

Câmera como espaço, imagem como afeto

Speed Racer e a contra-estética do cinema digital

MARCIO TELLES

Universidade Estadual do Paraná
Curitiba, Paraná, Brasil

ID 3206

Recebido em

30.05.2025

Aceito em

13.10.2025

Este artigo investiga o filme *Speed Racer* (Wachowski; Wachowski, 2008) como uma ruptura crítica em relação à hegemonia do fotorrealismo digital no cinema contemporâneo. A partir de uma abordagem teórico-analítica, com base em autores como Manovich, Shaviro e Brown, o estudo examina como o filme mobiliza o CGI de modo expressivo e antinaturalista. O objetivo é demonstrar que *Speed Racer* simboliza uma contra-estética digital que privilegia a opacidade, a sensação e a abstração. A análise formal do filme revela um uso inovador da montagem espacial e da imagem plástica, concluindo que ele antecipa tendências atuais do cinema pós-cinemático e propõe um novo regime perceptivo para o espectador digital.

Palavras-chave: Cinematografia digital. Pós-cinema. CGI.

Camera as Space, Image as Affection: *Speed Racer* and the Counter-Aesthetics of Digital Cinema

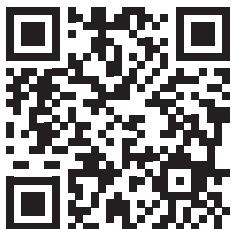
This article investigates the film *Speed Racer* (Wachowski; Wachowski, 2008) as a critical break from the hegemony of digital photorealism in contemporary cinema. From a theoretical-analytical approach, based on authors such as Manovich, Shaviro and Brown, the study examines how the film mobilizes CGI in an expressive and anti-naturalistic way. The aim is to demonstrate that *Speed Racer* symbolizes a digital counter-aesthetic that privileges opacity, sensation and abstraction. The formal analysis of the film reveals an innovative use of spatial montage and the plastic image, concluding that it anticipates current trends in post-cinematic cinema and proposes a new perceptual regime for the digital spectator.

Palavras-chave: Digital cinematography. Post-cinema. CGI.

La cámara como espacio, la imagen como afecto: *Speed Racer* y la contraestética del cine digital

Este artículo investiga la película *Speed Racer* (Wachowski; Wachowski, 2008) como ruptura crítica con la hegemonía del fotorrealismo digital en el cine contemporáneo. A partir de un enfoque teórico-analítico, basado en autores como Manovich, Shaviro y Brown, el estudio examina cómo la película moviliza el CGI de forma expresiva y antinaturalista. El objetivo es demostrar que *Speed Racer* simboliza una contraestética digital que privilegia la opacidad, la sensación y la abstracción. El análisis formal de la película revela un uso innovador del montaje espacial y de la imagen plástica, concluyendo que anticipa las tendencias actuales del cine postcinemático y propone un nuevo régimen perceptivo para el espectador digital.

Palabras clave: Cinematografía digital. Postcine. CGI.



ORCID

Marcio TELLES

Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS), com estágio doutoral na Winchester School of Art (Inglaterra). Realizou pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. É professor adjunto do Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná (Unespar).

Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

E-mail: marcio.telles@unespar.edu.br

Introdução

O cinema contemporâneo tornou-se, em grande medida, um cinema de *software*. Do roteiro à pós-produção, cada etapa da cadeia audiovisual é hoje atravessada por ferramentas digitais que remodelam modos de criar, produzir e distribuir imagens. Sonia Montaño (2017) chama esse processo de *softwarização do audiovisual*: a integração crescente de softwares às práticas de concepção, planejamento e finalização das obras. Nos efeitos visuais, essa virada ganha força nos anos 1990, quando o *Computer-Generated Imagery* (CGI) consolida-se como tecnologia-chave do cinema de grande orçamento.

No cinema *mainstream*, a computação gráfica passou a ser empregada sobretudo para reforçar a verossimilhança, seguindo uma lógica de transparência visual e continuidade narrativa (Petry, 2013). Esse modelo dominante remonta à *Industrial Light & Magic* (ILM), que, desde os anos 1970, consolidou o que Julie Turnock (2009) chama de “versão ILM” do fotorrealismo cinematográfico: uma estética em que os efeitos visuais integram-se de modo imperceptível ao registro fotográfico, simulando como objetos inexistentes se pareceriam se tivessem sido filmados. Essa assimilação do CGI à tradição fotográfica foi legitimada por conceitos como o de *realismo perceptual* (Prince, 1996), segundo o qual imagens sintéticas não precisam de ancoragem empírica para parecerem verossímeis, bastando sinais visuais coerentes com a percepção do espectador. Ao naturalizar o CGI como mera extensão técnica do cinema clássico, porém, essa abordagem obscurece seu potencial mais radical: converter o digital em linguagem expressiva, instaurando um regime visual no qual a imagem não reproduz o mundo, mas afirma-se como campo de composição sensorial e especulação estética.

Por isso, diversos teóricos têm defendido uma concepção mais ampla da cinematografia digital. Lev Manovich (2001) propõe o conceito de *montagem espacial*, segundo o qual o digital permite articular tempos e espaços simultâneos. Steven Shaviro (2010), por sua vez, identifica o surgimento de um “afeto pós-cinemático” que desloca a centralidade da narrativa clássica em favor de experiências intensivas. Já William Brown (2013) fala em um “supercinema” digital, no qual a mediação técnica se torna visível e afirmativa. Em conjunto, essas perspectivas mostram que as imagens digitais não apenas podem, mas devem ser entendidas como agentes expressivos e experimentais, cuja potência estética ainda permanece pouco explorada no discurso crítico contemporâneo.

