima e para fora”. O elevador ultrapassa os telhados da fábrica e voa por toda a cidade.

Já sobre os aspectos específicos de cada filme há alguns elementos a serem destacados. O primeiro deles é analisar a composição do personagem de Charlie. Apesar de ambos partirem do princípio de que se trata de um garoto de família pobre que mal tem o que comer, há diferenças entre eles. O Charlie da fábrica de 1971 é um garoto que trabalha como jornaleiro e ajuda a família com o pouco que ganha. É bastante dócil e sonhador e tem suas próprias fantasias. Até mesmo a caracterização física do personagem, loiro de olhos azuis e de pele bastante clara se assemelha ao estereótipo da figura angelical.



Figura 24. Charlie (1971)

Em contraponto, o Charlie do filme de 2005 não trabalha para ajudar a família¹⁴, porém se mostra um pouco mais maduro que o outro Charlie. O personagem, apesar de sonhar com a fábrica de chocolate muito antes de aparecerem os bilhetes dourados, parece querer ser mais adulto do que criança, para poder ajudar sua família que passa por necessidades. Isso pode ser percebido na cena posterior ao momento em que o personagem encontra o bilhete dourado. Ele quer vendê-lo para ter dinheiro para comprar comida para a família. Entretanto o avô não permite, e ambos vão à fábrica juntos. A caracterização do personagem também tenta demonstrar que é uma criança que já sofre pela falta de condições melhores: suas roupas são rasgadas e sua pele é bastante clara, dando a impressão de que o garoto passa frio, uma vez que na adaptação de 2005 há neve durante todo o tempo do filme.

¹⁴ É importante ressaltar aqui que a escolha de Tim Burton ao não permitir que Charlie trabalhasse provavelmente partiu de uma medida legal, na tentativa de não incentivar o trabalho infantil, que hoje é considerado crime em grande parte das sociedades ocidentais.



Figura 25. Charlie (2005)

É possível ver essa diferença entre as maturidades na concepção dos personagens, em uma ação realizada por Charlie do filme de 1971. Em um momento durante o trajeto dentro da fábrica, Willy Wonka proíbe todos os participantes de tocarem nas garrafas que criam bolhas e fazem as pessoas flutuarem. Charlie e seu avô desobedecem a Willy Wonka, bebem o líquido dentro da garrafa e saem flutuando pela sala. Já o Charlie do filme de 2005 parece o tempo todo receoso com Willy Wonka, fazendo apenas o que ele permite e não questionando o que lhe parece estranho.



Figura 26. Cena em que Charlie e seu avô desobedecem uma ordem de Willy Wonka (1971)

Os cenários dessas sequências possuem diferenças entre si também. No caso, o elevador de vidro do filme de 1971, não é totalmente de vidro. A maior parte dele é de metal, prateado por dentro e amarelo por fora. Apenas suas janelas são de vidro. O formato do elevador se assemelha ao de cabines de bondinhos, entretanto, ele não é mantido durante toda a sequência – isso será abordado posteriormente. O elevador voa pela cidade que possui casas bastante semelhantes. O dia está com o céu bastante azul.



Figura 27. Cenário: elevador de vidro (1971)

Já o elevador da fábrica de 2005 é todo transparente, em formato de um elevador tradicional, retangular e há vários botões com nomes de salas e inclusive o botão “para cima e para fora”, que são acesos ao serem apertados. O elevador para pairar no céu, utiliza turbinas, como de foguetes. Enquanto ele voa pelo céu da cidade é possível ver todas as casas, que parecem compor um cenário industrial parecendo vários galpões cobertos de neve. A névoa cobre a cidade toda e o céu se encontra acinzentado. É possível ver através do elevador de vidro.





Figura 28. Cenário: elevador de vidro (1971)

Por mais que a tecnologia digital tenha auxiliado bastante a criação do elevador de vidro no filme de 2005, ela não foi determinante para que ele pudesse ser executável no filme, o que não ocorreu na versão de 1971. Entretanto, durante o voo do elevador isso implicará em um momento determinante da sequência.

Durante o voo do elevador na fábrica de 1971, mais uma vez, o filme se apropria de cortes para tornar possível a sequência. Willy Wonka, Charlie e seu avô são filmados dentro do elevador e fora dele e nas partes de vidro são projetadas imagens como se o elevador estivesse se deslocando. No momento em que ele ultrapassa o telhado, é possível ver a maquete da fábrica e o elevador, que tem outro formato nesse momento. Ele é pontiagudo, enquanto o outro possuía suas bases retas. Quando o elevador voa pelo céu, é possível ver também a diferença entre a imagem dele, que foi inserida, e a do céu ao fundo. A iluminação e o recorte da imagem (que possui bordas brancas) demonstram que se trata da inserção do elevador (que foi gravado em outro momento) no céu.





Figura29. Voo do elevador (1971)

Na mesma sequência do filme de 2005, o elevador de vidro perpassa toda a fábrica, subindo até quebrar o telhado de vidro também. É possível ver as ferragens da fábrica através do elevador. Tudo é mostrado em sequência, sem necessitar dos cortes. Quando ele ultrapassa o vidro, é possível vê-lo no alto do céu com os personagens lá dentro. O elevador vai caindo até que as turbinas são ligadas. É possível ver toda a cidade através dele também, assim como os demais personagens que saem da fábrica (Violet, Mike, Augustus e Veruca) – detalhe da história contido no livro e ignorado pela versão de 1971.







Figura 30. Voo do elevador (1971)

A primeira adaptação, além de não utilizar o elevador de vidro, apresenta também problemas de coerência durante o voo do elevador. Não por causa dos cortes utilizados e das projeções ao fundo – uma vez que tais recursos foram utilizados conforme se fazia filmes na época –, mas sim pela ruptura provocada no momento em que ele perpassa o telhado. O fato de o elevador possuir outro formato e das bordas brancas do objeto deixarem vestígios da inserção no momento da edição, é o que provoca uma ruptura na coerência interna da cena. Ismail Xavier (2008), se apropriando do pensamento de Bazin, diz que a realização estética é necessária para que os acontecimentos sejam críveis na cena, mesmo sabendo que são trucados. Ele também explica sobre a necessidade de haver compatibilidade entre os objetos mostrados. No caso do elevador da fábrica de 1971, há dois objetos diferentes que aparecem sequencialmente, para representar o mesmo elevador.

O interesse segundo o qual, em cada detalhe, tudo pareça real, torna obrigatórios os cuidados ligados à coerência na evolução dos movimentos em sua dimensão puramente física. Se há um corte em meio a um gesto de uma personagem, toma-se todo o cuidado para que o momento do gesto do correspondente ao fim do primeiro plano seja o instante inicial do segundo, resultando na tela uma apresentação contínua da ação. Todos os objetos e as posições dos vários elementos presentes serão rigorosamente observados para que uma compatibilidade precisa seja mantida na sequência. [...] Dentro desta orientação, a decupagem será feita de modo a que os diversos pontos de vista respeitem determinadas regras de equilíbrio e compatibilidade, em termos da denotação de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de que a ação desenvolveu-se por si mesma e o trabalho da câmera foi “captá-la”. (XAVIER, 1984, p. 24).

Neste caso específico é possível observar que a tecnologia também favoreceu a construção da cena possibilitando que não houvesse alteração entre os elevadores, sua transparência, e também que o elevador pudesse voar pela cidade sem parecer um efeito visual, por mais que de fato seja. O caminho perpassado por ele dentro da fábrica também foi todo criado em ambiente digital. Outro momento que a tecnologia digital possibilitou foi a aparição dos personagens que saíram da fábrica antes, conforme o que aconteceu anteriormente nas cenas. Para isso, durante a edição do filme foram associadas imagens diferentes (por exemplo, a mãe de Violet e sua filha se contorcendo) formando uma única sequência. Destaca-se aqui os personagens anteriormente analisados: Violet aparece totalmente elástica como se fosse de borracha, após ter sido “espremida” e todo o suco de amora ter sido retirado dela. A personagem continua violeta e conversa com a mãe enquanto se contorce descendo as escadarias da fábrica. Mike também aparece esticado e afinado, conforme Willy Wonka disse que faria para que ele voltasse a ter o tamanho normal. Tais

caracterizações dos personagens só foram possíveis graças à virtualização dos atores e à criação de novos personagens a partir de suas aparências físicas. Sem a tecnologia digital tais criações dificilmente seriam viáveis da forma como foram concebidas no filme de Burton, andando, em plano sequência, sem cortes, conversando com outros personagens.



Figura 31. Violet após transformação saindo da fábrica (2005)



Figura 32. Mike após transformação saindo da fábrica (2005)

Conforme contido na análise descritiva da sequência na fábrica de 1971, não há a utilização de muitos elementos sonoros para o voo do elevador. Depois que ele ultrapassa o telhado de vidro da fábrica, a trilha sonora principal do filme é iniciada e torna-se o único elemento sonoro da sequência, até o final (além dos diálogos), enquanto no filme de 2005, há efeitos sonoros de turbina de avião durante a aceleração do elevador, efeitos sonoros de fogo quando as turbinas similares às de carros são acionadas no elevador para fazê-lo ficar suspenso no céu, e até um grande estrondo quando ele ultrapassa o telhado. Tudo acompanhado por uma trilha sonora de suspense. Neste caso, novamente, há de se considerar duas vertentes: a primeira é a livre escolha dos diretores; um que utiliza poucos elementos sonoros e o outro que se apropria de vários deles. Entretanto, a segunda vertente também precisa ser levada em consideração: mais uma vez, trata-se de pensar sobre a possibilidade que o Dolby trouxe para os filmes após a década de 1970, de trabalhar o som em várias camadas. Durante o voo a utilização de elementos sonoros em camada auxilia não só na ambientação do voo, mas também no ritmo da cena, a partir da trilha sonora. Assim as tecnologias utilizadas na produção de cada um dos filmes podem ter influenciado ou até mesmo limitado tais escolhas de cada um dos diretores.

A partir das análises é possível traçar o que cada diretor optou como elemento constituinte da história e da narrativa fílmica, decifrando o que os filmes tem em comum e o que são suas particularidades. Assim, é possível verificar o que compõe o estilo de cada diretor e como a tecnologia interferiu nos processos de criação dos filmes. A seguir será feita uma análise sobre os personagens Oompa Loompas nos dois filmes, sobre sua constituição no

ambiente digital, e será feita também, uma breve análise de suas canções, ressaltando as diferenças entre as versões, tanto nas letras quanto nas melodias.

3.3 Os Oompa Loompas

Um detalhe interessante a ser analisado é a diferença dos Oompas Loompas nos dois filmes. A intenção é a mesma em ambos: criar homens pequenos e de aparência comum com seus semelhantes. Os Oompa Loompas do filme de 1971 são interpretados por vários anões, que usam maquiagem e perucas que amenizam suas diferenças faciais, assim, eles tentam parecer semelhantes. A altura dos personagens é relativa a de um anão real, pois eles possuem a mesma altura das personagens crianças. Já no filme de 2005, a criação dos Oompa Loompas parte de um mesmo personagem, ou seja, apenas um ator, Deep Roy, faz todos os Oompa Loompas, sendo reproduzido lado a lado na cena várias vezes, criando-se a impressão de que são várias pessoas exatamente iguais. Há também a utilização de bonecos e a animação facial do ator através de computadores na criação dos Oompa Loompas a partir de Deep Roy. A altura dos personagens também foi alterada, pois são muito pequenos em relação aos demais, não chegando a ultrapassar o tamanho de suas pernas. Desta forma, o digital consegue chegar mais próximo à proposta do livro, que sugere criaturas pertencentes a um grupo de homens com estatura menor do que a de uma criança, como pode ser notado em duas passagens que se referenciam aos Oompa Loompas:

Só se sabe uma coisa: é gente muito pequena. As sombras que aparecem por trás das janelas, especialmente à noite, quando as luzes estão acesas, são de pessoinhas minúsculas, que chegam, no máximo, até meus joelhos. [...]

Os minúsculos homenzinhos — não eram maiores que uma boneca de tamanho médio — pararam o que estavam fazendo, e ficaram olhando para os visitantes do outro lado do rio. (DAHL, 2000. p. 12 e 41)

No caso da obra literária, a falta de semelhança com a realidade (o tamanho dos personagens) serve para reforçar a ideia de um “mundo imaginário”, enquanto os Oompa Loompas do filme de 1971 parecem ser, de fato, como qualquer outro ser humano com baixa estatura.



Figura 33. Oompa Loompas (1971)

Claro que o diretor possui liberdade criativa para modificar a história a partir de sua própria perspectiva, assim como acontecem em várias cenas de ambos os filmes. Entretanto, a aparência dos Oompa Loompas na versão de 1971, mesmo que tentando se aproximar ao máximo da descrita no livro, possui limitações técnicas e tecnológicas, visto que não se conseguiu recriar personagens com estatura bem menor que a de qualquer ser humano. Por outro lado, tais personagens puderam ser “facilmente” recriados no cinema digital a partir da simulação do ator dentro do ambiente virtual do filme. Esse fato pode ser observado também na transformação de Violet em amora e quando se torna elástica e na transformação de Mike em um ser pequeno e depois bastante esticado; ambas na versão digital da história em que os atores também são transportados para os ambientes virtuais para que sejam modificados e recriados a partir do que as condições dos personagens pedem.

No site do filme, pela própria Warner Bros., há trechos na nota de produção em que são contados exatamente como foi o processo de produção dos Oompa Loompas.

Dar vida aos Oompa-Loompas envolveu a cooperação total dos esforços dos artistas de efeitos do filme, mas tudo começou com um homem, o protótipo dos Oompa-Loompas: o ator Deep Roy. Se cinco, seis ou 20 Oompa-Loompas aparecem numa cena, Roy interpretou todos eles. Em tomadas separadas e de marcas de início diferentes, ele representava cada personagem no estúdio de captura de movimentos, onde seus movimentos corporais e faciais eram registrados no computador. Se a cena fosse como aquela em que os Oompa-Loompas se reúnem para dançar e cantar um número sobre o destino de cada criança voluntariosa do passeio, a rotina inteira era coreografada meticulosamente durante meses no ritmo da música de Danny Elfman. Então Roy interpretava os passos de cada um dos personagens, ajustando sutilmente seus gestos e expressões de um para o outro, de modo que, quando o conjunto de imagens era reunido na tela, ele havia criado uma trupe inteira. (WARNER BROS, 2005)

A nota ainda traz informações sobre como foi realizada a captura facial do ator, que ainda foi processada digitalmente e também sobre os critérios de escala de altura adotados pelo filme para a pequena etnia.

Chas Jarrett ensina o que o processo relativamente novo de captura da expressão facial oferece de vantagem sobre a animação normal: "São sutilezas em torno dos olhos e das formas da boca, o modo como a mandíbula se move e a pele se estica em torno das narinas quando ele fala. Esses são os tipos de detalhes que os animadores acham mais difíceis de recriar. E aqui recebemos de bandeja, com a atuação de Deep". Como se isso não fosse complicado o bastante, os Oompa-Loompas têm apenas 76 centímetros de altura, por isso a imagem virtual de Deep Roy teve de ser diminuída proporcionalmente. Isso não seria um problema se ele interpretasse suas cenas isoladamente, mas os Oompa-Loompas estão em quase todos os quadros do filme e interagem com todos os personagens humanos em vários cenários. Para demonstrar como o problema de escala sozinho já era complicado, Alex McDowell improvisa uma explicação da rotina de verificação que parece parte de um esquete de Abbott e Costello: "Nossos ambientes tinham de estar em duas escalas diferentes. Tínhamos de prestar atenção o tempo inteiro à escala dos Oompa-Loompas, que têm 76 centímetros de altura. As ferramentas manuais, os controles, os caminhos e a arquitetura tiveram de se adaptar ao tamanho deles. Boa parte das vezes é Deep Roy, que na verdade tem duas vezes essa altura. Então, há a escala dos Oompa-Loompas e a escala de Deep Roy. A escala dos Oompa-Loompas era por vezes a mesma escala humana, com acessórios minúsculos que continuavam minúsculos na escala humana, porém, que pareciam maiores na escala de Deep Roy. Algumas vezes tínhamos Deep Roy sentado em uma cadeira normal, aí construíamos uma cadeira com o dobro do tamanho, para que ele parecesse ter a metade do tamanho dos seres humanos. Outras vezes, Deep Roy está no ambiente dos Oompa-Loompas, caso em que construíamos um cenário para Deep Roy, na escala dele, e um cenário da metade do tamanho para Willy Wonka, de forma que ele parecesse maior no ambiente dos Oompa-Loompas. A terminologia em si já era difícil de dominar". (Idem, 2005)



Figura 34. Oompa Loompas (2005)

Todos os conceitos trabalhados na parte teórica desta pesquisa, onde são perpassados a simulação, o simulacro e o virtual são importantes para se tratar do que seriam os atores virtuais e simulados. No caso dos atores do filme é relevante compreender que se tratam de atores reais, que tem suas imagens capturadas por câmeras e após são trabalhados em ambientes digitais. A simulação deles ultrapassa a perspectiva do real por perder sua relação direta com ele, conforme trabalhado anteriormente. E isso não pressupõe que o filme seja visto como falso. Pelo contrário, é apenas a característica principal do digital se manifestando: filmar é apenas uma entre as várias possibilidades durante a construção de um filme.

No ambiente virtual os personagens recebem um tratamento que fazem com que seus personagens se destoem do real bruto (COUCHOT, 2003). Afinal, não há como um garoto ser esticado ou diminuído e muito menos uma menina pode se transformar em uma amora gigante. Por isso os termos simulação, simulacro, virtual e real foram tratados anteriormente para que fique claro que não se trata de criar personagens exclusivamente em ambientes virtuais, o que também não exclui todos seus vestígios de realidade, mas faz com que a produção dos personagens não necessite de determinados espaços físicos ou mentais, como ocorre na obra de 1971. Como dito também anteriormente na pesquisa, Couchot (2003) discute que a realidade virtual diz respeito a um complemento das demais camadas da realidade, não podendo substituí-las. É nesse sentido que pensar os personagens virtualizados na fábrica de 2005 torna-se essencial: os personagens não são totalmente criados no ambiente digital. Não há a intenção de criar um novo modelo de realidade no filme, mas sim agregar a ela, dando estrutura para que a história contida no livro seja contada de forma mais próxima imaginada por Dahl. No caso dos esquilos da fábrica de 2005, que não são retratados no filme de Mel Stuart, é possível compreender melhor sobre a mescla das camadas de realidade defendidas pelo autor e sua impossibilidade de substituir as demais.

Como Wonka, Tim Burton também queria a coisa real: esquilos vivos, treinados. "Quando descobri o que estava em jogo, achei um pouco massacrante", declara o experiente treinador de animais Mike Alexander, da Birds & Animals Unlimited. Alexander estava feliz por trabalhar novamente com Burton depois de ser bem-sucedido como adestrador de chimpanzés em O Planeta dos Macacos, contudo, admite que com os esquilos, seria bem mais difícil. "Treinar uma centena deles era inconcebível", afirma ele. Por fim, os animais na tela foram uma combinação artística de bonecos mecânicos habilmente construídos, imagens múltiplas e em computação gráfica, junto com 40 esquilos muito agitados e reais para definir o padrão e liderar a ação dos animais. Havia um limite para o que os esquilos de verdade podiam fazer, por sua própria natureza ou em razão do perigo potencial da cena. Nesses casos, bonecos mecanizados ou feitos em computação gráfica foram utilizados. "Tim queria usar os esquilos de verdade o máximo possível. Mas algumas ações eles eram simplesmente incapazes fisicamente de fazer. Por exemplo, jogar nozes por sobre os ombros. Fisiologicamente, os corpos deles não funcionam assim. Nosso trabalho era fazer com que os esquilos gerados por computador fossem os mais realistas possíveis, interagissem com os seres humanos de uma maneira que se assemelhasse a eles e ainda assim permanecessem totalmente verdadeiros em relação à sua natureza animal. Os esquilos têm uma energia dinâmica única e foi isso que atraiu Tim. Ele não precisava filmar em velocidade acelerada ou interferir de maneira nenhuma com essa inclinação natural, essa intensidade e velocidade que é absolutamente charmosa e pode ser um pouco enervante", comenta Nick Davis. Jon Thum, o supervisor de efeitos visuais da Framestore-CFC, entrou na equipe para aplicar seu conhecimento especializado à ação dos esquilos, por fim contribuindo com 88 tomadas de efeitos para a mistura. Ele explica: "Multiplicamos os esquilos reais em cerca de 15 tomadas e realizamos a tarefa bem mais difícil de criar esquilos do zero em outras 64. Algumas tomadas dos esquilos com as ferramentas, virando a cabeça, precisavam ser feitas em computação gráfica, e também a maior parte das tomadas com os esquilos no chão". A multiplicação significava captar o desempenho dos animais no momento certo, um de cada vez, e juntar as imagens para apresentar o grupo reunido. Por exemplo, quando

os esquilos precisam pular em massa dos seus bancos e correr para Veruca, Thum conta: "Eles conseguiam pular, mas não todos ao mesmo tempo. Então precisamos filmar cada esquilo sozinho, pulando do seu banco, depois sincronizá-los em uma única tomada". Para criar os esquilos virtuais, a equipe de Thum usou uma grande quantidade de gravações do animal real. "Tínhamos os esquilos correndo, pulando, abrindo nozes, puxando pedaços de tecido. Os ciclos de animação foram construídos com base nessa referência para usá-la em todas as tomadas. Então, para cada esquilo 'herói' os animadores definiam o quadro-chave individualmente. Em algumas tomadas, nosso trabalho foi animar ações que os animais não podiam fazer, como bater em Veruca na cabeça, mas os movimentos que você os vê fazendo antes e depois disso são feitos tendo esquilos de verdade como referência", conta Thum. As imagens de computador foram criadas minuciosamente, pêlo por pêlo, para conferir individualismo. "A parte complicada foi que muitas tomadas em computação gráfica tiveram de ser montadas com outras de animais reais e descobrimos que nossos esquilos em close precisavam de cinco milhões de pelos para parecerem autênticos", enfatiza Thum. O pelo foi arranjado para corresponder nos mínimos detalhes em comprimento, cor e direção de crescimento. Nuances de movimento, como a respiração e o mexer das orelhas e do rabo, foram incluídas para completar o efeito. Além disso, Scanlan produziu 12 modelos de bonecos mecanizados e mais alguns parciais presos a hastes manuais. "Na maior parte das tomadas há um esquilo de verdade em primeiro plano numa atividade e vários bonecos mecanizados no plano de fundo repetindo a ação. A vantagem dos bonecos mecanizados foi que eles não se importam de fazer as coisas sem parar e não reclamam, mas eles nunca vão parecer tão reais, por isso misturar e combinar é o caminho a ser seguido", analisa (WARNER BROS, 2005).

Couchot fala um pouco mais sobre a simulação dos atores, no que diz respeito ao cinema.

O grande problema, já há alguns anos, é a simulação dos atores. Este objetivo, que se inscreve no desenvolvimento natural da indústria cinematográfica e na tradição mais sagrada do Golem (criar um duplo do homem tendendo à autonomia), mobiliza tesouros de engenhosidade. Trata-se inicialmente de dar ao ator uma aparência realista que vai do poro da pele à cabeleira; depois, de movê-lo com a maior naturalidade possível, de animar não somente o corpo mas seu rosto, de fazê-lo falar, exprimir emoções. Passam a interessar diferentes modelos fornecidos pela fisiologia do corpo humano (modelo de marchas, de saltos, modelos de articulação, de ações musculares), mas tomam-se emprestadas igualmente certas teorias psicológicas suscetíveis de modelizar as expressões do rosto. Diante da complexidade do problema, teve-se também a ideia de, ao invés de criar totalmente o ator a partir de algoritmos de síntese, utilizar sistemas de captação tridimensional que registram automaticamente as coordenadas espaço-temporais de um ator real. (COUCHOT, 2003. p. 188 e 189)

Isso é uma exclusividade possibilitada pelo cinema digital. Portanto, pensar sobre as implicações desse processo no que diz respeito à própria narrativa se torna relevante para poder refletir sobre a pergunta inicial dessa pesquisa.

3.3. 1 Canções Oompa Loompas

Aparentemente, analisar as canções dos Oompa Loompas nos dois filmes parece não pressupor que há alguma diferença exclusiva entre elas provocadas pelos suportes de filmagem e edição. Entretanto, em termos de narrativa e até mesmo de composição musical, as duas versões são bastante diferentes nesse sentido. As músicas cantadas pelos personagens parecem expressar a verdadeira voz de Willy Wonka, que parece apreensivo com as crianças na fábrica e tenta dissuadi-las a se mostrarem como são mimadas no caso, e desobedecerem as regras para que sejam castigadas por suas próprias ações. Há uma preocupação moralista por trás do discurso de Wonka e seus pequenos companheiros de trabalho.

Dessa forma, é possível fazer até mesmo uma analogia sobre o que os Oompa Loompas representam de fato para Willy Wonka. Além de ajudá-lo na fábrica, os pequenos homenzinhos se articulam como pequenos bonecos de ventríloquos, multiplicados como personagens a partir de uma mesma figura, em uma espécie de jogral. Um detalhe que confirma isso é que Willy Wonka não canta junto com os Oompa Loompas em nenhuma das duas versões do filme, isto é, as canções dos Oompa Loompas falam diretamente das crianças como se fossem uma forma de lhes chamar a atenção. Assim Willy Wonka, enquanto ventríloquo, parece usar os personagens como seus bonecos para expressar aquilo que ele mesmo pensa sobre as crianças teimosas. O Willy Wonka de Mel Stuart, Gene Wilder, canta apenas em dois momentos: na canção “Pure Imagination” e durante o trajeto do barco no rio de chocolate, porém sozinho, nos dois casos. Já o de Tim Burton, Johnny Depp, não canta em momento algum, apenas se mostra empolgado porque dança durante as canções dos Oompa Loompas.

Por isso se torna relevante analisar as canções para que as diferenças de narrativa sejam destacadas entre os filmes e sobretudo para caracterizar as abordagens estilísticas entre os diretores, o que também é meta deste trabalho, mesmo que de forma menos intensa que a caracterização entre os suportes tecnológicos. As canções analisadas dizem respeito apenas às cenas de Violet ficando violeta e Mike Teavee na sala de televisão, que já foram analisadas anteriormente sob outras perspectivas.

I. Violet ficando violeta

a) No livro

Criança que não tira chiclete da boca
Fica com cara de cabeça oca,

É pior ainda que criança remelenta,
 Mais irritante, feia e nojenta.
 A propósito disso me vem à memória
 Esta trágica, horrível e triste história:
 Era uma vez a doce Teresa
 Que apesar de dona de rara beleza,
 Mulher de respeito e fina senhora
 Comprava chiclete a toda hora.
 Mascava chiclete o dia inteiro,
 Na cozinha, no quarto, no banheiro,
 Na rua, no trabalho, dentro da igreja,
 E até no barzinho tomando cerveja.
 O chiclete da moça virou piada,
 As pessoas comentavam e davam risada.
 Um belo dia acabou a comédia
 E o que era engraçado virou tragédia.
 O hábito da moça virou mania;
 Ela quis parar e não conseguia.
 No meio da noite se o chiclete acabava,
 Teresa ia mascando tudo o que achava:
 Bala, macarrão, queijo, berinjela,
 Se acabava a comida mascava a panela.
 Mastigava almofada, toalha, tapete,
 Pasta de dente, escova e sabonete,
 Bolsa, sacola e sola de sapato,
 Ia pro jardim e comia até mato.
 Sua boca mascava que nem maquininha
 Teresa acabou perdendo o que tinha.
 O queixo cresceu, a boca inchou,
 Foi indo, foi indo, Teresa pirou.
 Nem pra dormir ela tinha sossego
 É claro que acabou perdendo o emprego.
 Por isso essa tal Violeta Chataclete
 Que já é meio chata e metida a vedete
 Precisa com urgência de uma lição
 Porque daqui a pouco não tem salvação.
 Uma coisa é saber que a menina Violeta
 Sempre vai ser um pouco zureta.
 Mas ninguém lhe deseja a imensa tristeza
 De acabar maluca como a Teresa. (DAHL, 2000,
 p. 77)

b) Na fábrica de 1971

Oompa Loompa doo-ba-dee-dê
 Eu tenho um outro enigma para você
 Oompa Loompa-ba-doo dah-di
 Se você for esperto vai me ouvir

Goma de mascar é bom de vez em quando
 Te ajuda a parar de fumar e deixa seu sorriso
 branco
 Mas isso é repulsivo, revoltante, e errado
 Mascar chiclete sem parar

Igual uma vaca

Oompa Loompa doo-ba-dee-dai
 Com boas maneiras você longe vai

Você vai viver em felicidade também
 Como o Oompa Loompa doo-ba-dee-dém(A
 FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE,
 1971)

b) Na fábrica de 2005

Atenção, está no ar, a senhorita Beauregarde.
 E não se cansa de ficar mastigando, mastigando
 Mastigando sem parar.

Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar.

A sua boca já inchou de tanto que ela mastigou
 Bochechas grandes como um sino, o queixo igual
 a um violino

Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar.

A cada dia cresce mais
 Mandíbulas fenomenais
 E com um baita mordidão
 Ao meio a língua cortarão
 E por isso a gente vai tentar
 Salvar a pobre Beauregarde.

Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar
 Mastigando, mastigando, mastigando sem parar.
 Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar
 Mastigando sem parar... (A FANTÁSTICA
 FÁBRICA DE CHOCOLATE, 2005)

II. Mike Teavee na sala de TV

a) No livro

Era e não era, que história maluca,
 Será uma aventura ou uma arapuça?
 Dos cinco do início da história
 Só um vai obter a vitória.
 Três já tomaram chá de sumiço.
 Falta só um pra acabar o serviço.
 Pois tem um sujeito que é um grande palhaço
 E sempre se acha o bom do pedaço.
 O tonto se chama Miguel Tevel,
 Tem rima no nome e é um grande pastel.
 Não lê, mal conversa, não pinta, não borda,

Não brinca de pique e nem pula corda.
 O tonto só tem uma grande paixão,
 Só pensa e só fala em televisão.
 Deixa a TV o dia todo ligada
 E nem vê o que presta, só vê patacoada.
 Papo com ele não dá pra levar,
 Por falta de assunto já vou terminar.
 O cara é um chato, não tem outro jeito,
 Vai ter que ir pro ar, e eu acho benfeito. (DAHL,
 2000, p. 99)

b) Na fábrica de 1971

Oompa Loompa doo-ba-dee-dê
 Eu tenho um outro enigma para você
 Oompa Loompa-ba-doo dah-dí
 Se você for esperto vai me ouvir

O que você ganha com excesso de TV?
 Uma dor no pescoço e um QI de 3
 Por que não tenta simplesmente ler um livro?
 Ou você não suporta não assistir?

Você terá nada
 Você terá nada
 Você terá nada
 Você terá nada

Você terá nada de comerciais

Oompa Loompa doo-ba-dee-dai,
 Se você não exagerar longe você vai
 Você vai viver em felicidade também
 Como o Oompa, Oompa Loompa doo-ba-dee-
 dém (A FANTÁSTICA FÁBRICA DE
 CHOCOLATE, 1971)

c) Na fábrica de 2005

A coisa principal temos que dizer
 A coisa principal que diz respeito a todo aprendiz
 É nunca, nunca permitir só ver televisão.
 Evite mesmo instalar a idiotice no seu lar
 Nunca, nunca deixe.
 Nunca, nunca deixe.
 Nunca, nunca deixe.
 Nunca, nunca deixe.

A mente faz apodrecer e as ideias perecer.
 E ela vai te transformar num paspalhão
 Bobão demais.
 Bobão demais!
 Bobão demais!
 Se não consegue entender e as fábulas
 compreender.

As fábulas! As fábulas!
 E a memória supor e ser, travada, enferrujada
 Até não quer pensar, somente ver!
 E quanto ao Mikezinho Teavee,
 Nós lamentamos lhes dizer, que lástima!
 Só vamos nos sentar e ver.
 Nós lamentamos lhes dizer, só vamos esperar
 E ver se ao seu tamanho vai voltar, mas se não
 der...
 Bem feito está! (A FANTÁSTICA FÁBRICA DE
 CHOCOLATE, 2005)

III. Comparação das canções

Analisando todas as versões de cada uma das canções, no livro e filmes de Mel Stuart e Tim Burton é possível notar as seguintes semelhanças e diferenças:

1) Na versão de 1971 há um padrão seguido por todas as canções, em que os Oompa Loompas cantam sobre ter um enigma para os personagens desvendarem. A mesma observação não pode ser feita nas canções do livro e do filme de 2005.

2) Na versão de 2005 há partes de bastante repetição na letra das canções. O mesmo não ocorre nas canções do livro e do filme 1971, a não ser pela canção de Mike na versão de Mel Stuart, em que a frase “Você terá nada” é repetida algumas vezes.

3) As canções do livro e da versão de 2005 fazem maiores referências aos personagens: descrevem um pouco de sua história, seus hábitos, enquanto a versão de 1971 parece um pouco mais repreensiva, como se estivesse chamando a atenção da criança, como se ela estivesse errando em suas atitudes. Na música de Mike, por exemplo, a versão de 1971 xinga o próprio personagem, enquanto a versão de 2005 chama a atenção dos pais para que não deixem o filho ver TV.

4) O fim da canção de Mike é praticamente o mesmo nas versões do livro e da fábrica de 2005: “Vai ter que ir pro ar, e eu acho benfeito” (livro). “Bem-feito está” (2005).

5) Sobre o andamento das canções nos filmes há detalhes a serem destacados: a versão de 1971 possui o mesmo andamento para todas as músicas, enquanto na versão de 2005 ele é mudado de acordo com o personagem. Na música de Violet a trilha é iniciada a partir de ruídos maquínicos, das próprias máquinas da fábrica se abrindo, fechando, soltando vapor e onde os timbres das fontes sonoras sugerem um ambiente industrial. A canção de Mike é mais voltada para o gênero de rock’n’roll (os Oompa Loompas fazem até mesmo referências a Kiss e Beatles durante a performance) e sua velocidade é bastante alta. É importante analisar o quanto isso caracteriza a época de cada uma das produções: no filme da década de 1970 há uma tentativa

de deixar a música mais próxima das características dos filmes do gênero musical; na versão de 2005 além de haver variedade entre as canções, seus ritmos fazem referência à contemporaneidade, assim como os ruídos maquímicos e a velocidade alta da canção caracterizam o próprio funcionamento das máquinas da “era digital”, fazendo uma auto-referência à própria técnica utilizada na produção do filme e que também está impregnada no cotidiano dos espectadores por se tratar de uma realidade atual (para a época do filme, anos 2000). No site do filme, há um trecho que explica sobre todas essas escolhas por Elfman.

"O desafio foi dar à música de cada criança sua própria atmosfera e fazer com que cada uma fosse completamente diferente da outra", afirma Elfman. E acrescenta: "Augustus Gloop foi inspirado pelos metais das grandes peças musicais das produções de Bollywood. Para Violet, a mascadora de chicletes, retornei a uma atmosfera de soul, retrô dos anos 70. Para Mike Teavee, eu precisava de algo frenético e hiperativo como ele é: o garoto disperso, dos videogames e do rock. Como Veruca desce pela calha de lixo e todas as letras são sobre cabeças de peixe e coisas assim, Tim sugeriu que contrastássemos isso com um som muito suave, por isso seguimos a direção do amor psicodélico meio hippie e alegre dos anos 60". (WARNER BROS, 2005)

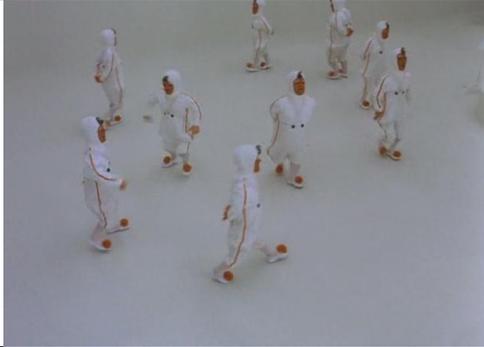
Outro ponto a ser destacado é que as letras das canções da fábrica de 2005 são mais fieis às do livro, o que é explicitado pela própria opinião do diretor musical do filme, compositor das trilhas sonoras e também dono das vozes usadas pelos Oompa Loompas.

Para as letras das músicas, Elfman recorreu diretamente ao livro. "Queria ser o mais fiel possível às palavras de Roald Dahl. No livro, elas foram escritas mais como extensos cânticos do que como canções, mas as letras dele já possuíam um ritmo maravilhoso. No final, precisei fazer muita edição, mas acho que fui 95 por cento fiel ao livro, com apenas um pouco de ajustes aqui e ali", ele declara. (WARNER BROS, 2005)

É importante ressaltar que essas informações retiradas da própria produção do filme de 2005 não puderam ser analisadas também sobre a obra de Mel Stuart por não contar com registros como estes.

No quadro abaixo as informações destacadas aqui poderão ser mais bem visualizadas com a indicação de frames respectivos do momento cantado, além de destacar outros detalhes relevantes para a análise.

IV. Tabela de ilustrações

	
<p>Oompa Loompa doo-ba-dee-dê Eu tenho um outro enigma para você Oompa Loompa-ba-doo dah-di Se você for esperto vai me ouvir (1971)</p>	<p>Oompa Loompa doo-ba-dee-dê Eu tenho um outro enigma para você Oompa Loompa-ba-doo dah-di Se você for esperto vai me ouvir (1971)</p>
	
<p>Repetição: Você terá nada Você terá nada Você terá nada Você terá nada (1971)</p>	<p>Repetição: Mastigando sem parar Mastigando sem parar Mastigando sem parar (2005)</p>
	
<p>Repetição: Nunca, nunca deixe. Nunca, nunca deixe. Nunca, nunca deixe. Nunca, nunca deixe. (2005)</p>	

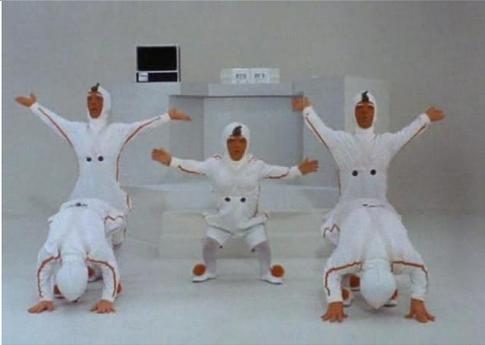
	
<p>Lição moral para Mike: Se você não exagerar longe você vai Você vai viver em felicidade também Como o Oompa, Oompa Loompa doo- ba-dee-dém (1971)</p>	<p>Lição para os pais: É nunca, nunca permitir só ver televisão. Evite mesmo instalar a idiotice no seu lar (2005)</p>
	
<p>“Benfeito está!” (2005)</p>	
	
<p>Objetos que emitem ruídos máquínicos que dão origem à canção de Violet (2005)</p>	<p>Ritmo acelerado da canção de Mike: os próprios Oompa Loompas agitam sua coreografia. (2005)</p>

Tabela 11. Ilustrações das canções Oompa Loompas

3.4 O contexto sócio-histórico e suas implicações

Antes de pensar sobre a resposta à pergunta motivadora desta pesquisa, sobre de que maneira os formatos tecnológicos contribuem para a narrativa cinematográfica dos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, é preciso retomar o pensamento de Vanoye & Goliot-Lété (1994) sobre a importância de destacar o contexto sócio-histórico dos filmes. Desta maneira, agora é possível refletir de que forma o contexto social e histórico de produção dos filmes pôde interferir diretamente em suas próprias narrativas.