Nesse cenário dominado pela normatividade do fotorrealismo naturalizado, *Speed Racer* (direção de Wachowski; Wachowski, 2008; efeitos visuais de John Gaeta e Dan Glass) apresenta uma contra-estética digital que privilegia a opacidade em vez da transparência (Xavier, 2005), afirmando a artificialidade como valor estético. Em lugar de usar o CGI para simular o mundo empírico, o filme explora as potencialidades plásticas da imagem computacional para construir um universo hiperestilizado, saturado e intensivamente afetivo – configurando, assim, uma “ontologia expandida” da imagem digital (Brown, 2013). Essa opção estética está diretamente ligada à matriz de origem da obra: ao adaptar o anime japonês *Mach GoGoGo* (Tatsuo Yoshida, 1966-1968), Lilly e Lana Wachowski traduzem a gramática visual da animação para um ambiente de *live-action* digital. Transições gráficas que ignoram cortes convencionais, paletas hipersaturadas e composições de quadro dinâmicas (Venâncio, 2011) evidenciam essa escolha, consolidando *Speed Racer* como um projeto antinaturalista e expressivo que desafia a lógica dominante do realismo digital.

É nesse ponto de tensão – entre a hegemonia do realismo digital no cinema *mainstream* e as propostas teóricas por uma estética expressiva do CGI – que este artigo intervém, ao reconsiderar *Speed Racer* como um experimento pioneiro, embora subestimado. Argumentamos que o filme inaugura uma contra-tradição no cinema de grande orçamento – uma linhagem que, em diálogo com a linguagem digital (Manovich,

1995; 2001) e com o afeto pós-cinemático (Shaviro, 2010), explora opacidade⁰¹, sensação e abstração como princípios compositivos centrais. Longe de ser um fenômeno isolado, essa contra-tradição dialoga com a tradição de experimentação plástica das vanguardas históricas, mas sua radicalidade está em transpor essa busca pela abstração para o próprio coração do sistema hegemônico, com uma intensidade inédita no cinema industrial. Essa leitura ganha ainda mais força em 2025, no contexto de uma revalorização crítica das estéticas digitais visíveis – evidenciada, por exemplo, pela conceção do Oscar de Melhor Filme a *Everything Everywhere All At Once* (direção de Daniel Kwan e Daniel Scheinert; efeitos visuais de Zak Stoltz, 2022).

Nesse cenário, *Speed Racer* deixa de figurar apenas como *cult* excêntrico e passa a ser reconhecido como elo perdido na genealogia do pós-cinema digital. Publicações especializadas, podcasts e canais digitais⁰² têm destacado sua radicalidade estética e sua capacidade de antecipar tendências expressivas que hoje estruturam o cinema digital. Revisitar o filme, dezoito anos após sua estreia, é reconhecer nele – e em suas diretoras, as Wachowski – um gesto fílmico (Scansani, 2020) visionário, capaz de revelar o potencial afetivo e formal da imagem digital⁰³ antes mesmo da consolidação de um vocabulário crítico para descrevê-lo. A intenção autoral é declarada: ao afirmar que o filme iria “assaltar toda a estética moderna”⁰⁴ (McWeeny, 2012, [s.p.], tradução nossa), as diretoras assumem um gesto pedagógico de desorientação sensível, concebido para perturbar o senso comum visual e instaurar um novo regime perceptivo, no qual o CGI é explorado como meio de abstração estética.

Este artigo organiza-se em duas seções principais: na primeira, discutimos a hegemonia do fotorrealismo digital nos efeitos visuais do cinema contemporâneo, delimitando-o a uma estética específica herdeira da verossimilhança fotográfica, com ênfase no paradigma consolidado pela *Industrial Light & Magic* (ILM); na segunda, analisamos *Speed Racer* como um experimento seminal de uma contra-estética digital expressiva, examinando em detalhe os elementos formais que sustentam essa proposta. Nas considerações finais, retomamos a recente revalorização crítica do filme, discutindo suas implicações para a história e a teoria do cinema digital. Ao revisitar *Speed Racer* em 2025, propomos não apenas uma reinterpretação de sua estética, mas também uma reflexão mais ampla sobre aquilo que o cinema digital, em sua potência, pode vir a ser.

Hegemonia do fotorrealismo digital

A consolidação do realismo como regime dominante nos efeitos especiais e visuais⁰⁵ do cinema hollywoodiano contemporâneo está intimamente ligada à trajetória da *Industrial Light & Magic* (ILM) e ao

01 Os conceitos de *opacidade* e *transparência* são aqui mobilizados a partir da clássica formulação de Ismail Xavier (2005). Para o autor, a transparência caracteriza o cinema que busca apagar as marcas de sua enunciação para produzir um efeito de realidade, enquanto a opacidade define o cinema que, ao contrário, expõe seus procedimentos e sua materialidade.

02 Cf.: <https://www.youtube.com/watch?v=vwh9ETdhrf4&ab_channel=Patrick%28H%29Willem>; <<https://lwlies.com/articles/speed-racer-and-the-blockbuster-sea-change>>. Acesso em: 2 maio 2025.

03 Embora a complexa construção sonora de *Speed Racer* – incluindo a trilha de Michael Giacchino e os efeitos sonoros estilizados – seja fundamental para a produção de seus afetos, o presente artigo opta por delimitar seu escopo à análise da contra-estética no campo da imagem digital e da montagem visual. Uma análise futura poderia, por exemplo, aproximar a paisagem sonora do filme das discussões sobre o *chaos cinema*, investigando como o design de som hipercinético e percussivo atua não apenas como complemento, mas como um agente central na modulação da intensidade e do afeto pós-cinemático (Stork, 2011).

04 No original: “[...] we are going to assault every single modern aesthetic with this film”.

05 Na terminologia da indústria, efeitos especiais (*special effects*, ou SFX) referem-se a intervenções físicas realizadas durante as filmagens, como explosões controladas, animatrônicos ou maquiagem protética. Já efeitos visuais (*visual effects*, ou VFX) dizem respeito a imagens manipuladas ou criadas em pós-produção, frequentemente com o uso de computação gráfica (CGI). Como provoca Guimarães (2020, p. 17), diante da universalização da tecnologia digital, talvez seja necessário pensarmos em uma nova lógica para o cinema: um “cinema da pós-produção”.

desenvolvimento daquilo que Julie Turnock (2009) denominou “versão ILM” do fotorrealismo. Essa estética é caracterizada por um fotorrealismo rigoroso e contínuo, que busca representar como objetos e fenômenos inexistentes se pareceriam e se moveriam caso fossem filmados no mundo real. Segundo Turnock (2009), esse modelo enfatiza personagens antropomórficos, o movimento palpável e cinético dos elementos em cena, o uso de composições gráficas e quadros densamente preenchidos por ações simultâneas. Os efeitos visuais derivados dessa lógica não apenas visam a construção de uma ilusão realista, mas também mobilizam o espetáculo como dimensão central da experiência cinematográfica. A força desse modelo foi tamanha que suas convenções passaram a ser percebidas como naturais e intrínsecas à prática dos efeitos, obscurecendo o fato de que outras possibilidades formais coexistiram historicamente até a consolidação do paradigma ILM. Ainda nos anos 1980, era comum – e até valorizado – perceber as “emendas” nos efeitos (Turnock, 2012).