Pensando sobre o filme de Mel Stuart, contextualizado principalmente pela Guerra Fria, é possível notar algumas especificidades de sua adaptação. A primeira delas é a presença de um espião, chamado Slugworth, que aparece nos locais onde os bilhetes dourados são encontrados. O personagem se apresenta como dono de uma fábrica de doces e oferece dinheiro em troca de um doce que poderá ser encontrado no interior da fábrica Wonka. Esse diálogo só pode ser percebido quando Charlie encontra o bilhete. Nas demais cenas, ele aparece e cochicha ao ouvido dos outros personagens, que o ouvem apreensivos. Não há falas, apenas uma trilha sonora de suspense composta por sons de instrumentos de corda. Slugworth aparece disfarçado em todas as ocasiões, exceto quando ele encontra Charlie.



Figura 35. Slugworth disfarçado de garçom, em sua primeira aparição



Figura 36. Slugworth disfarçado de funcionário da fábrica do Sr. Salt



Figura 37. Slugworth disfarçado de limpador de carros



Figura 38. Slugworth disfarçado de repórter



Figura 39. Slugworth encontra Charlie



Figura 40. Slugworth durante a conversa com Charlie, tentando persuadi-lo

A figura de Slugworth não existe no livro de Roald Dahl. No filme de 1971, sua única ambição é conseguir roubar o segredo de um dos doces da fábrica de Wonka. Ao menos é desta maneira que ele é apresentado no início do filme. A trilha musical com cordas ajuda a reforçar o mistério e suspense acerca do personagem, tentando caracterizá-lo de fato como um espião.

Dessa forma, o contexto da Guerra Fria, marcado sobretudo pelo medo que a população americana tinha do inimigo que poderia estar em qualquer lugar, pode ter sido um dos fatores que levaram à construção do personagem de Slugworth na adaptação da década de 1970. A espionagem durante a Guerra Fria era real, e a população e seu governo temiam que segredos da nação pudessem ser descobertos, o que poderia vir a causar ataques, bombardeios, etc. No cinema a espionagem foi absorvida em vários filmes.

Era impossível ignorar o que estava acontecendo. E os cineastas queriam encontrar uma maneira de mostrar os fatos sem deixar de despertar o interesse do público. Afinal, cinema também é entretenimento. A espionagem, um dos maiores símbolos dessa guerra, foi muitas vezes a temática preferida para ilustrar a “corrida” entre as duas potências pela dominação entre duas potências pela dominação de partes do mundo. Através da espionagem era possível roubar os segredos do adversário e, assim, consolidar sua própria força. (ALVES, BRITO e FARIAS, 1998, p. 7)

No final do filme, Charlie e Willy Wonka discutem sobre o garoto ter desobedecido às normas da fábrica, quando tomou o refrigerante das bolhas que faziam voar. Neste momento o garoto devolve a Wonka a balinha interminável, que o chocolateiro havia lhe dado, e seria objeto de desejo de Slugworth. Então, Wonka chama Charlie de volta e diz que ele é o grande vencedor do prêmio. Ele explica que se tratava de um teste, pois precisaria testar sua honestidade antes de lhe presentear com a fábrica de chocolate. Então, Wonka chama o “Sr. Slugworth” e o apresenta, diz que na verdade se trata de um de seus funcionários, que o ajudou durante o teste, disfarçando-se de um de seus inimigos e concorrentes.



Figura 41. Slugworth é relevado por Willy Wonka

Este momento, em que a honestidade de Charlie é colocada em teste, também não pode ser encontrado no livro de Roald Dahl. O teste, pode, na verdade, ser uma referência, também dentro do contexto da Guerra Fria e uma forma de saber se é possível confiar em seus aliados. Ele representa o medo de confiar no desconhecido e a necessidade de que o mesmo prove ser de confiança, para que uma relação possa ser estabelecida. Afinal, qualquer passo dado sem absoluta certeza poderia dar início a uma grande tragédia, assim como aconteceu durante a Guerra Fria, nos Estados Unidos e União Soviética.

Nesse período [DA GUERRA FRIA], muitas gerações se criaram acreditando que uma guerra nuclear poderia ter início a qualquer momento, o que devastaria a humanidade. A guerra não aconteceu, mas durante quarenta anos foi uma possibilidade diária. Apesar de não terem usado suas armas nucleares, tanto os EUA, como a URSS, as utilizaram como ameaça. As disputas entre os dois blocos, comunista e capitalista, levou as duas potências à corrida armamentista e, seu desdobramento, a conquista do espaço. Soviéticos e norte-americanos incentivaram a pesquisa de armas mortíferas, testes com energia nuclear, lançamentos de satélites artificiais e naves espaciais, buscando superar-se, em tecnologia e armamentos. (FRESSATO, 2004, p. 3 e 4)

Outro momento do filme que pode ser também uma representação da desconfiança e espionagem, é quando um bilhete dourado falsificado é encontrado. Na cena, um jornalista afirma que o último bilhete foi encontrado pelo dono de vários cassinos e mostra a fotografia dele sem entrevistas coletivas, como ocorreu com as crianças que encontraram os bilhetes anteriormente. No dia seguinte a fraude é desmascarada, ressaltando que só se pode confiar em quem pode provar sua honestidade.

Nessa cena é possível perceber também a centralidade da televisão na época. Como o suposto último bilhete dourado não apareceu na televisão, nas mãos de seu dono, a fraude parece algo óbvio, ou, no mínimo, uma informação a se desconfiar. É preciso ressaltar aqui, que a notícia aparece na televisão sendo transmitida por um repórter estrangeiro, com sotaque latino – não há sequer cores na imagem. A falta de cores também tenta apontar para a possível fraude.



Figura 42. Notícia sobre o falso bilhete dourado

Esse momento, em que um falso bilhete dourado é encontrado, também é exclusivo da adaptação de Mel Stuart. Não há essa informação ou suposição de algum outro bilhete, além dos cinco encontrados pelas crianças, no livro que deu origem aos filmes analisados nessa pesquisa.

Capítulo IV

4. Considerações finais

Após as análises detalhadas de cada uma das sequências, é possível refletir sobre os principais questionamentos acerca da pesquisa. De que forma o filme de 2005 pôde contribuir para a narrativa fílmica em relação à adaptação anterior? De que maneira as tecnologias atuais do cinema interferiram nessa narrativa? Como o cinema digital altera não apenas a forma de contar as histórias, mas também a própria história? Qual será o futuro do cinema digital? Que tipos de pesquisa podem ser ramificados a partir deste estudo? Essas e outras questões serão abordadas ao longo da conclusão do trabalho.

As especificações que perpassam o contexto sócio-histórico da produção do filme de Tim Burton serão utilizadas para auxiliar na resposta ao problema norteador desta pesquisa, por isso encontra-se separado da contextualização do filme de Mel Stuart. Nesse caso, as referências do filme não são feitas sobre guerras ou conflitos, mas sim sobre a Era da Informação na qual o mundo contemporâneo se encontra. A centralidade das máquinas no cotidiano dos homens, a compressão do tempo e espaço, a influência da tecnologia sobre as pessoas e sobretudo no que diz respeito a *games*, são elementos retratados na adaptação de 2005.

Gerbase (2003) afirma que é preciso refletir sobre os filmes apenas tratarem do Pós-Modernismo (o que será mais bem explicado logo adiante), como nos casos de filmes de ficção científica ou serem de fato produtos do Pós-Modernismo, absorvendo toda sua nova lógica de produção, como estima ser o caso do filme dirigido por Tim Burton em 2005. Ele diz que os filmes absorvem a lógica de compressão do tempo e espaço, devido ao uso de máquinas que permitem a troca de informações de forma acelerada e com baixo custo, como no caso da internet.

É exatamente dentro dessa compressão de tempo e espaço em que a tecnologia seria, além de um bem de consumo, quase uma necessidade vital da vida humana contemporânea, sendo a informação e sua velocidade as prioridades da forma de viver que a Fábrica de Chocolate de Tim Burton contextualiza o Pós-Modernismo.

Essas características podem ser percebidas primeiramente na automação da fábrica. Na fábrica de Burton tudo é automatizado de uma forma exuberante. Máquinas ocupam uma sala inteira, o elevador de vidro corre em todas as direções utilizando cabos de aço que parecem trilhos de metrô. Os Oompa Loompas acompanham toda essa progressão das máquinas e sua velocidade acelerada e se tornam seus controladores. Na adaptação de 1971, as máquinas

parecem apenas auxiliar Wonka em suas invenções. Já na fábrica em questão, elas parecem controlar a fábrica toda, sem precisar que se toque diretamente nelas.



Figura 43. Automação da fábrica (2005)

Os *games* também parecem participar da forma de narrar a história, sendo absorvidos pelo contexto sócio-histórico. Primeiramente na própria concepção do personagem Mike, como já afirmado durante as análises. Além disso, a forma como os Oompa Loompas controlam as máquinas se assemelha muito, não apenas aos cenários usados em *games*, mas também à própria forma de jogar videogames, como pode ser visto nos quadros abaixo. As trilhas musicais remetem a jogos em vários momentos, se apropriando de ruídos eletrônicos como instrumentos das próprias canções.





Figura 44. Influência de *games* (2005)

Outro detalhe relevante a ser destacado é a referência ao filme *Uma Odisseia no Espaço*, na cena da Sala de Televisão. Assim, o filme se apropria de um outro, que tem como tema o Pós-Modernismo, sendo ele mesmo um fruto do Pós-Modernismo, reforçando o que Garbase (2003) afirma sobre a centralidade da tecnologia no cinema característico da Era da Informação.

Terminando a conclusão sobre de que forma o contexto sócio-histórico de cada um dos filmes alterou sua narrativa, é possível partir para uma reflexão sobre em que as narrativas de uma forma geral, pensando dentro do discurso cinematográfico (XAVIER, 2008), se diferem. Ambas as histórias partem do mesmo livro e possuem estruturas similares. Há algumas diferenças, como a existência da cena das bolhas de guaraná que fazem voar, no filme de 1971, e sobre o trauma infantil de Willy Wonka, no filme de 2005. Entretanto, a base narrativa de ambas as histórias, é a mesma. Um detalhe a ser destacado, além dos já descritos nas análises, é a centralidade de cada um dos filmes. Se no primeiro o filme parece focado em Charlie e no universo infantil, no segundo o foco vai quase todo para a vida adulta, sobretudo de Willy Wonka. O filme parece muito mais uma forma de demonstrar como a infância altera a vida adulta e que coisas boas (no caso, os doces) podem ser criadas a partir de traumas psicológicos. Na análise das canções dos Oompa Loompas, isso pode ser reforçado. As canções do filme de 1971 são direcionadas às crianças, enquanto as do filme de 2005 são destinadas aos pais, como se fossem uma lição para os adultos de como educar seus filhos. De forma geral isso não altera o andamento da história, mas é uma diferença que acaba auxiliando a compreensão sobre como foi articulado o roteiro e qual a ideia central dos filmes.

Sobre estratégias de articulação do discurso, os filmes são bastante próximos, pois tratam as histórias sob a sequência de início, meio e fim: bilhetes espalhados pela cidade, bilhetes encontrados, o interior da fábrica, os obstáculos dentro da fábrica, o prêmio final. No caso da fábrica de 2005 acrescenta-se: superação de trauma de Willy Wonka e parceria entre ele e Charlie no funcionamento da fábrica. A única diferença relevante nessa forma de articular as histórias é a utilização de *flashbacks* no segundo filme. Durante vários momentos do filme, Willy Wonka retoma momentos vividos na sua infância, que acabam explicando sobre como

foi constituída sua personalidade. Isso não diz respeito a um recurso que necessita de tecnologias digitais, é apenas um detalhe dentro da narrativa que diz respeito ao estilo e escolha do diretor. E altera, de certa forma, a compreensão da história em relação à versão de 1971, uma vez que a vida particular de Willy Wonka não é mostrada além da fábrica.

Agora, após tais colocações, é possível responder a pergunta inicial desta pesquisa: em que instância os formatos tecnológicos podem contribuir com a narrativa cinematográfica, a partir da análise dos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, nas versões de 1971, em película, e de 2005, em digital?

A hipótese era de que o livro traz detalhes dentro da história que são mais bem construídas no filme em formato digital, ou seja, partindo de tal hipótese, o filme em formato digital teria a potencialidade de transformar o mundo imaginário em algo mais palpável e executável por meio do discurso cinematográfico. Entretanto, essa hipótese não considera que tal adaptação seja mais executável apenas devido ao formato tecnológico no qual foi produzida: há de se considerar também o que cada diretor optou por se valer, no momento de construção do filme, como elemento constituidor da narrativa.

É possível afirmar que tal hipótese pode ser confirmada parcialmente. Ambas as histórias são bem construídas, independente do formato no qual foram produzidas. O mundo imaginário da fábrica é alcançado no primeiro filme, mesmo com suas limitações técnicas, sobretudo levando em consideração que na época de sua produção ainda não havia filmes que conseguiram explorar técnicas ou tecnologias que tornassem as imagens mais “críveis” do que as mesmas que foram utilizadas no filme: cortes, maquiagem, truques absorvidos dos palcos de teatro, utilização de miniaturas.

Entretanto, algumas especificidades do formato digital conseguem sim, obter um maior impacto sobre a narrativa do filme digital, mesmo que de forma micro. A primeira delas é a banda sonora. Na época de produção da versão de Mel Stuart, o som em estéreo ainda estava em desenvolvimento e sequer foi usado no filme. Já o filme de Burton se apropriou do Dolby 6.1. Conforme já dito nas análises, a principal contribuição que o Dolby trouxe para o som no cinema foi a possibilidade de usar o som em camadas. O filme de 1971 não possui muita contextualização sonora dos ambientes e há a predominância de trilhas musicais, porém, outros elementos sonoros de ambientação da cena ficam prejudicados, pois não há coexistência entre as fontes de áudio. Já o filme de 2005 consegue uma mistura bem mixada entre efeitos sonoros, trilhas musicais, diálogos, sem que um som prejudique o outro. Isso altera a narrativa principalmente no sentido de dar à cena sua devida ambiência, como no caso da Sala de Invenções, onde os efeitos sonoros de máquinas e líquidos auxiliam na compreensão sobre o

ambiente da cena. As trilhas sonoras também conseguem misturar os diversos elementos, como os próprios ruídos maquínicos à composição musical. Há de se considerar aqui a relevância do papel de Danny Elfman enquanto compositor das canções do filme, uma vez que como dito na hipótese, os estilos e escolhas dos cineastas também devem ser levados em consideração, pois contribuem para a narrativa do filme.

A denotação é a função central do estilo em praticamente qualquer filme narrativo. Por isso mesmo, ficou difícil reparar na denotação: os críticos tem supervalorizado, sobretudo, a dimensão simbólica, e desvalorizando a função denotativa. Ao analisar o estilo do filme, proponho que as funções denotativas do estilo sejam nosso habitual ponto de partida. Além do mais, ao analisar a narrativa do filme, devemos pressupor que, na maioria dos casos, a denotação estilística serve para apresentar a informação mais relevante para a história que se desenrola. Com os outros fatores narrativos sob controle, o estilo do filme está lá para balizar o trajeto do espectador, orientando-o e guiando-o na reconstituição da história com o que nos é apresentado na tela e na trilha sonora. É claro que tal construção é inventivamente interrompida por elipses, segredos, desorientações etc. (operações narrativas também manifestadas pelo estilo). (BORDWELL, p. 62, 2008).

Outra especificidade do formato digital foi a possibilidade de fazer as cenas exatamente como são descritas no livro, nos casos das transformações de Violet e Mike. Graças à possibilidade do digital de criar simulações em ambiente virtual a partir dos próprios atores, as cenas puderam ser executadas de forma bem próximas à intenção do livro. Isso não foi determinante para a realização das cenas, uma vez que o filme de 1971 também as reproduziu, entretanto, a cena do elevador de vidro conforme descrita no livro, quando as demais crianças saem da fábrica e a composição dos Oompa Loompas a partir da caracterização de um mesmo personagem, só foram executadas no filme de 2005. Não é possível afirmar que a limitação tecnológica da década de 1970 foi determinante para a não realização das cenas como descritas, mas de toda forma, é possível dizer que reproduzir as sequências no filme de Stuart seria complicado, sobretudo pela interação de Mike esticado com seu pai (ou mãe, no caso do filme de 1970), Violet conseguindo se contorcer como um pedaço de borracha elástica e a interação entre vários Oompa Loompas, se tratando da mesma fisionomia em um tamanho bastante reduzido em relação aos demais. Não se pode tirar aqui, o mérito que o formato digital obteve durante a execução de tais sequências, que alteram também a narrativa contrapondo os dois filmes. A tecnologia não é o que dita as adaptações, mas sua utilização proporciona ao diretor criar filmes conforme deseja, sem muitas limitações, como acontecia antes do digital.

É impossível negar que o cinema começa a absorver, com a velocidade baixa que lhe é própria, alguns componentes estéticos do pós-modernismo. Esses componentes, insistimos, não são em decorrência dos processos digitais aplicados à produção cinematográfica. São resultado, isto sim, de um ambiente, ou de uma “condição” que faz alguns roteiristas, diretores e montadores criarem filmes que, além de retratarem seu tempo, acabam, em sua lógica narrativa interna, absorvendo os mecanismos de uma época. (GERBASE, 2003, p. 172)

Por fim, em outra instância, é possível pensar sobre a contribuição do formato digital na narrativa audiovisual das histórias, de forma singela, mas não menos relevante. O filme em formato analógico, assim como característico de sua época, possui uma média de duração de planos superior ao filme de 2005, assim como pode ser visto no tópico 3.1 deste trabalho, tendo como referencial a pesquisa de David Bordwell (2006) sobre a duração média de planos, em segundos, em várias décadas da história do cinema. Enquanto a duração média de planos no primeiro filme é de 1 plano a cada 4 segundos, no segundo filme a média corresponde a 1 plano por segundo. E o que isso tem a ver com a tecnologia?

Bem, pensando sob a perspectiva de que filmar com película por si só já é um limite, e contando que é necessário rodar todas as cenas de uma vez, para que a luz fosse a mesma e que os elementos de cenários também não sofressem grande alteração, isso pode, sim, implicar em uma maior duração dos planos. Já no formato digital, em que é possível gravar a mesma cena várias vezes observando os resultados enquanto as cenas estão sendo filmadas, há a possibilidade de filmar um maior número de planos e, assim, encurtar a distância entre eles¹⁵. Há de se considerar também que a edição no formato digital ganhou um novo ritmo, podendo ser realizada de forma mais rápida, dependendo do caso, e com mais recursos. De toda forma, é preciso se considerar tal implicação no processo de produção e pós-produção de filmes, ao comparar os formatos analógico e digital.

Mas ainda, o mais importante do que isso, é pensar que ter apenas 1 segundo para cada plano pressupõe uma outra dinâmica para o filme. Sua temporalidade, para quem assiste, passa de forma muito mais acelerada. Foi possível observar isso durante a contagem de planos, uma vez que enquanto o primeiro filme é mais lento, sugerindo que o tempo passasse de forma mais amena, no segundo filme o ritmo é acelerado. A sensação é de assistir a um bombardeio de imagens, que leva a história para um ritmo muito mais acelerado e frenético. Esse ritmo, somado aos cenários com grande profundidade (ver Figura 44) – explosões, fazem com que o filme

¹⁵ É preciso destacar aqui que filmes de gênero documentário tem, cada vez mais, utilizado a tecnologia digital em suas produções, para facilitar o processo de captura das imagens e edição. Então, neste sentido, a duração de tempo dos planos utilizados em documentários não entram em tal estatística, uma vez que em alguns casos são utilizados vários minutos para cada plano.

tenha uma aparência bem próxima de *games*, que por si só já trazem uma grande referência aos ambientes digitais.

Longe de discorrer sobre se esses impactos da tecnologia em relação aos filmes são bons ou ruins, o importante aqui é destacar que a tecnologia pode, sim, interferir na narrativa fílmica, em seu ritmo, na utilização de elementos, nos cenários, entre outros. O que é relevante levar desta pesquisa é que a tecnologia pode possibilitar um grande universo de realizações que o formato analógico limitava, mas que utilizar ou não destas técnicas dependerá principalmente das escolhas do diretor e de sua equipe, uma vez que efeitos visuais digitais, sendo a principal contribuição do formato, podem também ser mal executados, o que faz com que a contribuição perca seu papel.

Na definição de cinema digital trabalhada na pesquisa, fala-se sobre a comparação do digital com a pintura, discussão elucidada a partir de Manovich (2011). Após as análises é possível perceber que o cinema digital, pelo menos se tratando dos filmes em questão, de fato funciona como uma pintura: as imagens podem ser sempre retocadas, modificadas, um desenho pode se transformar em outro. No filme produzido em película não há essa possibilidade, as poucas modificações realizadas na imagem, como é o caso da inserção do elevador de vidro a partir da sobreposição de outra imagem que filma o céu, possuem limitações. “Retoques” em excesso poderiam até mesmo estragar as películas. Há também o caráter sugestivo da pintura presente no cinema digital, que pode ser notado no filme: no mundo físico (termo utilizado pelo autor para se opor ao mundo do digital) uma garota não poderia se transformar em uma amora gigante, que ocupa todo o espaço físico de uma sala, ou um garoto esticar a ponto de parecer um grande elástico, e muito menos uma etnia ser formada por seres que possuem todas as características idênticas. Nessa medida, as imagens produzidas a partir do auxílio de tecnologias digitais se apropriam dessas fantasias e sugerem que elas fazem parte da realidade, mesmo que seja uma fantasia passível de ser vivida apenas no cinema.

As contribuições do digital que podem ser percebidas mais claramente são justamente em filmes de ficção que trazem em sua narrativa universos próprios, imaginários, com árvores, animais e objetos que falam, andam, interagem com outros personagens, misturando a animação, simulação de atores, com *live action*.

Se este [um cotidiano globalizado e regionalizado, paradoxalmente] é uma forma superada e moribunda de representar o mundo – e as máquinas digitais agendam a retirada imediata do homem e de seus sentimentos do centro da arena – é possível que os filmes se transformem em escudos para que os que se recusam a desistir da luta e continuam fundando seitas místicas ou sociedades para salvar baleias. Estes escudos serão – quer gostem ou não os cineastas – escudos digitais. (GERBASE, 2003, p. 173)

É exatamente nesta medida que é preciso pensar nas questões apontadas no início desta pesquisa, aproveitando da metáfora da barca de Willy Wonka para se referir ao cinema digital. Para onde a barca vai? O que irá acontecer conosco? Para onde leva? Poderemos voltar caso não gostemos do novo?

Assim como dito por Gerbase, acima, quer gostem ou não, os filmes tenderão a ser cada vez mais produzidos (e manipulados) em ambiente digital. O ambiente digital é bastante amplo em termos de criação e produção, quase não há limites, basta que os técnicos, da animação, dos efeitos visuais e especiais, se empenhem para tornar as fantasias realizáveis. Sendo assim, voltar exclusivamente para a produção analógica é praticamente inviável, apesar de que sempre vão existir cineastas e movimentos (de arte, de vídeo, do cinema) que tendem a utilizar o digital apenas como forma de armazenamento de dados.

O digital não precisa ser um caminho obrigatório para o cinema, afinal a técnica e tecnologia por si mesmas não acrescentam nada à forma de contar história nos filmes. Mas ele pode sim criar caminhos ainda não imaginados para o cinema, assim como o filme *Final Fantasy* (2001) parecia absorver uma nova lógica de construir uma história de forma visual, em sua época de lançamento. Ou como *A Bruxa de Blair* (1999), quando utilizou câmeras portáteis manipuladas pelos próprios atores, que tinham liberdade para criar seus textos de forma improvisada durante as filmagens, além de também ter utilizado os meios digitais da internet como uma forma de divulgação e promoção do filme, a partir de uma nova forma de interação com o espectador, o que até então não era tão explorado como hoje. Criar esses caminhos ou não dependerá exclusivamente dos diretores, que tem o digital como sua lógica de produção, e da forma como poderão se apoderar da tecnologia a favor de suas histórias.

Finalizando, a pesquisa deixa seu leque aberto, para que novas pesquisas e reflexões sobre as tecnologias e técnicas do cinema digital, e sua relação com as narrativas audiovisuais sejam realizadas. Assim como a análise estilística de filmes de Tim Burton e Mel Stuart podem ser pesquisadas mais profundamente, uma vez que a partir das análises aqui descritas é possível traçar um breve perfil sobre as escolhas de cada um dos diretores. Além disso, a pesquisa propõe uma metodologia específica para análises de adaptações de filmes que partam de uma mesma história, sobretudo obras literárias e histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Anelise; BRITO, Fernanda, e FARIAS, Rosana. *Batalha de Símbolos: A Guerra Fria no cinema*. Rio de Janeiro, Revista Eclética, jan - jun de 199, p. 6-8.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. Belo Horizonte: Fumec, 2004.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *A análise do filme*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- AUMONT, Jacques, et al. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 2012.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. São Paulo: Papirus, 1997.
- BENNET, Ed. Colaborações entre artistas e técnicos. In: DOMINGUES, Daiana (org.). *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- BERCHMANS, Tony. *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.
- BORDWELL, David. *The way Hollywood tell its: story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- _____. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Campinas: Editora Papirus, 2008.
- CASTANHEIRA, José Cláudio S. O Cinema e os estudos do som: novas perspectivas sonoras para o filme. In: SÁ, Simone Pereira de SÁ, Simone Pereira de, e COSTA, Fernando Morais da. *Som + imagem*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2012.
- CHION, Michel. *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Editora Texto & Grafia, 2008.
- _____. *Film, a Sound Art*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2009.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte; da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- _____. Automatização de técnicas figurativas: rumo à imagem autônoma. In: DOMINGUES, Diana (org). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: UNESP, 2009.
- COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 1989.
- COSTA, Fernando Morais da. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?. In: *Logos 32: Comunicação e Audiovisual*. Ano 17, Nº 01, 1º semestre 2010, p. 94-106.
- DAHL, Roald. *A Fantástica Fábrica de Chocolate*. São Paulo: Editora Martins, 2000.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- EISENSTEIN, S. M., PUDOVKIN, V. I. & ALEXANDROV, G. V. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, S. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

- ESPINAL, Luis. *Consciência crítica diante do cinema*. São Paulo: LIC Editores, 1976.
- FRESSATO, Sol. *A gente tem medo de que? Uma discussão sobre guerra, terrorismo e neonazismo a partir do filme A soma de todos os medos*. Bahia, Revista O Olho da História, 2004, p. 1-7.
- GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- GONÇALVES, Fernando. Dream World: ambiências sonoras e visuais como formas narrativas em Laurie Anderson. In: SÁ, Simone Pereira de, e COSTA, Fernando Morais da. *Som + imagem*. Rio de Janeiro: Editora 7 Letras, 2012.
- GUBERN, Roman. *Cinema Contemporâneo*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1980.
- JULLIER, Laurent & MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2009.
- KARAGOSIAN, Michael. *Multichannel Film Today*. MPKE Consulting LLC, setembro de 2003. Disponível em: <<http://mkpe.com/publications/d-cinema/misc/multichannel.php>>. Acessado em 30 de janeiro de 2013.
- KERINS, Mark. *Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington: Indiana University press, 2011.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *Cinema digital: Um novo cinema?* São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- MACHADO, Ludmila Ayres. *Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica*. 2009. 164 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001.
- MARCEL, Martin. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MATTOS, A. C. Gomes de. *Do cinetoscópio ao Cinema Digital*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. Tradução: José Artur Gianotti; Armando Mora d'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- PIRES, Zeca. *Cinema e história: José Julianelli e Alfredo Baumgarten, pioneiros do cinema catarinense*. Blumenau: Edifurb, 2000.
- PENAFRIA, Manuela & MARTINS, Índia Mara (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Livros LabCom: 2007.
- ROSE, Diane. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (org.). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

SCHEREGER, Charles. Altman, Dolby, and the Second Sound Revolution. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

SILVA, Luciana Rodrigues. *O cinema digital e seus impactos na formação em cinema e audiovisual*. Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo, 2012.

SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires : Prometeo Libras, 2007.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Editora Papirus, 2003.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papirus, 1994.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques, et al. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 2012.

VIDIGAL, Leonardo A. Algumas considerações sobre a música nos filmes de Jean Rouch. In: *Devires*, Belo Horizonte, V. 6, N. 2, P. 46-61, Jul/Dez 2009

VIVEIROS, Paulo. Espaços densos: configurações do cinema digital. In: PENAFRIA, Manuela & MARTINS, Índia Mara (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Livros LabCom: 2007.

WARNER BROS. *A Fantástica Fábrica de Chocolate (site)*. Estados Unidos, 2005. Disponível em: <http://www.br.warnerbros.com/movies/chocolatefactory/>. Acesso em outubro de 2013.

WAUGH, Rob. O doce cheiro do sucesso. In: WOODS, Paul A. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. São Paulo: Leya, 2011.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1984. (2ª edição)

_____. *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008. (4ª edição)

FILMES CITADOS

- A BRUXA DE BLAIR. Direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Estados Unidos, 1999. 81 min.
- A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE. Direção de Mel Stuart. Estados Unidos, 1971. 100 min.
- A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE. Direção de Tim Burton. Estados Unidos, 2005. 115 min.
- AVATAR. Direção de James Cameron. Estados Unidos, 2009. 162 min.
- A INVENÇÃO DE HUGO CABRET. Direção de Martin Scorsese. Estados Unidos, 2011. 127 min.
- AS AVENTURAS DE TINTIN: O SEGREDO DO LICORNE. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos, 2011. 107 minutos.
- A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA (ARBEITER VERLASSEN DIE FABRIK). Direção de Harun Farocki. Alemanha, 1995. 36 min.
- FANTASIA. Direção de Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Ford Beebe, James Algar, Bill Roberts, T. Hee, Samuel Armstrong, Jim Handley, Paul Satterfield. Produção de Walt Disney. Estados Unidos, 1940. 125 min.
- FINAL FANTASY. Direção de Hironobu Sakaguchi. Estados Unidos e Japão, 2001. 106 min.
- HARRY POTTER (8 filmes). Direções de Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell, David Yates. Estados Unidos / Reino Unido, 2001-2011.
- JAMES E O PÊSSEGO GIGANTE. Produção de Tim Burton. Estados Unidos, 1996. 79 min.
- LARANJA MECÂNICA. Direção de Stanley Kubrick. Reino Unido, 1971. 130 min.
- MATRIX. Direção de Andy e Larry Wachowski. Estados Unidos, 1999. 136 min.
- NASHVILLE. Direção de Robert Altman. Estados Unidos, 1975. 159 min.
- O CIRCO. Direção de Charlin Chaplin. Estados Unidos, 1928. 71 min.
- O EXTERMINADOR DO FUTURO 3 - A REBELIÃO DAS MÁQUINAS. Direção de Jonathan Mostow. Estados Unidos, 2003. 109 min.
- O MESTRE DOS MARES: O LADO MAIS DISTANTE DO MUNDO. Direção de Peter Weir. Estados Unidos, 2003. 140 min.
- OS MUPPETS. Direção de James Bobin. Estados Unidos, 2011. 98 min.
- PIRATAS DO CARIBE (4 filmes). Direções de Gore Verbinski, Rob Marshall, Joachim Ronning e Espen Sandberg. Estados Unidos / Reino Unido: 2003-2011
- PSICOSE. Direção de Alfred Hitchcock. Estados Unidos, 1960. 109 min.
- PSICOSE. Direção de Gus Van Sant. Estados Unidos, 1998. 104 min.

SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA. Irmãos Lumière. França, 1895. 1 minuto.

SENHOR DOS ANÉIS (Trilogia). Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: 2001, 2002 e 2003.

SINAIS. Direção de M. Night Shyamalan. Estados Unidos, 2002. 106 min.

STAR WARS EPISÓDIO IV: UMA NOVA ESPERANÇA. Direção de George Lucas. Estados Unidos, 1977. 121 min.

TEMPOS MODERNOS. Direção de Charlin Chaplin. Estados Unidos / França / Reino Unido, 1936. 87 min.

THE LADIES MAN (O Terror das Mulheres). Direção de Jerry Lewis. Estados Unidos, 1961. 106 min.

TOY STORY 3. Direção de Lee Unkrich. Estados Unidos, 2010. 103 min.

VALENTE. Direção de Mark Andrews. Estados Unidos, 2012. 103 min.

ANEXO 1: Decupagem da Fábrica de 1971**REGISTRO DE DECUPAGEM****Filme: A Fantástica Fábrica de Chocolate****Diretor: Mel Stuart****Ano: 1971****Duração: 01'39"45**

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
1	00'00"18	00'00"31	00'00"17	Chocolate sendo misturado enquanto aparecem os créditos iniciais. Neste intervalo a imagem está desfocada. A música tema é iniciada juntamente com a aparição da primeira imagem. Fade out.
1	00'00"32	00'00"42	00'00"10	Fade in. Em plano detalhe a imagem é focada. Cacaos caem de um saco, em câmera lenta. A música tema continua. Os créditos iniciais continuam aparecendo, em amarelo. Fade out.
1	00'00"43	00'00"55	00'00"12	Fade in. Um novo plano detalhe é inserido. Um pó marrom, assemelhando-se a chocolate, é misturado enquanto os créditos aparecem. A música tema continua no mesmo volume. Fade out.
1	00'00"56	00'01"06	00'00"10	Fade in. Em plano detalhe chocolate derretido escorre. Não há alteração na trilha sonora. Créditos ainda são exibidos. Fade out.
1	00'01"07	00'01"18	00'00"11	Fade in. Em plano detalhe biscoitos andam em uma esteira a caminho do chocolate em calda, que cai sobre eles, criando a cobertura. Não há alteração na trilha sonora. Créditos ainda são exibidos. Fade out.
1	00'01"19	00'01"28	00'00"09	Fade in. Em plano detalhe uma espécie de cobertura de chocolate cai sobre ela mesma, formando uma textura de camadas de chocolate. Não há alteração na trilha sonora. Créditos ainda são exibidos. Fade out.
1	00'01"29	00'01"39	00'00"10	Fade in. Em plano detalhe máquinas criam gotas de chocolate em série e durante a cena há a alternância entre foco e desfoque. Plano detalhe. Não há alteração na trilha sonora. Créditos ainda são exibidos. Fade out.

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
1	00'01''40	00'01''51	00'01''11	Fade in. Em plano detalhe um pó vai caindo lentamente sobre os biscoitos cobertos da primeira sequência, que andam em uma esteira. Não há alteração na trilha sonora. Créditos ainda são exibidos. Fade out.
1	00'01''52	00'02''02	00'00''10	Fade in. Movimento de câmera panorâmico transversal mostra gotas de chocolate em grande quantidade, uma ao lado da outra, partindo do canto inferior esquerdo para canto superior direito, em plano mais aberto que detalhe, porém ressaltando em detalhes os doces. Não há alteração na trilha sonora. Fade out.
1	00'02''03	00'02''15	00'00''12	Fade in. Em plano detalhe biscoitos são passados de uma pilha para outra na esteira. Não há alteração na trilha sonora. Fade out.
1	00'02''16	00'02''24	00'00''08	Fade in. Plano geral mostra as embalagens de chocolate Wonka. Movimento de câmera panorâmico vertical do canto inferior ao superior, mostrando a enorme quantidade de chocolates. Fade to Black. Trilha sonora diminui volume até terminar por completo.
2	00'02''25	00'02''30	00'00''05	Em plano geral uma torre de igreja com relógio é mostrada e marca 15 horas. Há luz apenas onde está a torre, que é enquadrada a partir da perspectiva das casas, no escuro.
2	00'02''31	00'02''53	00'00''22	Um plano detalhe destaca uma porta que é aberta. Crianças saem, sendo mostradas de plano médio para geral, na escola. Elas correm e gritam em direção às escadas, saindo da escola. Correm e entram numa loja, a Bill's Candy Shop.
3	00'02''54	00'03''31	00'00''37	Dentro da loja. Crianças gritam e Bill vem atendê-las. Ele serve as crianças apresentando chocolates Wonka cremoso, com nozes. Ele apresenta o novo chocolate Supertremendão Wonka. Uma das crianças pergunta como Wonka consegue fazer tais chocolates. Bill diz que não se pergunta como um peixe nada ou um pássaro pode voar, eles o fazem porque nasceram para isso assim como Wonka nasceu para ser confeitoiro. Em 00'02''24 uma trilha de fundo é iniciada e vai aumentando o volume conforme a fala do personagem.
3	00'03''32	00'05''17	00'01''45	A trilha de fundo alcança o volume alto e ainda dentro da loja, em plano conjunto, o doceiro começa a cantar (Candy man) enquanto serve as crianças com vários tipos de doce. Nos intervalos instrumentais as próprias crianças se servem com pirulitos, balas, chocolates e demais doces. Quando Bill canta, ele volta a servir as crianças com doces. A trilha sonora diminui o volume até dissolver por completo.
4	00'05''18	00'05''50	00'00''32	Do lado de fora da loja, em close-up, Charlie aparece observando a loja pela vitrine, entre doces. Não há mais trilha sonora. Ele vai em direção à banca de jornal e conversa com o

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				dono. Durante o diálogo é possível ouvir o ruído da externa.
4	00'05''51	00'06''04	00'00''13	Um ônibus passa na frente da câmera, cortando a cena. Uma trilha sonora alegre começa e, correndo, Charlie faz as entregas de jornais a diversos personagens.
5	00'06''05	00'06''34	00'00''29	A trilha sonora vai abaixando o volume até dissolver. Charlie aparece correndo em plano geral, ressaltando a falta de luz para mostrar que o dia está chegando ao fim. Charlie caminha, até que passa em frente à fábrica Wonka. Uma trilha sonora vai sendo introduzida, a partir do aumento de volume. Charlie observa a fábrica pelo portão e é usado um plano detalhe para mostrar qual seria sua perspectiva ao olhar a fábrica. Nesse instante as letras escritas na Chaminé da fábrica (WONKA) vão acendendo, uma a uma. Há espaços de silêncio entre a trilha sonora.
5	00'06''35	00'07''04	00'00''29	Um homem interrompe a observação de Charlie e inicia sua fala sobre a fábrica, em plano médio. O timbre de voz do personagem sugere suspense e terror. Após dizer que ninguém nunca entra na fábrica, o personagem sai de cena empurrando uma espécie de carrinho de mão, que provoca ruídos do metal em atrito, enquanto é puxado. Em panorâmica horizontal Charlie sai correndo e deixa a cena.
5	00'07''05	00'07''36	00'00''21	Interna. Em plano conjunto os avôs de Charlie comentam, deitados todos em uma mesma cama, sobre a demora do neto. A mãe de Charlie conversa ao fundo da imagem com eles.
5	00'07''37	00'08''47	00'01''10	Plano detalhe que se abre na porta da casa. Charlie cumprimenta todos os seus familiares, um a um. Charlie traz pão para casa, entrega o troco de seu pagamento para sua mãe e diz que irá pagar o fumo de seu avô. Não há trilha sonora e ruídos.
6	00'08''48	00'10''09	00'01''21	Em um movimento de câmera transversal que começa do canto superior direito para o inferior esquerdo, é mostrado um relógio, e após, a mãe de Charlie dormindo. Em outra panorâmica, horizontal, a câmera percorre toda a sala da casa. É possível ouvir Charlie cochichando e o movimento de câmera vai em direção de onde vem os cochichos até encontrá-lo conversando com seu avô sobre o encontro com o personagem que contou sobre a fábrica Wonka. Em zoom, os dois personagens conversam até parar em plano médio no avô de Charlie. Durante a conversa os planos médios vão se alternando entre os personagens. O avô de Charlie conta sobre o fechamento da fábrica Wonka. Segundo ele, após três anos de fechamento, a fábrica voltou a funcionar e os doces voltaram a ser feitos. Charlie questiona seu avô sobre ninguém ser visto entrando ou saindo da fábrica e como seria possível produzir doces assim. O avô de Charlie diz que esse é um dos maiores mistérios.