Em oposição à percepção de que os efeitos buscam meramente reproduzir – ou produzir – um mundo de modo transparente, Julie Turnock (2009) argumenta que a estética hegemônica dos efeitos especiais/visuais passou a imitar os códigos visuais da cinematografia da Nova Hollywood. Entre esses códigos, destacam-se o uso de *lens flares*, câmeras instáveis, texturas granuladas e profundidade de campo rasa – estratégias que conferem aos efeitos uma aparência de autenticidade material, ainda que desvinculada de uma referência direta ao mundo empírico. Como observa Serge Daney (1986), a geração de cineastas da Nova Hollywood – Lucas, Coppola, Spielberg, De Palma – já não buscava integrar organicamente personagens e cenários. Iluminação, câmera, trilha sonora e corpo dos atores passaram a operar em órbitas autônomas, instaurando um divórcio radical entre o corpo filmado e a materialidade da imagem.

Nesse contexto, a Nova Hollywood configura-se como um cinema “maneirista” (Daney, 1986), no qual a objetivação da técnica desloca a atenção do tema para os modos de execução. O virtuosismo técnico – seja na encenação, na iluminação ou, posteriormente, na composição digital – é celebrado como um fim em si mesmo, instaurando uma estética em que, como aponta Daney (1986, p. 175, tradução nossa), “tudo acontece às imagens, mas pouco acontece aos seres humanos”. O que vemos, portanto, já não é a ilusão de um mundo encenado, mas a consciência de que “the stage is only a stage” (Daney, 1986, p. 174). É nesse sentido que Turnock (2009) ressalta: o ideal de fotorrealismo da ILM não consiste em representar objetos inexistentes como se fossem reais, mas em fazê-los parecer plausíveis caso fossem *filmados*. Ao replicar as marcas do maneirismo da Nova Hollywood, os efeitos digitais contemporâneos não simulam a experiência do mundo. Constroem, antes, um espetáculo autorreferencial de imagens saturadas, cuja verossimilhança é, no fundo, um efeito de estilo historicamente naturalizado. Trata-se, portanto, menos de uma indexação direta do real empírico que da reprodução de uma convenção histórica de autenticidade cinematográfica.

Essa estética marca um ponto de inflexão entre os regimes clássicos e modernos de imagem. Como observa Ilana Feldman (2008), no audiovisual contemporâneo, os traços antes associados à opacidade – como a reflexividade, a tematização do dispositivo ou o amadorismo performado – passam a ser reapropriados como signos de autenticidade. Em vez de romper com a transparência, a exposição da mediação é incorporada a seu funcionamento. A imagem já não precisa ocultar seu modo de produção para produzir um efeito de verdade: a própria visibilidade da construção técnica (os rastros de filmagem, a instabilidade da câmera, a presença da equipe) torna-se, paradoxalmente, a base de sua transparência percebida. Nesse cenário, opacidade e transparência já não se opõem como regimes visuais estanques, mas se fundem numa nova lógica da credibilidade imagética – uma lógica que os efeitos visuais contemporâneos, herdeiros da-

Nova Hollywood e da ILM, exploram e refinam⁰⁶.

A emergência do cinema digital nos anos 1990 radicaliza ainda mais a dissociação entre imagem e realidade empírica. Como argumentaram teóricos ao longo daquela década (Manovich, 1995; Prince, 1996), a imagem digital já não depende da indexicalidade fotográfica – isto é, da conexão física entre a superfície imagética e o referente profilmico. No cinema digital, o realismo não é mais um efeito da inscrição luminosa sobre um suporte material, mas uma operação relacional entre imagem e percepção. Para Stephen Prince (1996), a credibilidade visual é construída por meio de sinais perceptuais – texturas, gradações de luz, sombras, dinâmicas de movimento – capazes de simular a experiência tridimensional do espectador.

Assim, imagens inteiramente geradas por computador – como os dinossauros de *Jurassic Park* (direção de Spielberg, 1993; efeitos visuais por ILM/Stan Winston Studio) – podem ser percebidas como realistas mesmo sem qualquer ancoragem no mundo empírico. Do mesmo modo, tanto mundos referencialmente realistas quanto universos puramente ficcionais – como *Star Wars* e *Avatar* (direção de Cameron, 2009, efeitos visuais por Weta Digital) – podem ser igualmente experienciados como plausíveis, desde que açãoem os códigos perceptivos esperados pelo espectador.

O cinema digital, ao criar imagens inteiramente geradas por computadores sem qualquer referente físico, desafia diretamente a premissa indexical e ontológica das teorias clássicas do realismo cinematográfico, como a de André Bazin (1983). Se para o autor a “verdade irrefutável” do cinema residia no rastro material deixado pelo mundo sobre a película, a imagem digital rompe esse vínculo, apagando a impressão física que fundamentava o realismo fotográfico⁰⁷. Nesse novo regime, a sensação de realidade não depende mais da captura de um referente externo, mas, como propõe Prince (1996), da correspondência entre sinais visuais e expectativas perceptivas do espectador.

O chamado *realismo perceptual* desloca a questão do real para o campo da recepção: trata-se de produzir imagens que, independentemente de sua origem material, sejam reconhecidas como plausíveis dentro de regimes de percepção historicamente codificados. Para Prince (1996), essa plausibilidade depende da capacidade da imagem digital de simular sensações perceptivas reconhecíveis; para Turnock (2012), ela só se realiza dentro de parâmetros visuais culturalmente situados. Nesse sentido, a aparência de realidade no cinema digital não deriva de um vínculo direto com o mundo sensível, mas da mimese de uma tradição óptica anterior – a visualidade fotográfica mediada pelo dispositivo cinematográfico. O CGI, portanto, não apenas gera imagens perceptivamente convincentes, mas também estiliza e reinscreve a herança do olhar cinematográfico, reafirmando o fotorrealismo da Nova Hollywood como horizonte estético dominante.

Essa eficácia do realismo digital, no entanto, não se explica apenas por sua plausibilidade sensorial ou estilização visual. Ela depende, de forma ainda mais fundamental, de um regime de crença cultural consolidado em torno da imagem como substituto da experiência. Como aponta Marina Soler Jorge (2013), a experiência de verossimilhança no cinema é sustentada por uma crença persistente na imagem, que subsiste mesmo diante da consciência de sua artificialidade. Inspirando-se em Hans Belting, Jorge (2013, p. 100) observa que vivemos em uma cultura imagética na qual a imagem “se abre para um mundo puramente visual que rompeu todos os pontos de contato com a realidade”, mas que continua a ser percebida como dotada de valor epistêmico.

06 *Star Trek* (J. J. Abrams, 2009) é um exemplo extremo dessa estetização do artifício sob o disfarce da autenticidade visual: o filme acumula 721 *lens flares* em 127 minutos – ou cerca de 5,7 *flares* por minuto. Ainda que ambientado no vácuo do espaço e filmado majoritariamente em estúdio, o filme simula o efeito ótico como se estivesse sendo rodado sob o sol, em locação, com a luz natural estourando na lente. A recorrência virou piada na internet, como demonstra o vídeo “Every Lens Flare in Star Trek (2009)”, no YouTube. Cf. <<https://www.youtube.com/watch?v=wYgG9Mhv5Q0>>. Acesso em: 6 maio 2025.

07 Como observou um dos pareceristas deste manuscrito, *Speed Racer* rompe com a indexicalidade baziniana, mas dialoga com seu ideal de continuidade espaço-temporal, sem cortes. Esse ponto será retomado na próxima seção, quanto discutiremos a “montagem espacial” de Manovich.

Essa “necessidade psicológica de semelhança” entre imagem e mundo, conforme formulado por Bazin, ainda estrutura grande parte da recepção audiovisual contemporânea. Para Bazin (1983), fotografia e cinema não apenas satisfazem uma demanda estética por representação, mas respondem a uma necessidade antropológica mais profunda: a de preservar, por meio da semelhança, a presença do mundo. Embora a imagem digital rompa com a indexicalidade material da fotografia, ela opera dentro do mesmo regime de expectativas instaurado pelo cinema fotográfico: o da imagem como evidência sensível de uma realidade representada. A persistência dessa fé na imagem é decisiva para compreender a persistência do realismo no digital: mesmo cientes da artificialidade dos efeitos digitais, os espectadores continuam a perceber as imagens como registros “fotorrealistas” de mundos ficcionais.

Como observa Lev Manovich (1995), desde suas origens o cinema construiu-se sobre a aparência de captura de vestígios do real: mesmo as imagens mais estilizadas mantinham, sob suas inovações técnicas, a marca de um registro metódico e prosaico, uma espécie de “arte do índice” derivada do impulso naturalista que animou também, no século XIX, a fotografia, a estenografia e os museus de cera. Essa ancoragem na materialidade perceptível, ainda que mediada por convenções estéticas, foi central para consolidar a confiança do espectador na verossimilhança da imagem cinematográfica (Xavier, 2005).

Essa estratégia de transparência encontra um exemplo paradigmático em *Iron Man* (direção de Favreau, 2008; efeitos visuais por ILM). No decisivo confronto noturno entre Homem de Ferro/Tony Stark (Robert Downey Jr.) e Monge de Ferro/Obadiah Stane (Jeff Bridges), a imagem mobiliza diversos recursos para mascarar a artificialidade da composição digital: a iluminação dura e direcional sobre as superfícies metálicas, os reflexos cuidadosamente calculados, o foco seletivo, a baixa saturação cromática e a granulação digital nivelam os elementos da cena, tornando indistinguíveis os corpos reais dos modelos gerados por computador. O olhar do espectador é continuamente guiado por pontos de luz, ângulos fechados e cortes rápidos, que mantêm o ritmo da ação e impedem que se examine por tempo demais qualquer detalhe isolado. Trata-se de uma estética que replica os códigos visuais da cinematografia da Nova Hollywood, com sua paleta desbotada, seus *lens flares* e sua granulação, a fim de naturalizar os efeitos digitais. O realismo perceptual, aqui, não se baseia na fidelidade a um referente empírico, mas na simulação das condições visuais historicamente associadas à “autenticidade” cinematográfica (Turnock, 2012).

Se *Iron Man* representa o prolongamento do paradigma fotorrealista sob os termos do CGI, *Speed Racer*, lançado no mesmo ano, propõe uma ruptura estética. De um lado, temos a lógica dominante no fotorrealismo – centrada na simulação transparente, na continuidade perceptiva e na camuflagem dos efeitos digitais – levada ao seu grau máximo de sofisticação técnica, repetida à exaustão nos *blockbusters* da Disney na década seguinte. De outro, um gesto isolado e radical de recusa: um filme que não apenas rompe com os protocolos visuais da transparência, mas reimagina o CGI como linguagem expressiva, afetiva e abertamente artificial. É essa alternativa – ainda periférica, mas potencialmente transformadora – que será analisada a seguir.