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				Apenas os dois personagens estão iluminados, todo o resto do cenário se encontra escuro.
7	00'10''10	00'11''14	00'01''04	Em plano americano, um professor de ciências em uma sala de aula, chama Charlie para ajudá-lo em uma experiência. Ele explica sobre a mistura de três elementos que são colocados com a ajuda de Charlie, em um recipiente. O experimento acaba explodindo, provocando fumaça e um estouro. Após, há o som de crianças gritando do lado de fora da sala. O professor vai até a porta descobrir o que há.
7	00'11''15	00'11''49	00'00''34	Na porta, o professor chama um aluno para explicar o que está havendo. Em plano médio, o garoto diz que o Willy Wonka irá abrir a fábrica para as pessoas. O professor fica surpreso e diz que a aula está suspensa. Então o garoto diz que será apenas para 5 pessoas que encontrarem os bilhetes premiados. Enquanto ele fala, o professor coloca seu casaco de volta ao cabide na sala, cancelando a suspensão e pergunta onde estarão esses bilhetes. O garoto diz que podem ser encontrados nas barras de chocolate Wonka. O professor informa a suspensão da aula novamente e é iniciada uma gritaria pelas crianças, que saem correndo. Apenas Charlie fica na sala. Ele pega seu caderno e sai da sala lentamente. Quando ele sai, é introduzida uma fala da cena seguinte.
8	00'11''50	00'12''44	00'00''54	A fala vem de um noticiário. Em plano médio, um âncora aparece informando sobre os bilhetes dourados - a imagem é em cores. Então, em um novo plano, enquadrando uma tela de televisão, o âncora continua falando, porém a imagem se torna em preto e branco. O movimento de câmera de zoom vai afastando da tela e enquadrando a sala da casa de Charlie, onde todos assistem ao noticiário pela televisão e conversam sobre o bilhete. Charlie pergunta ao seu avô se ele acha que poderão encontrar um bilhete. Ele diz que Charlie encontrará todos. O âncora continua falando no fundo da cena, com volume mais baixo. Quando o diálogo entre Charlie e seu avô termina, o volume aumenta novamente. Em 00'12''24, enquanto há a voz do âncora falando sobre a repercussão das vendas, imagens em cores mostram a distribuição das barras de chocolate Wonka e pessoas se amontoando nas lojas, comprando os chocolates em busca do bilhete dourado. Há inclusive um plano que mostra uma entrega das barras na Casa Blanca. O âncora também informa sobre a premiação em doces para quem encontrar o bilhete.
9	00'12''45	00'13''11	00'00''26	Em plano médio um homem aparece deitado, falando sobre um sonho. Na medida em que a câmera vai se afastando, é possível ver um homem sentado atrás dele, anotando o que ele diz, sugerindo uma sessão de psicanálise. O homem diz que no sonho, um arcanjo lhe conta onde está o bilhete dourado. O psicólogo pergunta onde, e o homem diz que isso não tem

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				importância, pois é só um sonho. O psicólogo, então, grita com ele, para que lhe conte onde está o bilhete.
10	00'13''12	00'14''29	00'01''17	Em cores, um novo âncora fala sobre a repercussão dos bilhetes dourados. Ele diz que o primeiro bilhete foi encontrado na Alemanha e que a equipe de reportagem esteve no local. O repórter correspondente aparece falando que o primeiro bilhete foi encontrado por Augustus Gloop. Enquanto o repórter fala, há chifres atrás dele. Ele vai até Augustus Gloop, que está em uma mesa comendo. Outro repórter pergunta ao garoto como ele se sente, e ele responde que está com fome e que está com pena de Wonka, pois ele custará uma fortuna. Um novo plano mostra o primeiro repórter perguntando ao pai do garoto, que come o microfone, como se sente. Então, outro repórter aparece, pedindo à mãe que diga algumas palavras aos telespectadores. Enquanto ela diz que já sabia que Augustus encontraria o bilhete, há um plano médio mostrando Augustus comendo, quando é servido por um garçom que lhe cochicha ao ouvido e neste instante uma trilha sonora de suspense é iniciada ao fundo. O que ele diz não pode ser ouvido.
11	00'14''30	00'15''43	00'01''13	Em plano conjunto os avôs de Charlie assistem à reportagem e repugnam Augustus. Após, a mãe de Charlie entrega a ele seu presente de aniversário. Ele abre o embrulho: é um cachecol. A mãe diz que cada um deles fez uma parte do cachecol. Ele o enrola no pescoço. O avô de Charlie diz que tem outro presente para ele. É um chocolate Wonka. Charlie e seu avô ficam empolgados dizendo que encontrarão o bilhete. Charlie vira de costas para abrir o embrulho. Ele não encontra o bilhete e muda sua expressão para triste. O avô diz que ele encontrará.
12	00'15''44	00'17''50	00'01''56	Em plano geral operárias de uma fábrica (do ramo de nozes) abrem barras de chocolate. Há várias embalagens em cima de mesas. Em uma sala paralela, Veruca Salt aparece pela primeira vez, brigando com seu pai por ainda não terem encontrado o bilhete dourado. Ela o pressiona, que, por conseguinte, pressiona as operárias, gritando que quem encontrar o bilhete terá o salário dobrado. Os dois continuam discutindo em uma sala. Até que uma das operárias grita que encontrou o bilhete. Ela aparece em plano geral próxima às demais operárias, balançando o bilhete, até que o personagem que se fantasiou de garçom quando Augustus Gloop comia aparece na cena levando a mulher para perto de Verusca, que arranca o bilhete de suas mãos. Enquanto Veruca sobe uma escada, o personagem lhe diz algo que não pode ser ouvido pelo espectador - a mesma trilha de suspense é iniciada ao fundo e compete com a gritaria das operárias. A cena é marcada pelo jogo de sobras. A iluminação está centrada nas operárias e na sala do pai. As demais partes do cenário são pouco

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				iluminadas.
13	00'17''51	00'18''23	00'00''32	Um plano detalhe de caixas com embalagens vazias de chocolates Wonka é mostrado por um repórter na rua, que comenta sobre a situação dos chocolates no mundo todo. Ele diz que os chocolates estão se esgotando. Enquanto ele fala, imagens exibindo placas em diferentes idiomas informando que não há chocolates Wonka, são mostradas, e enquanto o repórter continua falando sobre a distribuição dos chocolates, um plano geral mostra a entrega deles sendo feita por um avião, com homens carregando várias caixas.
14	00'18''24	00'19''38	00'01''14	Em plano conjunto, três homens observam um homem falando sobre uma máquina. O homem aparece em plano americano, do lado de máquinas, explicando que ela indicará onde estão os bilhetes dourados. Ele aperta os botões da máquina, que libera um papel e o pega dizendo que a localização estará inscrita nele. Entretanto, ele lê o bilhete, que diz que o computador não dirá onde estão os bilhetes. O homem aperta botões dizendo que respondeu ao computador que lhe dará parte do prêmio se ele disser, e que emite um novo papel dizendo que o prêmio (fornecimento permanente de chocolate) é inútil para uma máquina. O homem briga com a máquina e os três homens observam. Um ruído mecânico, de peças, está presente em toda a cena.
15	00'19''39	00'20''46	00'01''07	Em plano detalhe, em uma televisão colorida atrás de uma vitrine, é transmitida uma reportagem sobre o terceiro bilhete dourado encontrado por Violet Beauregarde, na América. Charlie assiste à reportagem juntamente com várias pessoas na rua, que se amontoam para assistir à transmissão. Um plano detalhe apenas a tela da televisão mostra Violet e seu pai dando entrevista. Violet conta como encontrou o bilhete. O pai dela pega o microfone para falar e nesse momento, um homem que limpa carros ao fundo se vira. É o mesmo personagem que aparece nas cenas que os outros personagens encontraram os bilhetes. Ele sussurra no ouvido de Violet, quando começa a trilha sonora de suspense que também é iniciada em suas demais aparições. Não é possível ouvir o que ele diz.
16	00'20''47	00'22''39	00'01''52	Em um plano detalhe é mostrado um recipiente com água fervendo e roupas dentro, sendo misturadas. O plano se abre e mostra a mãe de Charlie em uma sala escura, com apenas tons de cinza, lavando as roupas. Charlie chega até o local. Ele disse que veio buscá-la. A mãe de Charlie diz que ainda demorará um pouco. Ele mistura as roupas no recipiente e diz que o terceiro bilhete foi encontrado. A mãe diz que ele deverá ter paciência, pois as coisas vão mudar. Após Charlie diz que vai embora e deixa a mãe. Uma trilha sonora vai sendo introduzida na cena e aumentada na medida em que Charlie vai saindo do cômodo.

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
16	00'22''40	00'25''08	00'02''28	A mãe o acompanha até a porta e o observa. A trilha sonora atinge o volume total da cena e ela começa a cantar sobre a dor / sofrimento de Charlie. Enquanto ela canta, há planos e movimentos de câmera panorâmicos horizontais, acompanhando Charlie pela rua. Não há muita iluminação nas cenas, as ruas são sujas, as casas quebradas. Um movimento de câmera horizontal mostra a lua entre árvores, parecendo ser ela a única fonte de iluminação durante o caminho de Charlie. Após, um outro movimento de câmera horizontal em plano americano mostra Charlie caminhando, cabisbaixo, a partir de sua própria sombra. A câmera se distancia e ele é inserido no plano, caminhando ao lado de sua sombra. Por mim, em plano geral sua mãe aparece, cantando, sentada, na rua escura.
17	00'25''09	00'26''38	00'01''29	Um plano detalhe mostra uma televisão exibindo cenas de um filme de faroeste. Após, em plano médio o repórter que apresentou os demais personagens que encontraram o bilhete dourado, aparece informando que o quarto bilhete foi encontrado. Ele vai até Mike Teavee que, em plano conjunto com seus pais, não quer dar entrevista, pois está assistindo os filmes de faroeste. Entre os repórteres, está o personagem que cochichou com demais personagens após terem encontrado o bilhete. O pai de Mike diz que dará um revólver de verdade ao filho quando ele fizer 12 anos. Então, em plano médio, o repórter infiltrado, puxa Mike para próximo dele, quando começa a mesma trilha de suspense, e também cochicha com Mike. Como nas demais cenas, o que ele diz não pode ser ouvido. Após, em plano médio, o âncora das demais cenas diz sobre o bilhete restante e chama a previsão do tempo.
18	00'26''39	00'27''43	00'01''04	Plano médio de uma casa, à noite. Logo após, em um plano conjunto, Charlie e seu avô conversam no escuro, de pijama. O avô diz que tem uma surpresa para Charlie e retira uma barra Wonka de baixo do travesseiro. O avô abre a barra, que não contém o bilhete dourado. Charlie e o avô se abraçam.
19	00'27''44	00'28''16	00'00''32	Em um plano detalhe uma caixa de chocolate Wonka é mostrada. Em plano geral, um homem fala, em um salão cheio de pessoas, que a caixa é a última de chocolates Wonka no Reino Unido e que será leiloada. Ele inicia o lance com mil euros. Em planos médios, homens fazem sinais, oferecendo mil euros a mais. O apresentador do leilão vai dizendo os valores, até que ele olha para sua frente, no lado esquerdo e diz: "oh, Majestade". Possivelmente sugerindo que a rainha quer comprar a caixa de chocolates.
20	00'28''17	00'29''08	00'00''51	Plano detalhe mostra papéis. Após, em um plano conjunto há uma mulher e policiais falando sobre o sequestro do marido dela, em uma sala. Ela diz que dará o que tiver ao sequestrador para ter o marido de volta. O telefone toca e ao fundo um homem com um aparelho sugere

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				que a ligação deva ser gravada e ouvida. O policial atende o telefone. Ouve-se apenas a voz do policial. Ele diz à mulher que o sequestrador pede a sua caixa de barras Wonka. A mulher se levanta e fica apreensiva. O policial altera a voz dizendo que é a vida do marido dela que está em jogo. A mulher pede um tempo para pensar.
21	00'29''09	00'30''08	00'00''59	Em plano médio o âncora afirma que o último bilhete foi encontrado no Paraguai e ele chama a reportagem ao vivo. O repórter aparece em plano médio, em preto e branco, informando que o bilhete foi encontrado por um milionário chamado Alberto Minoleta. Após, em plano conjunto os avós de Charlie aparecem deitados na cama assistindo a reportagem na televisão. O cenário é composto apenas por tons de cinza e não há muita iluminação além da televisão. A mãe de Charlie desliga o aparelho. Eles discutem sobre quem contará a Charlie. O avô diz que não devem contar, que devem deixá-lo ter um último sonho. Enquanto os avós conversam, um plano médio, em zoom, mostra Charlie deitado, no escuro, com olhos abertos e chorando.
22	00'30''09	00'31''38	00'01''29	Em plano médio, alunos da sala de Charlie, em aula com professor de matemática explicando sobre cálculo de porcentagem. O professor dá como exemplo a probabilidade de encontrar os bilhetes dourados nas barras Wonka. Ele pergunta aos cada alunos, quantas barras cada um abriu, para calcular quais seriam suas chances. Os alunos respondem, sempre filmados em plano conjunto. O professor pergunta a Charlie quantas barras ele abriu e ele responde que apenas duas. O professor diz que não pode calcular chances com apenas duas. Não há trilha sonora de fundo nessa cena.
23	00'31''39	00'32''22	00'00''43	Em plano geral Charlie está voltando para casa, em externa, entre carros, com uma expressão de desilusão. De repente, o personagem avista uma moeda de prata dentro de um bueiro. A moeda é mostrada em plano detalhe. Em plano geral ele retira a moeda do bueiro e caminha até a loja de doces, mais próxima, que tem a palavra Wonka escrita em sua fachada. No início da cena há apenas som da cena, como passos e carros passando. A partir do instante em que a moeda é avistada, uma trilha sonora que incita sentimento de esperança é iniciada. Ela vai ficando mais animada à medida em que Charlie caminha em direção à loja.
24	00'32''23	00'33''23	00'01''00	Charlie entra na loja. A trilha sonora é interrompida. Ouve-se apenas o som ambiente. Ele vai em direção ao balcão e pede um chocolate Wonka (supertremendão). Come-o imediatamente e recebe seu troco. Em plano médio, indo em direção à porta, Charlie faz uma expressão de indecisão. Volta e pede mais um chocolate ao vendedor (Candyman) para levar para seu avô. Ele sugere que leve as barras Wonka. Charlie aceita e sai da loja. A partir do

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				momento em que ele pega a barra de chocolate, um barulho de pessoas conversando e gritando ao fundo, vai aumentando de volume.
25	00'33''24	00'34''57	00'01''33	Charlie sai da loja. Todos falam cada vez mais alto. Ele avista uma multidão de pessoas amontoadas lendo e comentando sobre uma notícia (de onde vem o barulho). Em plano médio ele chega mais próximo e pessoas comentam sobre a farsa do o último bilhete dourado. Nesse instante uma nova trilha sonora é iniciada. Charlie vai se afastando e abrindo um sorriso à medida em que a trilha vai ficando mais animada Ele se esconde e abre a embalagem da barra que comprou para seu avô. A trilha fica bastante agitada nesse momento e quando ele pega a barra, o som faz alusão a um efeito sonoro de mágica, com flautas. Charlie abre a barra e encontra o bilhete dourado. Quando ele o segura, a trilha sonora parece incitar vitória. Em 00'34''34 uma mulher segura Charlie pelo braço, gritando que ele encontrou o bilhete dourado. Ela o leva para o meio das pessoas e diz sobre o bilhete. As pessoas ficam alvoroçadas, querendo ver. Um dos personagens cerca Charlie e manda ir correndo para casa.
26	00'34''58	00'35''25	00'00''27	Charlie corre pela cidade, em plano médio. Passa por vários cenários. Nessa cena uma trilha sonora agitada o acompanha. Ele corre sorrindo.
27	00'35''26	00'36''27	00'01''01	A trilha sonora agitada é substituída por uma de mistério. De uma espécie de beco escuro aparece em plano médio, o personagem misterioso (o que aparece nas cenas anteriores onde os bilhetes são encontrados). Ele se apresenta como dono de uma empresa concorrente de Willy Wonka e oferece uma recompensa em dinheiro para que ao entrar na fábrica Charlie guarde uma das balinhas intermináveis e lhe entregue, para que ele possa descobrir como fazer as balas e não falir. Em contraplanos Charlie observa assustado enquanto ele fala. Por fim, o personagem enfatiza que a recompensa significará conforto para a família de Charlie pelo resto da vida. A trilha sonora acaba quando o personagem sai de cena A mesma trilha animada é recomeçada e Charlie se põe a correr novamente.
28	00'36''28	00'36''47	00'00''19	Em cenários da cidade novamente Charlie corre a caminho de casa. Uma trilha sonora de comemoração o acompanha durante todo o percurso.
29	00'36''48	00'42''07	00'05''19	Em plano geral, de dentro da casa mostrando todos os avós na cama, Charlie entra pela porta da frente e anuncia que achou o bilhete premiado. Os avós lhe dizem que isso é impossível, pois já foi encontrado, Ele entrega o bilhete ao avô Joe e a mãe de Charlie pede-lhe que o leia para todos. Ele lê e os personagens comemoram. Charlie diz ao avô que gostaria que ele