Speed Racer: opacidade, afeto e abstração

O enredo de *Speed Racer* acompanha a trajetória de Speed (Emile Hirsch), um jovem piloto talentoso de classe média que vive com sua família em um bairro suburbano idealizado, com estética retrofuturista inspirada no imaginário estadunidense de meados do século XX. Assombrado pela aparente morte de seu irmão mais velho, Rex (Scott Porter), em um acidente trágico, Speed busca superar esse trauma e provar seu valor como piloto, não apenas para si mesmo, mas para sua família. Cortejado pela poderosa Royalton Industries, Speed descobre que o CEO da empresa, Arnold Royalton (Roger Allam), controla monopólios de tecnologia automotiva e manipula os resultados das corridas para inflar lucros de mercado. Desiludido, Speed recusa o patrocínio e decide competir de forma independente. Com o apoio técnico e emocional de

sua família, ele constrói um carro próprio e entra no Grand Prix, maior competição do circuito, com o objetivo de desbançar a hegemonia corporativa. Ao vencer a corrida, Speed não apenas conquista a consagração esportiva, mas também expõe o esquema criminoso de Royalton, que é preso por fraude⁰⁸.

A sequência de abertura de *Speed Racer* já anuncia seu rompimento com a lógica cronológica e espacial do cinema clássico, ao articular de maneira fluida e estilizada quatro linhas temporais distintas que se entrelaçam em torno da corrida inaugural do protagonista, com mais de trinta disjunções temporais nos primeiros quinze minutos do filme. Enquanto Speed compete no presente, o espectador é imerso em uma montagem contínua que entrecruza *flashbacks* da infância do personagem, cenas familiares do passado recente e lembranças afetivas de seu irmão falecido, Rex. Em vez de empregar cortes convencionais, a cena mobiliza transições gráficas, sobreposições e *travellings* digitais que deslizam entre planos temporais como se percorressem camadas de um mesmo espaço visual. O momento mais marcante ocorre quando o carro de Rex aparece não apenas como lembrança subjetiva, mas como uma projeção espectral na pista, posicionada à frente de Speed (Figura 1)⁰⁹.

À medida que a corrida avança, a câmera atravessa essa figura fantasmática e transporta o espectador para uma memória de infância, em que o jovem Speed surge no banco do passageiro, ao lado do irmão. Dentro dessa lembrança, Rex cede temporariamente o volante, permitindo que o irmão mais novo realizasse um salto acrobático em uma pista elevada. Esse gesto desencadeia uma nova transição temporal – desta vez, de volta ao presente da corrida – em que o Speed adulto decide frear no último segundo, permitindo que o “carro fantasma” cruze a linha de chegada. O gesto de frear diante da linha de chegada literaliza o luto como força que ainda paralisa o protagonista, encerrando a sequência não com a vitória, mas com a hesitação, um impasse que já antecipa o tempo do filme como espaço de elaboração afetiva, e não de progresso linear.

Speed Racer não limita-se a evocar o passado por meio da memória: o inscreve, antes, como presença visual ativa, compondo um campo simultâneo de ação e afeto. O carro de Rex não simboliza apenas uma ausência: ele atua dentro da corrida, moldando a experiência de Speed em tempo real. Essa estrutura dissolve as categorias tradicionais de analepsis e prolepsis, deslocando-as de uma função pontual, marcada por cortes ou indicações temporais, para uma lógica de simultaneidade plástica. O tempo narrativo, aqui, dobra-se e desdobra-se como um efeito visual contínuo, no qual a memória, o gesto e a sensação se sobrepõem num mesmo plano de ação, fazendo do salto entre momentos menos uma progressão cronológica que uma modulação afetiva. Trata-se, portanto, de uma temporalidade espacializada, articulada pela montagem digital, em que presente, passado e desejo projetivo coexistem como camadas visuais em um mesmo campo composicional.

08 Como nota Keegan (2018), o desfecho do filme, marcado por justiça e reparação, ganha ressonância histórica particular ao antecipar, simbolicamente, a crise financeira global de 2008, que viria a abalar as estruturas do capitalismo corporativo mundial.

09 As capturas de tela (Figuras 1, 2 e 3) que ilustram este artigo foram realizadas a partir de um arquivo digital pessoal (container MP4, codec H.264), com resolução de 1920x816 pixels e taxa de quadros de 23.976 fps (quadros por segundo). O software utilizado para a captura foi o VLC Media Player.



Figura 1: Speed Racer correndo “ao lado” de seu falecido irmão, Rex

Fonte: Captura de tela do filme *Speed Racer*. Direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski (2008).

Essa articulação simultânea de múltiplos tempos e espaços visuais caracteriza o que Lev Manovich (1995; 2001) denomina *montagem espacial*: uma forma de organização audiovisual em que as imagens não se sucedem linearmente (como na montagem clássica), mas coexistem num mesmo campo composicional, ativando múltiplas temporalidades concomitantemente. Em vez de cortes, há sobreposições e justaposições – uma lógica de adição, em que “nada é esquecido, nada é apagado”¹⁰ (Manovich, 1995, p. 19, tradução nossa). Essa lógica redefine o papel da tela: enquanto o cinema tradicional funcionava como registro da percepção, orientado pela sucessão de planos e pela linearidade temporal, o cinema digital passa a operar como um registro de memória, capaz de acumular eventos visuais simultâneos ao longo de seu percurso narrativo. Em termos de linguagem visual, Manovich (2001) identifica nesse modelo composicional um traço essencial do cinema digital: a narrativa se desdobra como um campo visual de camadas simultâneas, em que a tela se organiza como *desktop*, não mais como janela para o mundo.

Esse princípio dialoga, de modo inesperado, com uma das ambições centrais de André Bazin. Para o crítico francês, o realismo cinematográfico exigia a preservação da continuidade espacial e temporal, evitando que os cortes fragmentassem a experiência do acontecimento. Sua defesa do plano-sequência e da profundidade de campo buscava justamente manter a simultaneidade visível dos elementos da cena, permitindo ao espectador exercer sua liberdade interpretativa diante da ambiguidade do real (Aumont, 2020, p. 30-38). A *montagem espacial* pode ser entendida, portanto, como uma atualização digital desse ideal: em vez de planos longos e espaço contínuo registrados fotograficamente, a continuidade é construída pela sobreposição gráfica de tempos e espaços, que coexistem num mesmo campo composicional¹¹.

Tal estratégia corresponde a uma escolha deliberada de linguagem. Como observa Lana Wachowski (citada em Keegan, 2018, p. 78, tradução nossa), “uma frase no cinema é um corte”, mas sua mente pensa em fluxos¹². Em outra entrevista, ela descreve *Speed Racer* como a tentativa de criar “frases de fluxo de consciência... colagens montadas”¹³ (McWeeny, 2012, tradução nossa). O objetivo era evitar a edição tradicional,

10 No original: “Nothing is forgotten, nothing is erased”.

11 Agradeço ao parecerista por este *insight*.

12 No original: “In cinema, a sentence is a cut. It’s from the beginning of one cut to the end of another cut. My brain doesn’t have sentences [...] We were trying to get to a way to express that, visually”

13 No original: “We want to do sequences that are like run-on sentences, stream-of-consciousness sentences that don’t just start and end with the conventional cut, that are just montaged collages and flow the way”.

buscando uma visualidade contínua que operasse por síntese e sobreposição temporal. Na abertura do filme, essa concepção concretiza-se em uma superfície visual regida por uma lógica de banco de dados (Manovich, 2001), e não por uma narrativa linear. Se, na narrativa clássica, os eventos se encadeiam por causalidade, no banco de dados eles coexistem como elementos sem ordem predeterminada. A corrida, assim, não se desenrola apenas no presente da ação: ela se entrelaça a memórias, *flashbacks* e afetos apresentados em camadas simultâneas, de modo que o espectador não apenas acompanha a cronologia da prova, mas navega por um arquivo de tempos e sensações modulados visualmente.

Essa lógica não é episódica: estrutura todo o filme, e já se anuncia de modo programático em sua abertura. Os primeiros quinze minutos de *Speed Racer* operam como uma declaração de princípios visuais, um manifesto que funciona como um “manual de instruções” para o espectador. Desde sua abertura, o filme antecipa suas propostas subversivas em relação à linguagem cinematográfica: o tempo não avança por cortes sucessivos, mas se desdobra como memória contínua; os objetos em cena deslizam como se sobre superfícies de vidro; os cenários brilham como verniz; os movimentos de câmera descrevem trajetórias fluidas e impossíveis; e as sequências não obedecem à lógica física da ação causal, mas são construídas como experiências sensoriais que transcendem a linearidade narrativa. Gêneros visuais colidem: *live action*, animação, cultura pop e videogame coexistem num mesmo campo imagético. O filme investiga a sensação de velocidade como colapso temporal, convertendo o CGI em instrumento para narrar em fluxo – como se a montagem fosse feita de frases sem ponto final (Keegan, 2018).

A estética de *Speed Racer* pode ser compreendida à luz da reflexão de Vilém Flusser (2008) sobre os diferentes regimes midiáticos. Segundo o autor, a escrita linear instaurou um tempo histórico e progressivo, modelo que se consolidou também como matriz da narrativa cinematográfica clássica. Ao subverter essa herança, *Speed Racer* privilegia a justaposição simultânea de elementos visuais em detrimento da continuidade causal. O filme, assim, abandona o tempo histórico para operar no tempo espacializado das imagens técnicas, tornando-se uma obra radicalmente “visual”: a narrativa transforma-se em um campo de forças reorganizado como uma colagem digital em fluxo contínuo. Nesse sentido, sua linguagem se alinha mais à lógica mosaical das interfaces digitais e dos video games do que a um modelo linear da escrita e do cinema clássico.

Um exemplo do privilégio da visualidade sobre a linearidade narrativa é a corrida Casa Cristo, descrita como “a grande dama dos *rallies*”, atravessando “dois continentes, três zonas climáticas e mais de cinco mil quilômetros de estradas perigosas”. Essa descrição antecipa seu papel como campo de experimentação formal para aquilo que o supervisor de efeitos visuais John Gaeta (Wachowski; Wachowski, 2008, p. 6) chamou de *car-fu* – uma coreografia de combate em que os carros, como corpos hipercinéticos, executam saltos, torções e manobras impossíveis.

É a partir desse excesso – visual, cinético e compositivo – que as Wachowski articulam, em um mesmo gesto, três operações que esboçam o que poderia ser um cinema digital propriamente dito: 1) a aceleração extrema da montagem e do movimento de câmera; 2) a construção de um espaço vetorial contínuo, maleável, onde a câmera digital simula trajetórias livres, não óticas, e se comporta como um olhar pós-humano; e 3) a absorção da narrativa, dos corpos e do espaço pela lógica composicional digital, mais próxima da animação e da colagem que do registro cinematográfico. A sequência da Casa Cristo transforma-se, assim, em uma zona de instabilidade perceptiva, onde espaço, tempo, corpo e narrativa são reorganizados pela lógica do digital.

Na sequência da Casa Cristo, a câmera deixa de ser um aparato externo à diegese e se dissolve no ambiente, deslocando-se sem restrições materiais: atravessa veículos, sobe com eles em *loopings*, mergulha em abismos e acompanha rotações impossíveis. A própria pista se comporta como um artefato plástico: dobra-se, torce-se, estilhaça-se. A imagem, por sua vez, organiza-se como um fluxo vetorial contínuo, coreografado para modular sensações de aceleração, impacto e vertigem. Nesse contexto, o próprio conceito de câmera precisa ser ressignificado. Como observa Tobey Crockett (2009), no ambiente do CGI e dos mundos

virtuais tridimensionais, a câmera deixa de ser um dispositivo ótico fixo e passa a ser qualquer ponto no espaço digital capaz de gerar imagens – não mais captadas por lentes, mas sintetizadas por *pixels* organizados em camadas, coordenadas e vetores.

O espaço digital, nesse regime, torna-se ele próprio uma *câmara* (Crockett, 2009) – não apenas recipiente da ação, mas sua fonte composicional, uma entidade visual ativa, capaz de articular a imagem ao mesmo tempo que a abriga. Como afirma William Brown (2013), o digital nos apresenta um “espaço cheio” (*filled space*), no qual objetos, vazios e movimentos já não são ontologicamente distintos. Tudo funde-se em um mesmo campo contínuo de visibilidade, no qual ação, composição e espaço operam segundo uma lógica plástica e integrada.