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				lhe acompanhasse pela visita à fábrica, uma vez que o próprio bilhete reforça que um membro da família pode ir junto. O avô pede ajuda para se levantar da cama e assim que consegue começa a cantar (em 00'39''05), juntamente com Charlie, uma música sobre a felicidade e chance de se realizar. Em 00'41''54 a mãe de Charlie interrompe a música para informar que o bilhete diz que a visita será no dia seguinte.
30	00'42''08	00'47''33	00'05''25	Panorâmica horizontal que se inicia em um trombone, juntamente com a música - estilo banda de cidade. A panorâmica se abre até alcançar uma multidão de pessoas que estão amontoadas na porta da fábrica à espera de Willy Wonka. Um repórter de televisão fala sobre a espera. Cada uma das crianças aparece, separadamente, ansiosas pelo momento. O relógio da fábrica começa a badalar e nesse momento ouve-se apenas o som dele. A porta da fábrica se abre e Willy Wonka aparece, pela primeira vez. Ele anda com auxílio de uma bengala, mancando em direção aos portões da fábrica, onde se encontram as crianças e a multidão. Charlie olha assustado. Não há qualquer trilha sonora, e os únicos sons, nesse momento, são o da bengala e o dos passos de Wonka. Ao chegar aos portões Wonka solta a bengala e dá uma cambalhota. A população comemora gritando e aplaudindo. Ele dá boas vindas a cada um dos participantes e a seus familiares, elogiando-os individualmente, e acompanhando todos até a entrada da fábrica.
31	00'47''34	00'52''06	00'04''32	Primeira sala do interior da fábrica. Wonka pede às crianças e familiares que deixem seus casacos na sala, em cabides com mãos. As mãos seguram os casacos e chapéus. Após, Wonka pede para que todas as crianças assinem um termo de responsabilidade para poderem entrar na fábrica. O termo fica na parede e algumas letras são impossíveis de serem vistas. Alguns pais relutam. As crianças resistem, pois Wonka diz que só poderão entrar ao assinar. Todas assinam. Após, ele leva todas para uma porta de vidro e mandam entrar pela outra porta. Todos ficam espremidos no local e Wonka pede para passar pela mesma porta novamente. Os pais consideram absurdo. Ele abre a porta, que leva de fato para outra sala. Caminham em direção a uma porta pequena, em um corredor que fica cada vez mais estreito. Willy Wonka afirma que na sala a seguir tudo é comestível. Diz também a seguinte fala: “dentro dessa sala todos os meus sonhos se tornam realidade e algumas realidades tornam-se sonhos também”. O personagem toca em um mini teclado, que abre a pequena porta. Eles entram.
32	00'52''07	00'56''17	00'04''10	Corte do lado de dentro da sala. A porta, vista do outro lado, é bem grande. Os personagens entram no local. É uma espécie de jardim, com vários doces em forma de plantas e decoração. Wonka começa então a cantar a trilha sonora principal do filme (o instrumental está presente

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				em várias outras cenas): “Pura Imaginação”. Ele caminha pela fábrica auxiliando as crianças com os doces e por fim se senta sobre uma planta, que possui uma flor em forma de xícara. Acaba a canção, sentado.
33	00’56’’18	00’58’’17	00’01’’59	Os personagens chegam próximos ao rio de chocolate e discutem sobre se tratar de esgoto. Wonka afirma que é chocolate. Ele mostra também a cachoeira de chocolate, que é a forma utilizada para misturá-lo. A cachoeira é filmada em panorâmica horizontal, mostrando seu tamanho. Charlie, em plano conjunto com demais personagens, mostra ao seu avô as criaturas do outro lado do rio, os Oompa Loompas. Willy Wonka explica sua história com a tribo.
34	00’58’’18	01’00’’12	00’01’’54	Em plano geral Augustus Gloop aparece tomando o chocolate com as mãos, na beira do rio de chocolate. Willy Wonka vai em sua direção e pede para que pare. O personagem cai no rio e aos poucos vai sumindo. A mãe do personagem pede ajuda a Wonka, que diz que o garoto será sugado pelos canos que distribuem o chocolate pela fábrica. Logo ele aparece entalado entre o cano. Os personagens discutem entre si para ajudá-lo. Ele sobe pelos canos. Wonka toca uma flauta e um Oompa Loompa aparece. Ele pede que o anão leve a mãe de Augustus até onde ele estará. A mãe sai com o Oompa Loompa.
35	01’00’’13	01’01’’04	00’00’’51	Os Oompa Loompas começam a cantar uma música em homenagem ao personagem sugado pelos canos. Nessa parte há letreiros mostrando a canção, que fala sobre a alimentação em excesso.

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
36	01'01"05	01'05"31	00'04"26	<p>Willy Wonka diz que será realizado um passeio de barco. O barco a vapor de Willy Wonka, controlado por Oompa Loompas para próximo aos personagens para levá-los em um passeio pela fábrica. Ao aparecer na cena, é introduzida uma trilha sonora que incita mistério (em 01'02"13). Em panorâmica horizontal o barco vai passando pelo jardim de doces até entrar em um túnel, em 01'03"27. Durante esse percurso a trilha “Pura Imaginação” é tocada (apenas instrumental). As imagens mostram a princípio, apenas o interior de um túnel com luzes e um fundo preto. Após, o barco vai entrando pelo túnel e há um jogo de imagens projetadas ao fundo de onde o barco está. Em alguns instantes é possível ver apenas o barco, em outros apenas as imagens e por fim, ambos. Nota-se que as imagens estão sendo projetadas e o barco está estático. As imagens, como animais peçonhentos em cima de pessoas, causam medo nos personagens. Durante essa cena, Willy Wonka muda sua expressão facial e canta uma canção que também incita medo nos personagens, dizendo para onde o barco está indo e que quanto mais ele anda, mais perigoso fica. Os personagens pedem para parar. Willy Wonka ordena que parem o barco. Há um efeito sonoro de mágica. A imagem fica toda preta.</p>
37	01'05"32	01'11"23	00'05"51	<p>O barco para na sala de invenções e Willy Wonka alerta para não tocar em nada. Dentro da sala os Oompa Loompas trabalham junto a vários maquinários, estilo sala de cientista maluco. A paisagem sonora da sala é formada por ruídos, que criam uma espécie de música eletrônica e que são emitidos pelas máquinas. Mike Teavee come uma bala sem a permissão de Wonka e que acaba estourando em sua boca. Willy Wonka leva os personagens para conhecerem sua invenção mais fantástica: a máquina da balinha interminável. A máquina faz vários barulhos e produz as balinhas. Ele as distribui entre as crianças com a condição de que elas não as deem para ninguém. A seguir, vão para outra invenção: uma máquina que produz o chiclete com várias refeições. Ela faz vários barulhos e se mexe.</p>
38	01'11"24	01'14"43	00'03"19	<p>Plano médio em Violet, enquanto personagens perguntam a ela o que está acontecendo com seu rosto. Ela fala sobre os gostos que está sentindo. Uma luz azul começa a ser acesa sobre sua cabeça, dando a impressão que seu rosto está se tornando azul. A iluminação amarela (do ambiente) sobre a personagem desaparece gradativamente - apenas a luz azul a ilumina. Há cortes de imagem entre Violet e os demais personagens, em planos diferentes. Ela aparece de costas em um plano conjunto, em que a luz azul paira apenas sobre a garota – os demais personagens continuam em sua tonalidade amarelada. Outro corte, o plano seguinte se volta para Willy Wonka conversando com o pai da garota. Em um novo corte, em plano conjunto,</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>vê-se a garota, agora inchada (suas roupas estão com uma espécie de enchimento interno). Novo corte para um plano médio, a garota está agora mais inchada, ainda sob a luz azul. Outro corte para Willy Wonka, e mais um corte para Violet, um pouco mais inchada, em plano médio. Willy Wonka chama os Oompa Loompas tocando uma flauta. Há mais um corte para Violet, com enchimento em todo seu figurino, em uma espécie de balão cheio de ar. Os Oompa Loompas dançam ao redor de Violet e a levam para fora da cena, rolando sua veste cheia de ar. A face de Violet sofre uma alteração de tonalidade, pois a iluminação da cena volta à tonalidade amarelada e seu rosto e mãos recebem maquiagem / tinta na cor violeta. A diferença de tamanho entre os Oompa Loompas e Violet é quase imperceptível, pois ela não sofreu alteração de tamanho durante a cena.</p> <p>Willy Wonka leva os demais personagens para outra sala</p>
39	01'14''44	01'19''09	00'04''25	<p>Willy Wonka conduz os personagens por um corredor, antes da próxima sala. Ele afirma que o papel de parede do corredor tem o gosto de suas respectivas frutas desenhadas. Os personagens experimentam. Depois vão para a sala seguinte - a sala de bolhas. Wonka explica que se trata de um experimento e pede para que as crianças não bebam o líquido com as bolhas. Os personagens saem da sala. O avô de Charlie sugere que tomem o líquido. Os dois tomam e começam a levitar, juntamente com as bolhas no resto da sala. Eles sobem pelo ar e fazem cambalhotas. Uma trilha animada acompanha o movimento, que vai ficando mais agitado demonstrando perigo. Charlie e o avô estão indo em direção ao exaustor no teto da sala e não conseguem parar de subir. O avô de Charlie arrotta e percebe que os arrotos lhe fazem descer. Ele diz a Charlie para fazer o mesmo. Enfim, conseguem descer e vão atrás do grupo pela fábrica.</p>
40	01'19''10	01'24''34	00'05''24	<p>Charlie e o avô chegam à sala dos ovos dourados, onde se encontram com os demais personagens. Willy Wonka mostra a eles como são feitos os ovos de chocolates da Páscoa, que são botados por gansas. Depois de botado, o ovo vai para uma balança que verifica se ele está bom ou não para ser comercializado. Veruca Salt pede ao seu pai um ganso. Willy Wonka diz que não estão à venda. Ela então começa a cantar uma música sobre querer tudo o que se imagina. Enquanto canta, a personagem dança, atrapalha o trabalho dos Oompa Loompas, corre pela sala, joga coisas no chão. Então ela sobe na balança, que a julga como um ovo ruim e a joga pelo buraco. O pai pergunta a Willy Wonka onde sua filha está e ele diz que provavelmente no forno para onde vão os ovos ruins. O pai sobe na balança atrás de sua filha e, julgado também como um ovo ruim, vai para o mesmo caminho. Em 01'23''29</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				os Oompa Loompas cantam uma música sobre o mimo de Veruca Salt. Nesse momento dançam, cantam e são inseridos letreiros com palavras-chave da música. Wonka pede que os demais personagens continuem seu passeio pela fábrica.
41	01'24''35	01'26''47	00'02''12	Willy Wonka leva os personagens para andarem em seu veículo - o Wonka Móvel. O carro utiliza espumantes como combustível e começa a esparramar a espuma entre os personagens. Em 01'26''07 o carro passa por uma máquina que limpa o veículo e as pessoas. Há uma sequência interessante de montagem nesse frame, em que o carro entra por um lado e sai pelo outro, com aparências diferentes. Os personagens descem do veículo. Wonka entrega-lhes vestes de borracha com óculos para que possam entrar na próxima sala, considerada radioativa.
42	01'26''48	01'31''37	00'04''49	<p>Os personagens entram na sala chamada de Wonka Visão. Willy Wonka explica que sua invenção permite que uma barra de chocolate seja teletransportada através da televisão. Os Oompa Loompas trazem um chocolate em tamanho gigante para servir como amostra. A explicação é de que as coisas na televisão são diminuídas. Os Oompa Loompas ligam os aparelhos e a barra some. Nesse instante há partículas coloridas voando sobre as cabeças dos personagens, que vão para próximo de um aparelho de TV. Lá a barra aparece e Charlie a experimenta. Os personagens ficam admirados com a invenção. Mike Teavee pergunta se a máquina é capaz de transportar outras coisas também, como pessoas, por exemplo. Wonka afirma que sim. Ele então quer ser o primeiro.</p> <p>Plano conjunto. Mike corre até os equipamentos. Plano médio em Willy Wonka alertando o garoto. Há um corte para Mike fazendo contagem regressiva. Novo corte para Oompa Loompas e depois para mãe de Mike. Outro corte para Mike sobre os equipamentos. Uma luz azul acende. Corte. Mesmo enquadramento, porém sem Mike. A luz azul se apaga. Novo corte para todos os pais, Willy Wonka e Charlie. Há a inserção de micropartículas coloridas para simular os pedaços de Mike sobrevoando sobre eles. Tem-se um plano conjunto em Willy Wonka ligando a televisão. Corte para mãe de Mike tentando encontrá-lo. Outro corte para Charlie e seu avô. Novo plano conjunto, ao fundo algo vai se formando na tela da televisão. Uma espécie de boneco mexe os braços enquanto a voz de Mike ecoa. Mais um plano conjunto em Willy e demais. O boneco continua balançando os braços. Outro corte para um plano geral de Mike na televisão – ele está em uma espécie de palco, com fundo preto e se mexe para os lados. Corte em plano conjunto com os demais personagens. O boneco continua falando e mexendo os braços, na tela da TV. Corte para a mãe de Mike.</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				Outro corte para Mike, em plano geral. Ele sai da tela da TV como se estivesse descendo escadas, mostrando que não há de fato uma tela ou vidro protetor da TV. Em seguida, há cortes alternados entre o personagem e a mãe. Novo corte para um plano médio de Mike, que fala com sua mãe como se fosse de dentro da TV para fora. Uma tela é colocada na frente do personagem, com a imagem da mãe sendo transmitida. Dessa forma, cria-se a ilusão de que a mãe está olhando para o filho enquanto conversam – Mike está de costas. Há outro corte para um plano conjunto entre a mãe de Mike e os demais personagens. Ela pega o filho na TV – que é na verdade um boneco que não possui face. O boneco é todo branco. Novo corte para o plano geral de Mike: ele parece estar sendo segurado por dedos, do lado da TV. Entretanto, no trecho anterior ele já havia saído de perto dela. Por fim, tem-se um plano conjunto com destaque para a mãe de Mike, que coloca o boneco dentro da bolsa. Os Oompa Loompas levam Mike e sua mãe para outra sala para esticarem o personagem. Em 01'30''36 os Oompa Loompas começam a cantar uma música sobre Mike. Os personagens dançam e cantam apenas. Os outros personagens saem da sala.
43	01'31''38	01'35''42	00'04''04	Willy Wonka sai da sala, passa por um corredor e diz a Charlie e a seu avô que tem muito o que fazer, e indica onde fica a saída. Ele entra em uma sala e se despede. O avô de Charlie entra na sala para questionar Wonka sobre o prêmio. Tudo na sala é cortado pela metade: relógio, cadeira, mesa, papéis. Willy Wonka diz, alterado, ao avô de Charlie que eles não terão direito ao prêmio por terem tomado o líquido gasoso e ter burlado a norma. Um movimento de zoom-in destaca a raiva de Wonka. O avô de Charlie diz para irem embora. Charlie volta e coloca sobre a mesa de Wonka a balinha interminável, ganhada em outro momento. Wonka segura a bala, chama Charlie e diz que ele conseguiu, que o prêmio será seu. Ele chama seu ajudante, o personagem que oferecera recompensa a Charlie pela balinha, e diz que tudo não passava de um teste para chegar à criança com mais honestidade. Wonka se ajeita para levá-lo a um passeio utilizando seu elevador de vidro.
44	01'35''43	01'39''38	00'03''55	Plano conjunto, os personagens entram no elevador de vidro. Plano detalhe na mão de Charlie apertando o botão vermelho. Plano médio em todos os personagens. Outro plano conjunto em que se nota os personagens agachados. Elevador parado, imagens projetadas ao fundo de baixo para cima. Corte. Plano geral, nele o elevador (sem personagens dentro) quebra o vidro do telhado da fábrica. Corte, em que se nota um grande plano geral de vista da cidade. Em seguida, mais um plano geral da cidade e outra imagem do elevador, sem personagens inseridos, sobreposta à imagem da cidade (a iluminação da cidade e do elevador

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>são diferentes). Detalhe importante: os elevadores são diferentes, o elevador em que estão os personagens é quadrado, o elevador que quebra o vidro e voa pela cidade tem uma ponta comprida. Corte para um plano conjunto de personagens dentro do elevador. Enfim, um corte para um plano geral da cidade afora.</p> <p>Do lado de dentro Wonka e Charlie conversam. Willy Wonka diz que a fábrica será de Charlie, que poderá levar toda a sua família para morar no local também. Ele explica que esse era o real prêmio para a criança que passasse por todas as suas provas. Os dois se abraçam. A trilha sonora “Pura Imaginação” (apenas instrumental) é iniciada ao fundo. Sobem os créditos com a imagem do elevador voando sobre a cidade.</p>

ANEXO 2: Decupagem da Fábrica de 2005

REGISTRO DE DECUPAGEM

Filme: A Fantástica Fábrica de Chocolate

Diretor: Tim Burton

Ano: 2005

Duração: 01'48''17

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
1	00'00''20	00'04''12	00'03''52	Uma trilha sonora começa ao ponto em que uma espécie de neve vai se deslocando e mostrando as imagens. Panorâmica horizontal mostra uma chaminé até chegar ao seu topo. De lá há um <i>zoom in</i> por dentro da chaminé que termina em uma calda de chocolate. Dessa calda, uma máquina produz barras de chocolates, em formas. A câmera caminha em <i>zoom</i> juntamente com as barras na esteira, que são levantadas por máquinas até um ponto alto da fábrica e de lá são soltas em paraquedas. Depois as barras são embaladas e mãos com luvas roxas colocam bilhetes dourados em 5 barras. Os chocolates continuam sendo embalados por máquinas e em seguida, colocados em caixas. Elas são guiadas em esteiras, até os caminhões. A cena termina com um grande plano geral dos caminhões saindo da fábrica. Até o instante antes dos caminhões aparecerem, toda a cena é feita em ambiente digital. A cena é marcada pelo ritmo da trilha sonora, que incita uma sensação de mistério.
2	00'04''13	00'04''53	00'00''40	Charlie Bucket aparece entre a neve em plano médio, por trás de um dos caminhões da fábrica Wonka. Um narrador conta sua história e o personagem vai caminhando entre a neve até sua casa, em plano geral. A luz ambiente vai se apagando, até a noite chegar e a luz interna da casa de acende.
3	00'04''54	00'05''29	00'00''35	A mãe de Charlie aparece em plano médio, cozinhando. A seguir, Charlie é mostrado estudando, também em plano médio. O pai entra pela porta da frente. A mãe pergunta se ele conseguiu trazer algo para colocar na sopa. Ele não responde. Ela diz que está tudo bem e que fará a sopa de repolho. O pai cumprimenta os avós de Charlie, que estão todos deitados em uma cama só e senta-se ao lado de Charlie. Ele diz que lhe

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				trouxe algo de que poderia gostar. Então, tira do bolso várias tampinhas de pasta dental e coloca sobre a mesa. A cena é marcada pela falta de iluminação no interior da casa.
4	00'05''30	00'05''43	00'00''13	O narrador conta sobre o trabalho do pai de Charlie. Na cena ele está sentado, em uma linha de montagem de uma indústria, colocando tampas em embalagens de cremes dentais. Ele esconde as defeituosas. A cena é toda em tons azulados.
3	00'05''44	00'06''24	00'00''40	A cena volta-se para o interior da casa de Charlie. O garoto, ao ver as tampas, diz que encontrou uma perfeita, que é a peça que faltava. Ele busca uma escultura que tem a mesma forma que a fábrica Wonka, feita de outras tampas. Charlie diz que a peça que faltava era a cartola do Willy Wonka. Seu avô, então, começa a contar-lhe sobre a época em que trabalhava na fábrica.
5	00'06''25	00'07''00	00'00''35	O avô de Charlie aparece na que seria a primeira confeitaria de Wonka. Aparece o letreiro: 20 atrás. O personagem vai ao encontro de Willy Wonka dizer que os pássaros de chocolate acabaram. Willy Wonka, em sua primeira aparição no filme, aparece por trás de doces que se assemelham a vidros. Ele diz que é preciso então fazer mais pássaros. Abre a boca do personagem, coloca um ovo em sua língua. O personagem abre a boca e há um passarinho batendo asas e piando. Durante a cena há uma trilha ao fundo o tempo todo, com um padrão parecido com a trilha de abertura.
3	00'07''01	00'07''20	00'00''19	Volta-se para a cena com Charlie e seus avós na cama. O avô de Charlie conta da genialidade de Willy Wonka e diz que ele inventou um sorvete que demorava horas para derreter.
6	00'07''21	00'07''53	00'00''32	O avô de Charlie narra a inauguração da fábrica de Willy Wonka. Nas imagens, Willy Wonka aparece cortando a fita de inauguração e várias pessoas acompanhando o processo. Aparece o letreiro: 15 anos atrás. Uma trilha sonora acompanha a narração, chegando em seu ponto máximo quando as imagens, em plano geral, mostram a magnitude da fábrica. Após, o avô de Charlie aparece beijando sua esposa.
3	00'07''54	00'08''17	00'00''23	Volta-se para o cenário da casa de Charlie. O garoto diz que beijo é nojento. A avó diz pra contar uma história sobre o príncipe indiano. O avô então começa a contar a