Entre os tropos do cinema *blockbuster* digital identificados por Crockett (2009), está o que ele denomina *estética da montanha-russa*: momentos em que o cinema digital se organiza segundo a lógica de uma experiência sensório-motora, semelhante à de parques temáticos ou simuladores de movimento. Essas cenas, comuns em produções com câmera virtual no início do século, ilustram como, na ausência de uma câmera física, a sensação de movimento é produzida por cálculos que fazem os *pixels* de um espaço digital tridimensional comportarem-se como se fossem um ponto de vista. Em filmes como *The Polar Express* (direção de Zemeckis, 2004; efeitos visuais por Sony Imageworks), esse efeito assume a forma de uma imersão subjetiva: a câmera posiciona-se como se fosse o olhar do espectador, projetando-o diretamente dentro da ação, como em um simulador.

Speed Racer, no entanto, utiliza esse artifício para trabalhar a dissolução da cisão entre sujeito e objeto de forma ainda mais radical. O filme reposiciona o espectador em um lugar radicalmente novo: o de um observador que é, ao mesmo tempo, sensorialmente envolvido e visualmente distanciado. Essa ambiguidade é construída por uma dupla estratégia formal. Primeiramente, a câmera virtual evita qualquer ponto de vista subjetivo em primeira pessoa: o espectador observa a corrida como uma composição em camadas, sem nunca “entrar” nela. Contudo, a estética do filme simultaneamente propõe uma experiência afetiva análoga à de uma montanha-russa, buscando modular no espectador sensações de aceleração, torque e risco. O olhar, portanto, não é absorvido pela ação, mas é manipulado pela superfície digital da imagem, em uma experiência perceptiva cinética que faz o espectador “sentir” o espaço em sua plasticidade vetorial, dissolvendo as fronteiras entre visualidade e afeto.

As Wachowski alcançam esse efeito subvertendo os princípios clássicos de continuidade e mise-en-scène, em um gesto deliberado e programático: “*Speed Racer* é indiscutivelmente um dos filmes mais esteticamente agressivos feitos durante minha vida”¹⁴, afirma Lana (Keegan, 2018, p. 146, tradução nossa). Para David Bordwell (2002), o cinema estadunidense contemporâneo não rompeu com o modelo clássico de continuidade, mas o intensificou, preservando a clareza narrativa por meio da regra dos 180°, das relações causais e do direcionamento do olhar. Essa “continuidade intensificada” traduz-se em cortes mais rápidos, planos mais fechados, movimentos de câmera acentuados e uso extremo de lentes grandes angulares e teleobjetivas. À primeira vista, *Speed Racer* partilha alguns desses traços, mas os subverte ao adotar uma estética sintética e pós-cinemática. Se, para Bordwell, o cinema pós-clássico permanece controlado e legível, as Wachowski levam a forma ao limiar do caos e da abstração visual intensiva.

Bordwell (2002) identifica quatro procedimentos centrais da continuidade intensificada. O primeiro deles é o encurtamento da duração dos planos para aumentar o ritmo e a energia da cena. Embora *Speed Racer* também acelere os cortes em várias sequências de corrida, o filme frequentemente condensa múltiplas ações no mesmo quadro, em vez de distribuí-las em planos sucessivos – substituindo a montagem temporal por uma montagem espacial, como já discutido. O resultado é menos clareza narrativa e mais sobre-carga sensorial. O segundo ponto é o uso bipolar de lentes: grandes angulares para estilizar a proximidade,

¹⁴ No original: “*Speed Racer* being arguably one of the most aesthetically aggressive films made during my lifetime”.

teleobjetivas para comprimir o espaço. Em *Speed Racer*, porém, essas distorções são digitais, não ópticas, o que permite manipulações impossíveis de perspectiva e a compressão ou expansão do campo visual com fluidez plástica. O terceiro elemento é o predomínio de enquadramentos fechados em cenas de diálogo. Embora o filme adote esse recurso, ele o radicaliza ao substituir o fundo naturalista por cenários digitais estilizados, constantemente intercalados com camadas de *flashbacks*, transformando o drama psicológico em abstração emocional. Por fim, como vimos, *Speed Racer* transforma a fluidez da câmera – segundo Bordwell (2002), hoje comum – em um vetor digital absoluto, livre de qualquer limitação material ou ótica.

Esse gesto se torna literal na montagem que acompanha o clímax do Grand Prix. À medida que *Speed Racer* alcança sua máxima velocidade, o filme rompe com qualquer lógica física ou representacional. O piloto não apenas corre, mas parece descolar-se da própria corrida: sua trajetória dissolve-se em um fluxo de imagens subjetivas, no qual memórias do pai, da mãe e do irmão orbitam em torno de si como camadas concêntricas de afeto. O espaço ao redor se liquefaz e se reorganiza como uma espiral quadriculada de vermelho e branco (Figura 2), um túnel digital que condensa espaço, tempo e corpo em uma única superfície em rotação. Ao atravessar essa espiral, *Speed* não apenas vence a corrida: ele transcende seu circuito, seu trauma e sua linearidade. O filme já não apenas representa o movimento; nas mãos das Wachowski, é o próprio cinema que cumpre seu destino e se torna movimento.

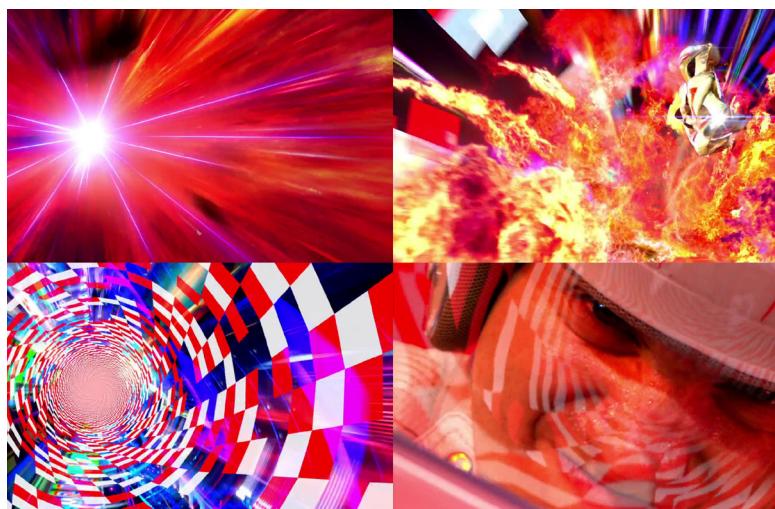


Figura 2: *Speed Racer* escapa à própria velocidade

Fonte: Capturas de tela do filme *Speed Racer*. Direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski (2008).