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				história do príncipe que encomendou um palácio de chocolate com Willy Wonka.
7	00'08''18	00'09''49	00'01''31	Plano Geral mostrando a construção de um palácio com traços indianos. O letrado diz Nova Defeelhi, Índia. Enquanto o avô de Charlie narra a história, Willy Wonka aparece planejando a construção do palácio juntamente com o príncipe. Depois de pronto, Willy Wonka diz que o palácio não durará muito tempo e que é melhor comer logo. O príncipe diz que não comerá. Então o castelo começa a derreter devido a um dia de muito sol, conforme a narração. Em plano geral o castelo vai derretendo (efeitos visuais digitais). De acordo com a narração, o príncipe encomendou um novo castelo, porém Willy Wonka tinha seus próprios problemas no momento. Uma trilha sonora de suspense se inicia no instante em o castelo começa a derreter, chegando em seu momento mais alto no plano geral de uma perspectiva maior do derretimento do local.
8	00'09''50	00'11''21	00'01''31	Plano geral da fábrica. O avô de Charlie conta sobre a presença de espiões dentro da fábrica. Plano geral de funcionários saindo da fábrica. Um deles é o último a sair. Em plano médio ele olha para os lados e caminha até outro homem que o espera na porta da fábrica. Ele lhe entrega um papel com os dizeres: receita secreta. Após, em plano geral, várias pessoas comem doces em confeitarias nas ruas. O avô conta que as receitas foram vendidas para concorrentes de Wonka, que começaram a fazer também doces diferenciados. Plano geral da fábrica. Todos os funcionários estão do lado de fora dos portões. Willy Wonka anuncia o fechamento da fábrica para sempre. Os portões se fecham. As chaminés param de sair fumaça.
3	00'11''22	00'14''07	00'02''45	A cena volta para o interior da casa de Charlie. O garoto diz, entretanto, que a fábrica não está fechada. Ele questiona sobre quem trabalha com Wonka. Os avós dizem que ninguém nunca é visto entrando ou saindo do local. Charlie diz que queria saber o que acontece lá dentro. O outro avô de Charlie diz que é um mistério e sempre será, que o mais próximo que chegarão da fábrica é através da maquete feita por Charlie. A mãe de Charlie manda-o dormir. Ele despede de seus avós. A vovó Georgina diz que nada é impossível. Charlie sobe para sua cama, que fica no alto da casa e se deita, olhando para as chaminés da fábrica, ao longe. Nesse momento o narrador diz que “naquela noite o impossível já começara a acontecer”.
9	00'14''08	00'15''21	00'01''13	Plano geral nas ruas da cidade à noite. Homens em motos vermelhas pregam anúncios

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				em postes. Amanhece e as pessoas vão chegando próximas ao poste para ler o anúncio. Charlie aparece entre a multidão. Pano detalhe mostra o anúncio, que é lido com a voz de Willy Wonka, informando sobre a existência de 5 bilhetes premiados para conhecer a fábrica e que uma das cinco crianças que encontrarem os bilhetes irá ganhar um presente.
10	00'15''22	00'16''05	00'00''43	Em plano médio, da porta da fábrica, um repórter diz sobre os bilhetes dourados espalhados pelo mundo. Enquanto ele diz que os bilhetes podem estar em qualquer lugar, são mostradas imagens em plano geral de vários prédios, com o letreiro: Japão. Dentro de uma loja crianças compram todos os chocolates em questão de segundos. Após, dentro de uma espécie de mercado, aparece o seguinte letreiro: Marrocos. Pessoas trocam galinhas e objetos por chocolates Wonka, que também acabam bastante rápido. Por fim, em uma loja há um <i>stand</i> de chocolates Wonka, com o letreiro: Nova Iorque, que também se esgotam em segundos. Durante cada local há uma trilha sonora característica do país representado.
11	00'16''06	00'16''43	00'00''37	Cena no interior da casa de Charlie. O personagem fala sobre querer conhecer a fábrica, mas acreditar ser impossível, por só ganhar uma barra de chocolate ao ano, em seu aniversário. A mãe diz que é na próxima semana e que ele tem chance como qualquer outra criança. O avô "ranzinza" de Charlie diz que é bobagem, que as crianças que encontrarão os bilhetes são aquelas que podem comprar chocolate todos os dias. Ele diz que certamente a primeira criança a encontrar o bilhete será gorda, bastante gorda.
12	00'16''44	00'17''39	00'00''55	Augustus Gloop aparece pela primeira vez. Ele dá entrevista aos jornalistas sobre como encontrou o bilhete. O letreiro diz: Alemanha. Uma trilha sonora acompanha a cena enquanto o garoto fala e se lambuza de chocolates.
13	00'17''40	00'17''53	00'00''13	Plano detalhe de uma televisão dando continuidade na fala de Augustus Gloop. Interior da casa de Charlie. O avô diz que sabia que o primeiro ganhador seria um "leitão". Charlie diz que ainda faltam quatro bilhetes. O vovô Joe diz que agora que encontram o primeiro, virará uma loucura.
14	00'17''54	00'19''34	00'01''40	Plano geral de uma mansão. O letreiro diz: Inglaterra. Plano médio de Veruca Salt dando entrevista aos jornalistas. Os pais estão ao lado da menina. O pai explica que

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				parou sua fábrica para que as funcionárias pudessem encontrar o bilhete dourado. Enquanto ele narra, as cenas de dentro da fábrica, com funcionárias vão sendo mostradas. Há uma trilha sonora de fundo durante a cena
15	00'19''35	00'21''59	00'02''24	De uma televisão, a cena continua. Interior da casa de Charlie. Charlie assiste à reportagem juntamente com seus avós e diz que não acha aquilo justo, por não ter sido Veruca que encontrou o bilhete. Enquanto ele conversa com seus avós, os pais entram pela porta da frente e dizem que estão com o seu presente de aniversário. Entregam a barra de chocolate para Charlie. Ele abre, porém não encontra o bilhete. Divide o chocolate com seus avós.
16	00'22''00	00'22''24	00'00''24	Externa, plano geral no meio da cidade. Um homem joga o jornal no lixo. Charlie pega-o no lixo e corre para casa. O pai de Charlie pega o jornal e começa a ler sobre o terceiro bilhete encontrado, por Violet.
17	00'22''25	00'23''24	00'00''59	Violet aparece lutando karatê com outros personagens. Aparece o letreiro: Geórgia. No plano seguinte ela está dando entrevista aos jornalistas contando sobre seus prêmios nos esportes, principalmente o de mascar chicletes. A mãe está com ela e também fala com os repórteres.
18	00'23''25	00'23''45	00'00''20	O fim da reportagem é mostrado pela televisão no interior da casa de Charlie. Ele assiste televisão com seus avós. Ao final da reportagem, o âncora diz que o quarto bilhete foi encontrado por um garoto chamado Mike Teavee.
19	00'23''46	00'24''30	00'00''44	Plano geral de uma casa no Colorado. Mike dá entrevista aos repórteres contando que tudo que precisou fazer foi rastrear a base de dados e comprar uma única barra. Enquanto ele fala, joga vídeo game. Os pais estão do lado e o pai diz que não entende quase nada que o filho diz.
20	00'24''31	00'25''12	00'00''41	A reportagem passa na televisão. Interior da casa de Charlie. Charlie e seus avós comentam sobre o garoto. O avô de Charlie começa a xingar o garoto. O pai de Charlie tampa seus ouvidos e a última frase que se ouve na televisão é: quem encontrará o último bilhete? Charlie desliga a televisão e pergunta ao pai por que não foi trabalhar. O pai disse que estava de férias.
21	00'25''13	00'25''40	00'00''27	Interior da fábrica onde o pai trabalhava. O narrador diz que o pai de Charlie havia

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				sido substituído por máquinas.
22	00'25''41	00'26''02	00'00''21	Externa do lado de fora da casa de Charlie. Seus pais conversam sobre a perda do emprego e a necessidade do salário. A mãe diz que ele conseguirá outro em breve.
23	00'26''03	00'27''37	00'01''34	Charlie observa os pais conversando de cima da casa. O avô Joe o chama. Ele entrega uma moeda a Charlie e pede para que vá comprar mais uma barra Wonka para terem mais uma chance de encontrar o bilhete premiado. Charlie volta (a ida não é mostrada). Eles abrem o chocolate, porém não há nada.
24	00'27''38	00'28''47	00'01''09	Externa, plano geral. Charlie observa a fábrica Wonka do lado de fora dos portões. Desanimado, o garoto caminha pela cidade. Em meio à neve, ele avista uma nota. Aproxima-se e pega a nota. Vai até a loja de doces mais próxima.
25	00'28''48	00'29''54	00'01''06	Interior da loja. Charlie pede uma barra Wonka. Enquanto isso uma mulher lê no jornal que o último convite encontrado era falso. Charlie abre a barra e encontra o bilhete dourado. O dono da loja alerta para o fato. Adultos chegam próximo a Charlie e oferecem-lhe dinheiro pelo convite. O dono da loja manda Charlie ir correndo para casa e não entregar o bilhete a ninguém. Nesse momento começa-se uma trilha sonora agitada.
26	00'29''55	00'33''03	00'03''08	Charlie corre até sua casa. A trilha vai ficando cada vez mais agitada. Ele entra na casa gritando que encontrou o bilhete. O avô Joe pega o bilhete, olha, grita, se levanta da cama e começa a dançar. Ele pede ao pai de Charlie para ler o que há escrito no bilhete. À medida em que ele lê, as demais crianças, na seguinte ordem: Violet, Augustus, Veruca e Mike, aparecem lendo o bilhete em suas casas, como dando continuidade ao texto. A mãe de Charlie diz que deverão comparecer à fábrica no dia seguinte. A família conversa e decide que o avô Joe acompanhará Charlie na fábrica. Charlie diz que não irá, que venderá o convite, pois deve valer muito. O outro avô de Charlie diz que dinheiro há muito no mundo e há apenas 5 bilhetes no mundo todo. Charlie então decide ir.
27	00'33''04	00'38''04	00'05''00	Grande plano geral da fábrica. As 5 crianças acompanhadas de seus familiares esperam em frente à fábrica pela abertura dos portões. Mais atrás estão o público em geral e imprensa, também aguardando a abertura. Os portões se abrem. Por alto-falantes Willy Wonka manda os personagens entrarem. Em 00'35''11 se inicia uma

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				trilha sonora em órgão, estilo “Fantasma da Ópera”. Willy Wonka pede aos participantes para se aproximarem mais. Em 00’35’’19 uma cortina vermelha se abre e bonecos de cera começam a dançar em uma maquinaria. Uma música sobre Willy Wonka é iniciada juntamente com os bonecos. Em 00’36’’03, como um <i>grand finale</i> os bonecos pegam fogo. Os personagens olham assustados. Willy Wonka aparece ao lado deles, batendo palmas e elogiando o espetáculo. Violet pergunta quem é. O avô Joe diz que é Willy Wonka. Ele se apresenta e convida a todos para entrarem.
28	00’38’’05	00’40’’47	00’02’’42	Interna. Os personagens entram pela porta da frente da fábrica e chegam a um corredor escuro com tapete vermelho. Willy Wonka diz para deixarem os casacos e pertences em qualquer lugar. Os personagens se apresentam para Willy Wonka. Ele diz que os outros então devem ser seus pais. Este é o primeiro momento em que o personagem trava ao dizer a palavra “pais”. Quando ele não consegue dizer, uma trilha sonora confusa é iniciada ao fundo. Após o momento de “transe” do personagem, eles seguem até o fim do corredor que dá em uma sala pequena, para guardar o grande sabor do chocolate lá dentro, de acordo com Willy Wonka.
29	00’40’’48	00’45’’19	00’04’’31	Willy Wonka abre a porta. Em plano geral é mostrado um grande jardim, feito de doces, com um rio de chocolate no meio. O personagem caminha pelo local com os demais personagens. Ele diz que tudo na sala é comestível e diz para que se divirtam. As crianças e os adultos começam a experimentar os doces. Augustus Gloop tenta comer de tudo, depressa, e come até a grama. Em paralelo, Violet avista os Oompa Loompas e pergunta quem são. Willy Wonka diz que são seus ajudantes, trazidos de Loompalândia.
30	00’45’’20	00’48’’16	00’02’’56	Willy Wonka conta como conheceu os Oompa Loompas. A medida em que ele conta, as imagens vão sendo mostradas. Primeiramente ele aparece em uma selva à procura de sabores exóticos para seus chocolates. Nessa cena há uma trilha sonora ao fundo - estilo “jungle theme”. Lá ele tem seu primeiro contato com os Oompa Loompas que até então, se alimentavam de lagartas, porém tendo o cacau como espécie de deus. Wonka faz então um acordo com o líder da tribo, propondo-lhe que a tribo fosse trabalhar na fábrica e em troca teriam todo o cacau e chocolate que quisessem. O acordo é selado com um aperto de mãos. Nessa cena é possível ver a diferença de proporção física entre os personagens. Uma mão inteira do Oompa Loompa

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				corresponde a apenas a ponta de um dos dedos de Willy Wonka. Ao finalizar a história, a imagem volta para Willy Wonka na fábrica com os demais personagens.
31	00'48''17	00'48''46	00'00''29	Em plano médio a mãe de Augustus grita pelo filho. Ele bebe o chocolate do rio com auxílio das mãos, na borda do rio. Então, ele cai dentro dele. O cano que busca o chocolate chega ao rio e começa a sugá-lo. Augustus entra pelo cano. Nesse momento uma trilha sonora ao fundo, de suspense, vai ficando agitada.
32	00'48''47	00'52''03	00'03''16	Os Oompa Loompas começam a cantar e a dançar pelo jardim, a música de Augustus Gloop. Todos os membros da tribo possuem o mesmo corpo, que é multiplicado várias vezes lado a lado, em toda a cena.
33	00'52''04	00'54''05	00'02''01	Willy aplaude o número. Com um grito indígena chama um Oompa Loompa e pede a ele que conduza a mãe de Augustus para a sala onde ela deverá ir. Destaca-se a proporção entre os personagens: o pigmeu tem a altura dos joelhos da personagem. Willy Wonka chama os demais personagens para continuarem seu passeio.
34	00'54''06	00'56''53	00'02''47	Uma barca cor de rosa comandada por vários Oompa Loompas, que remam pelo rio de chocolate, chega para buscar os personagens. Nesse momento há uma trilha sonora com tambores. Na ponta da barca um Oompa Loompa não rema, apenas toca tambor. Willy Wonka provoca as crianças por serem tão pequenas. Violet diz que é óbvio criança ser pequena. Ele responde que nunca foi pequeno assim, pois lembra-se se alcançar a cabeça para colocar o chapéu. Charlie pergunta se Willy Wonka se lembrava da sua infância. O personagem diz que sim, mas entra em “transe novamente”. Uma trilha sonora é iniciada ao fundo e um narrador diz que Wonka não pensava na infância há muito tempo.
35	00'56''54	00'58''56	00'02''02	<i>Flash back.</i> Crianças fantasiadas tocam a campainha de uma casa. É Dia das Bruxas. Uma mulher atende, identifica todas as crianças, exceto a que está fantasiada de fantasma. Ela levanta o lençol, vê um garoto cheio de aparelhos dentários e diz: o pequeno Willy Wonka. Ela distribui os doces. O menino anda pelas ruas até chegar à casa. O narrador diz que Willy Wonka era filho de um dentista da cidade. Em novo plano médio o pai pega os doces e diz o que eles poderiam provocar aos seus dentes caso fossem ingeridos. Ele pega um chocolate e diz que leu um estudo que afirmava

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				que algumas crianças eram alérgicas a chocolate. O pequeno Willy diz que ele poderia não ser alérgico. O pai diz que sim e que ele não deveria correr o risco. O pai pega todos os doces em uma vasilha e joga em uma lareira. Plano detalhe na lareira queimando os doces.
36	00'58''57	01'01''17	00'02''20	Volta-se para a barca. <i>Close up</i> em Willy Wonka. Charlie chama por ele e diz que irão entrar em um túnel. A barca entra no túnel. A trilha sonora utilizada na abertura do filme se inicia novamente. A barca anda pelo rio de chocolate de dentro do túnel que se assemelha a um encanamento. Pelo caminho Willy Wonka mostra algumas salas. Depois de o barco descer bastante, Wonka pede para parar o barco em frente à sala de invenções.
37	01'01''18	01'04''56	00'03''38	Interior da Sala de Invenções. Plano geral mostra produtos saindo fumaça, vários vidros, máquinas, tudo bastante colorido. Nesse momento toca-se apenas os primeiros segundos de uma trilha sonora misteriosa que logo para, quando Willy Wonka diz para as crianças irem conhecer e se divertir na sala, mas alerta para não tocarem em nada. Ele mostra uma máquina que produz uma bala sem fim, ou seja, com sabor interminável. Após mostra um caramelo capilar, que auxilia no crescimento do cabelo, mas diz que a invenção ainda está em testes, quando um Oompa Loompa que comeu o caramelo, chega próximo ao grupo. Ele mal pode ser visto, parece apenas cabelo andando. Por fim o grupo para em uma máquina enorme de onde sai um pedaço de chiclete, que vale por uma refeição completa. Violet diz que irá experimentar. Willy Wonka diz que é melhor não, pois ainda faltam algumas coisas. Ela o coloca na boca assim mesmo.
38	01'04''57	01'09''35	00'04''38	Primeiramente, observa-se um plano médio em Violet, enquanto ela conta sobre os sabores do chiclete. Verifica-se, nesse momento, uma iluminação clara, com bastante contraste. Há um corte para um plano conjunto, com os demais personagens. Corte para Willy Wonka. Novo plano médio em Violet falando sobre a torta de amora. Outro plano médio em Veruca, seu pai e Willy Wonka. Plano médio em Violet. O nariz da personagem vai ficando violeta gradativamente, e a cor vai tomando todo o seu rosto, o cabelo, as mãos, tudo em um mesmo plano. Há outro corte para plano conjunto com os demais personagens se distanciando de Violet. Nesse momento uma trilha sonora com teor de suspense é iniciada. Em

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				novo corte, um plano americano de Violet, ainda se tornando azul. Ela, então, começa a inchar e a crescer em decorrência deste, ainda em plano americano. Seu rosto e corpo vão inchando como um balão. A iluminação ambiente continua clara. Em novo plano americano e conjunto (com os outros personagens), ela incha até ficar totalmente redonda e preencher todo o espaço do plano geral do ambiente. Em 01'07''19 barulhos das máquinas começam a formar uma música. Os Oompa Loompas aparecem e fazem sua performance, cantando uma música sobre Violet e seu vício de chiclete, dançando e pulando sobre a personagem como se ela fosse um balão. Após a dança, Willy Wonka, em plano conjunto com a mãe de Violet, instrui os Oompa Loompas a levarem Violet para outra sala. Os Oompa Loompas e a mãe de Violet rolam a garota, saindo de cena. Violet está muito maior que os demais personagens em cena. Willy Wonka chama o grupo para continuarem o passeio.
39	01'09''36	01'10''18	00'00''42	Os personagens entram em um corredor e caminham por ele conversando. Charlie pergunta se Wonka se lembra da primeira bala que comeu. O personagem entra em "transe" novamente e responde que não, enquanto uma trilha sonora começa ao fundo. O narrador diz que Willy Wonka se lembrava da primeira bala que comeu.
40	01'10''19	01'11''21	00'01''02	<i>Flash back.</i> O pequeno Willy Wonka está limpando a lareira onde seu pai jogara os doces ganhados no Dia das Bruxas. Entre as cinzas, está um doce. Ele abre, come e a imagem aparece distorcida. Em novo plano Willy está sentado em uma escada comendo uma caixa de chocolates. Ele anota cada impressão. Em outro plano o garoto retira balas de máquinas na rua. E por fim, em plano geral de dentro de uma confeitaria, é possível ver o personagem do lado de fora observando a produção de doces através do vidro. A mesma trilha sonora do <i>flash back</i> anterior é utilizada durante toda a cena, sem diálogos.
41	01'11''22	01'11''56	00'00''34	A cena volta-se para o corredor. Willy Wonka pede desculpas pelo devaneio e leva todos para a sala de seleção de nozes.
42	01'11''57	01'19''47	00'07''50	Plano geral da sala de nozes, vários animais trabalham embaixo. A sala é toda em azul, com vários canos que levam as nozes para os animais e uma espécie de lixo no meio. Plano detalhe, dos esquilos trabalhando sentados, escolhendo as nozes. Willy Wonka diz que somente os esquilos sabem retirar uma noz inteira e sabem se a noz

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>está boa ou ruim, apenas batendo em sua casca. Veruca diz ao pai que quer um esquilo. O pai diz que lhe dará um. Ela diz que quer um daqueles esquilos. O pai questiona Wonka sobre o valor de um, que lhe responde dizendo que não estão à venda. Veruca então passa através das grades e vai pegar um esquilo com as próprias mãos. Entretanto, ao chegar perto, os esquilos se assustam e vão para cima dela. Jogam a personagem no chão e a seguram. Um deles bate em sua testa e a avalia como uma noz ruim. Jogam-na então, no lixo ao centro da sala. O pai de Veruca pergunta para onde a menina vai. Wonka diz que para o incinerador de lixo. O pai desce para tentar pegá-la. Em 01'17''21 os Oompa Loompas entram na sala e cantam uma música sobre o mimo de Veruca. No fim da música um esquilo bate na bunda do pai enquanto ele se curva diante do lixo tentando avistá-la, e ele é também jogado para dentro do lixo. Em 01'19''30 um Oompa Loompa puxa o paletó de Wonka e lhe diz em seu ouvido, que o incinerador está quebrado. Willy Wonka comemora a notícia e diz para os demais participantes continuarem o passeio. Nessa cena, todos os esquilos são animados por computador.</p>
43	01'19''48	01'22''18	00'02''40	<p>Willy Wonka chama seu elevador de vidro. Os personagens entram. É possível ver os personagens através do elevador e também a fábrica, em sua parte mais interna. O elevador anda em todas as direções. Nessa cena há uma trilha sonora de fundo, estilo ficção científica. Willy Wonka mostra alguns setores da fábrica de dentro de seu elevador: um monte de chocolate estilo suíço, um local cheio de ovelhas com lã rosa que o personagem diz preferir não explicar sobre, o hospital de bonecos de cera (os da abertura), sala de administração onde há a presença da única Oompa Loompa (fêmea) que aparece durante o filme. e por fim o elevador passa por um local onde há vários tiros e fogos de artifício, tudo bastante colorido. A cena é toda feita em animação. Mike diz que nada na fábrica faz sentido. Charlie diz que chocolate não precisa ter sentido, é por isso que é doce. Mike diz enquanto Wonka entra em “transe” novamente, porém com a voz do pai de Willy: doces são perda de tempo.</p>
44	01'22''19	01'23''24	00'01''05	<p><i>Flash back.</i> A cena seria a continuação do diálogo iniciado anteriormente, com a voz do pai de Willy Wonka. Ele diz que não terá um filho chocolateiro. O pequeno Willy então diz que irá fugir de casa. Ele sai, o pai diz que não estará lá quando ele voltar. Willy passa por uma sala de bandeiras do mundo e depois para em frente a um espaço</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				entre casas onde não há nada. A mesma trilha <i>dos flash backs</i> anteriores permeiam a cena.
45	01'23''25	01'23''49	00'00''24	A cena volta para o interior do elevador. Mike diz que quer escolher uma sala. Willy Wonka diz para ficar à vontade. Mike aperta o botão da sala de televisão. O elevador muda sua rota e vai em direção à sala.
46	01'23''50	01'33''52	00'10''02	Os personagens entram em uma sala toda branca, com bastante iluminação. Willy Wonka manda que coloquem óculos para que não fiquem cegos. Ele explica que a sala é um dos seus mais novos experimentos e transporta chocolate através da televisão. Mike diz que é absurdo, que não faz sentido. Willy Wonka manda trazer o chocolate. Os Oompa Loompas carregam um chocolate enorme. Nesse momento inicia-se a trilha sonora do filme “Uma Odisseia no Espaço”. O chocolate é colocado em uma espécie de tubo. Um Oompa Loompa liga uma máquina que faz com que o chocolate desapareça. Willy Wonka diz para irem até a televisão. O chocolate aparece dentro do programa televisivo. Wonka diz para Mike pegar o chocolate. Ele diz que é apenas uma imagem. Wonka o chama de medroso e diz para Charlie pegar. O personagem pega o chocolate e come. Os demais personagens perguntam se dá para teletransportar outras coisas. Mike pergunta se daria para transportar pessoas. Wonka pergunta por que faria isso se pessoas têm gosto ruim. Mike diz que ele não percebe o que inventou - um teletransportador. Seu pai diz pra ter calma, que Wonka sabe o que está fazendo. Mike diz que não, que é só um idiota, mas ele não é. Plano geral, Mike pula nos equipamento. Uma trilha sonora de ficção é iniciada ao fundo. Plano conjunto dos Oompa Loompas. Outro plano conjunto dos demais personagens, com destaque para o pai de Mike. Plano detalhe das luzes. Volta-se a um plano conjunto em Charlie e seu avô. Plano geral, o equipamento sobe levando Mike para superfície. Novo plano conjunto dos demais personagens. Outro plano geral em que Mike continua subindo. Plano detalhe nos pés de Mike, que estão levitando. Plano médio – o garoto continua subindo como se estivesse voando. Plano geral, que mostra a máquina se fechando como um tubo de ensaio, enquanto o personagem dentro dela levita. Novo corte para os demais personagens. Plano conjunto com Mike ao fundo, sendo levitado. Outro plano conjunto dos Oompa Loompas observando. Mais um plano conjunto dos demais personagens também

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>observando o fato. Plano geral em Mike, que está levitando. Ele dança como um super-herói – o que realça sua sensação de estar voando – e acena para os personagens de fora. Plano detalhe para as luzes. Plano conjunto, os personagens veem Mike sumindo na luz. Outro corte quando a luz chega ao seu máximo e deixa a tela toda branca. Corte em plano médio mostrando o equipamento vazio. Em seguida um plano conjunto dos demais personagens assustados. Eles vão até a televisão. Plano geral em enquadramento diferente, de dentro da televisão para fora. A fisionomia dos personagens é alterada pela cor da tela da TV, que os arredonda e os deixa em tom azulado. De dentro da TV, macacos andam sobre pedras. Corte para os personagens (de fora da tela da TV) em plano conjunto. Plano médio em Willy Wonka explicando sobre a viagem pelo tempo / espaço. Plano conjunto em Wonka e no pai de Mike. Tem-se então, planos médios alternados novamente em Wonka e no pai de Mike. Plano conjunto de Wonka e Oompa Loompa. Plano geral com Oompa Loompa trocando de canal. A imagem volta para o enquadramento de dentro da TV para fora. Desta vez em plano conjunto. Um Oompa Loompa caracterizado como âncora de jornal é o destaque.</p> <p>O canal de TV é mudado, a perspectiva volta de fora da TV para dentro dela. Nesse momento os Oompa Loompas começam sua canção sobre o garoto. Mike aparece em plano geral, dentro da TV, ao lado do Oompa Loompa âncora. O garoto aparece em tamanho bem menor, equivalente ao de uma mão do Oompa Loompa. Os Oompa Loompas interagem com Mike dentro da TV, jogando-o de um lado para o outro. Os canais vão sendo mudados. O âncora bate as folhas em cima do garoto, em plano geral, de fora da TV para dentro. Plano médio em Willy Wonka. A perspectiva muda novamente, em plano conjunto, de dentro da TV para fora, e o pai de Mike enfia a mão na tela (que abre uma espécie de buraco para que ela possa entrar – a textura se assemelha a um holograma). Ele pega o filho e o traz para fora da tela. Em plano conjunto, todos os personagens interagem. Na mão do pai, Mike grita e esperneia. A câmera se aproxima de ambos, ressaltando o tamanho de Mike em relação aos demais personagens. Em novos planos conjuntos, intercalados, eles conversam. Plano detalhe para a mão do pai de Mike, com o filho entre os dedos. Em planos conjuntos e médios eles discutem. Outro plano detalhe para Mike nas mãos de seu pai novamente. Por fim, Willy Wonka, em novo plano conjunto, sugere que os Oompa</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>Loompas levem Mike e seu pai para outra sala. Wonka diz para continuarem o passeio. O avô de Charlie diz que ele é o único que restou. Wonka pega em sua mão e lhe parabeniza por ter ganhado o grande prêmio. Diz que precisam ir, pois há muito o que fazer. Ele vai em direção ao elevador, tromba nele e cai. Levanta-se, aperta o botão para a porta se abrir, chama Charlie e o avô. Eles depositam os óculos em um recipiente.</p>
47	01'33''53	01'36''22	00'02''29	<p>Plano conjunto dos personagens no elevador de vidro. Ele é transparente e é possível ver os personagens através dele. Plano detalhe na mão de Willy Wonka apertando o botão "Para cima e para fora". Plano médio para Charlie perguntando o que é "para cima e para fora", para Willy dizendo que irão atravessar, e de volta para Charlie perguntando o que irão atravessar. Uma trilha sonora agitada no fundo acompanha o momento. Plano médio de baixo para cima, e depois de cima para baixo, do elevador subindo pela estrutura quase transparente (é possível ver apenas os cabos em prateado). Plano conjunto dos personagens no elevador, as imagens ao fundo podem ser vistas pela transparência total de suas paredes. Alternância entre planos médio e conjunto dos personagens enquanto conversam, Willy Wonka diz que demorou anos para poder apertar esse botão. O avô de Charlie pergunta: então quer dizer que...?. Wonka responde que sim. Joe diz que o elevador é de vidro e que irá despedaçar. Wonka ri. Plano detalhe de elevador quebrando o teto de vidro. Plano geral do elevador voando sobre a fábrica. Outro plano detalhe para os pés dos personagens: é possível ver a fábrica se aproximando à medida que o elevador vai caindo. Alternância de planos conjuntos dos personagens. Corte, plano geral com outros personagens saindo da fábrica. Primeiro, Augustus coberto de chocolate, em seguida, Violet, ainda violeta, fazendo contorcionismo, depois Veruca coberta de lixo e, por último, Mike esticado (seu corpo está estreito e seu tamanho aumentado). Corte para plano com a perspectiva de dentro do elevador: pelo mesmo plano geral é possível ver os personagens no elevador e os demais personagens através dele, na fábrica. Willy Wonka pergunta onde Charlie mora, vê-se um corte em plano geral da cidade (casa de Charlie em destaque, sendo mostrada por ele).</p>
48	01'36''23	01'37''33	00'01''10	<p>Interior da casa de Charlie. Sua mãe pergunta ao marido que hora eles deverão chegar. O marido responde que não sabe. Em seguida o elevador entra pelo telhado</p>

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				da casa, quebrando-o. Charlie e o avô saem do elevador e cumprimentam os pais do personagem. Eles apresentam Willy Wonka e Joe diz que Willy Wonka dará um presente a Charlie. Wonka anda pela casa e diz que não se trata de um presente qualquer. Enquanto abre os armários da cozinha e faz caretas por encontrá-los vazios, ele diz-lhe que dará sua fábrica a Charlie. Ele conta que teve essa ideia enquanto cortava o cabelo, após ter uma revelação.
49	01'37''34	01'38''03	00'00''29	<i>Flash back.</i> Willy Wonka está sem cartola, sentado, enquanto um Oompa Loompa corta-lhe o cabelo. Ele depara com um fio de cabelo branco. O personagem diz (em narração) que ali percebeu que precisaria de um herdeiro para cuidar da fábrica por ele.
50	01'38''04	01'40''50	00'02''46	Interior da casa de Charlie. Wonka diz que conseguiu - o Charlie. Wonka pergunta se Charlie está pronto para deixar tudo para trás e ir com ele para a fábrica. Ele diz que sim, desde que a família possa ir junto. Wonka responde que isso não é possível, que um chocolateiro tem que ser livre e que a família só atrapalha. Charlie diz então que não irá. Uma trilha sonora triste, como a dos <i>flash backs</i> com o pai de Wonka, acompanha a cena ao fundo. Wonka faz uma expressão triste e pergunta se ele está certo do que quer. Charlie diz que sim. Ele diz que aquilo é inesperado e estranho. Entra no elevador de vidro e se despede. As turbinas do elevador são ligadas e o elevador sai voando da casa. Os personagens, em plano conjunto se entreolham e vêem o estrago feito no telhado por Wonka. Vovó Georgina diz: a situação vai ficar bem melhor. O narrador diz que pela primeira vez ela sabia do que estava falando.
51	01'40''51	01'41''19	00'00''28	O narrador diz que no dia seguinte Charlie ajudou os pais a consertarem o telhado, enquanto a cena descrita é mostrada, em plano geral. O vovô Joe passou o dia fora da cama ajudando na limpeza e não se sentiu cansado (cena também demonstrada enquanto narrada). O pai de Charlie conseguiu um emprego consertando a máquina que o substituíra (imagem do pai na fábrica consertando a máquina). Por fim, a família jantando, com a mesa farta. As imagens não são mais escuras e sim em um tom amarelado. Uma trilha sonora animada acompanha a cena. O narrador diz que a situação para a família nunca esteve tão bem, ao contrário de Willy Wonka.
52	01'41''20	01'41''58	00'00''38	Interna na fábrica. Willy Wonka está em plano médio, deitado em um divã. O plano

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				se amplia e mostra um Oompa Loompa ao fundo, sentado em uma cadeira enorme. Wonka diz que se sente mal e então entende que se está triste, os doces saem ruins.
53	01'41''59	01'42''50	00'00''51	Plano geral, externa, na cidade. Charlie trabalha de engraxate. Plano detalhe em Charlie limpando suas escovas. Um novo cliente senta-se sem que ele perceba; é possível ver apenas as botas do cliente. O cliente está com o jornal tapando seu rosto e fala sobre a queda na venda dos chocolates Wonka e que os doces não estão bons como antes. É a voz de Wonka. Então ele diz a Charlie que provavelmente o Sr. Wonka mereça isso. Charlie concorda e diz que o conheceu, que o achou legal no começo, porém perdeu essa ideia e achava que ele tinha o cabelo estranho. Nesse momento, em plano detalhe, Wonka tira o jornal da frente e diz que não tem o cabelo estranho. Charlie, sem se assustar, pergunta o que ele está fazendo ali. Wonka diz que não se sente bem e pergunta o que ele faz quando se sente mal. Ele responde que a família o ajuda. Wonka resmunga. Charlie pergunta o que ele tem contra a sua família. Ele responde que não é contra a família dele, mas contra a ideia geral, que tentam dizer e controlar o que devem fazer ou não. Charlie diz que na maioria das vezes apenas querem protegê-lo, por amor. Wonka resmunga novamente. Charlie diz que se ele duvida, deveria perguntar. Wonka diz que não irá perguntar ao seu pai, não sozinho. Charlie se oferece para ir junto. Wonka sorri e diz que é uma boa ideia. Wonka levanta-se e diz que tem transporte para irem. Os dois andam. Wonka bate no elevador, cai, levanta-se, abre a porta do elevador e, os dois entram e são mostrados saindo pelo elevador em plano geral da rua.
54	01'43''51	01'44''42	00'00''51	Willy e Charlie chegam a um local afastado, onde só há um prédio (mostrado anteriormente nas lembranças de Wonka). Os dois saem do elevador e caminham até o local. Tocam a campainha e o pai de Willy Wonka atende. Ele pergunta se eles têm horário marcado. Charlie diz que não, mas é uma emergência.
55	01'44''43	01'46''35	00'01''52	Interior do consultório. Plano conjunto de Willy Wonka deitado na cadeira de dentista, seu pai de pé e Charlie ao fundo. O pai pede para que Willy abra a boca e diz que irão ver os estragos feitos. Um plano de dentro da boca de Willy Wonka mostra o dentista observando o interior de sua boca. Plano médio em Charlie que vai em direção a reportagens afixadas em quadros na parede do consultório. Uma trilha sonora calma é iniciada. As reportagens são mostradas em plano detalhe e são todas

Cena	Time Code inicial	Time Code final	Duração	Descrição da cena
				<p>sobre a fábrica Wonka. A voz de Charlie lê as manchetes, porém como se ele estivesse lendo apenas com olhos.</p> <p><i>Close up</i> em Willy Wonka com a boca aberta enquanto seu pai olha. Plano de dentro da boca, mostrando o pai dizer que não vê coroas como aquelas desde... Ele então diz: “Willy?”. O personagem responde: “oi pai”. O pai se afasta. Willy senta na cadeira e fica próximo de seu pai, que diz que ele ficou todos esses anos sem passar fio dental. Wonka sorri e responde que nenhuma vez. A mesma trilha sonora continua embalando a cena. Os personagens se abraçam.</p>
56	01'46''36	01'48''15	00'01''39	<p>O narrador diz que nesse dia Wonka fez uma nova proposta para Charlie, com uma nova condição. Plano detalhe da janela da casa de Charlie, mostrando o interior da casa. Plano conjunto dos personagens, do lado de dentro. Charlie e Wonka chegam pela porta da frente. Eles tiram os casacos e se sentam à mesa. A mãe de Charlie coloca os pratos na mesa. Eles conversam sobre doces em forma de pipa. A mãe de Charlie diz para não conversarem sobre trabalho na mesa. Todos começam a jantar. Aos poucos a câmera sai em <i>zoom out</i>, voltando para a perspectiva de fora da janela. Uma trilha sonora leve acompanha a cena. Enquanto isso o narrador diz que Charlie ganhou a fábrica, mas Willy Wonka ganhou algo ainda maior: uma família. Em plano geral a casa é mostrada, agora dentro da fábrica, com até mesmo simulação da neve. O narrador, enfim, aparece falando ao lado - é um dos Oompa Loompas.</p>