É nesse ponto que *Speed Racer* aproxima-se do que Steven Shaviro (2010) define como *afeto pós-cinemático*: um cinema que já não representa sentimentos nem mundos, mas modula intensidades sensoriais. No regime pós-cinemático, a imagem deixa de articular significados e passa a distribuir sensações em fluxos rítmicos e táteis, substituindo a narrativa linear por uma temporalidade vibrátil marcada por velocidades instáveis, cortes sincopados e afetos que incidem diretamente sobre o corpo do espectador. *Speed Racer* não apenas conta uma história: ele produz puro afeto por meio de fluxos cromáticos, acelerações visuais, mundos que vibram em sintonia com os estados emocionais dos personagens. As corridas deixam de ser meros desafios dramáticos e se tornam experiências sensoriais, construídas para modular o corpo e o sentimento de quem assiste.

As Wachowski não propõem uma compreensão racional da ação, mas uma forma de sentir sob a superfície das coisas, como se o cinema deixasse de ser uma janela e se tornasse uma pele, uma membrana sensível que responde ao toque das intensidades visuais. Esse deslocamento do cinema da representação para a sensação remete à lógica da afecção (Conter; Telles; Silva, 2017): os signos não funcionam, aqui, como mediações simbólicas, mas como efeitos de encontros entre corpos capazes de alterar os sujeitos e gerar

vínculos por meio da intensidade. O CGI, nesse regime, não busca simular o real, mas dar forma ao sensível: em vez de representar emoções, ele as incorpora na textura mesma da imagem, convertendo o mundo diegético em uma superfície ativa de impacto afetivo.

Estamos diante de uma nova ontologia da imagem, do cinema, do mundo. O cinema deixa de ser um “objeto” autônomo para tornar-se um agenciamento dinâmico, composto pela interconexão entre filme, espectador e mundo (Brown, 2013). Essa configuração, possibilitada pelo cinema digital, dissolve as fronteiras entre representação e sensação, entre ficção e experiência, e oferece ao espectador não apenas um mundo narrativo, mas um campo sensível de intensidades. Em *Speed Racer*, esse agenciamento manifesta-se com clareza: personagens, veículos, ambientes e efeitos visuais não são elementos discretos, mas partes de um sistema animado, pulsante, hipervisual. A tecnologia digital modela uma realidade emocional e uma percepção própria, em que a agência não é exclusivamente humana: carros, traços de luz, ambientes plásticos e efeitos de som e cor compartilham peso narrativo e afetivo. Trata-se de uma ontologia pós-humana da imagem (Brown, 2013), em que o cinema é menos um discurso e mais um ambiente intensivo que absorve o espectador, não para convencê-lo de um mundo, mas para envolvê-lo em um fluxo sensório em que ver e sentir coincidem.

Essa ontologia sensível da imagem encontra sua realização concreta em um dos momentos mais afetivos do filme. Como observa Shaviro (2010), no pós-cinema o afeto não é traduzido por gestos ou diálogos, mas materializado na textura da imagem – e é exatamente isso que vemos na montagem que revela a identidade de Racer X. Na sequência imediatamente posterior à vitória de Speed no Grand Prix, o filme introduz um momento de revelação silenciosa. Racer X (Matthew Fox) é confrontado pelo Inspector Detector (Benno Fürmann), que o reconhece como sendo, na verdade, Rex Racer, o irmão mais velho de Speed, presumido morto. O inspetor o convida, então, a retornar para sua família, mas Rex recusa. “Você nunca pensou que talvez tenha cometido um erro, escondendo a verdade deles?”, pergunta o inspetor. Em vez de responder verbalmente, o filme desloca-se para uma montagem construída inteiramente por sobreposições visuais e por uma trilha sonora coral que intensifica a carga emocional da cena (Figura 3).

Nesse fluxo imagético, vemos Rex detonando seu próprio carro, assistindo de longe ao próprio funeral e, depois, submetendo-se a uma cirurgia plástica que apagará seu rosto e sua identidade. As imagens sobrepõem-se como camadas: os dois atores que interpretam Rex e Racer X aparecem simultaneamente; a cena da cirurgia é refletida nas lentes do médico; e o rosto reconfigurado de Rex surge, por fim, diante do espelho. A montagem fragmenta corpo e tempo: não há cortes, apenas transições contínuas, em que a camada frontal (o rosto de Racer X) atua como *sweep* da camada de fundo. A cena retoma o tropo da transição de gênero (Keegan, 2018), mas o reinscreve na lógica da dor e da abjeção, rompendo com qualquer gesto redentor. Não há reconciliação – apenas um sujeito que sobrevive entre nomes, rostos e afetos, como se sua memória fosse lentamente desenrolada, feito gaze sobre uma ferida.



Figura 3: Em sentido horário de sucessão temporal sem cortes, a montagem sensível de Racer

Fonte: Capturas de tela do filme *Speed Racer* (Direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski, 2008).

Essa fusão entre superfície visual e instabilidade subjetiva encontra ressonância no que Brown (2013) define como *supercinema*: uma reconfiguração radical da experiência audiovisual na qual figura e fundo, personagem e mundo deixam de operar como categorias estáveis. Quando o inspetor insiste, Racer X apenas responde: “Se cometi um erro... É um erro com o qual terei que viver”. Sua recusa final de reintegrar-se à família – e à lógica restauradora do melodrama – confirma o que a própria montagem já havia enunciado: a subjetividade de Racer X não encobre um eu autêntico, mas se dá como um gesto estético e afetivo de recusa. Sua figura não representa uma identidade reprimida, mas uma montagem de intensidades visuais, em constante variação, como se o corpo fosse atravessado por fluxos de memória e dor mais do que por traços fixos de identidade. A cena propõe o sujeito como uma superfície de inscrição afetiva – e condensa, em poucos minutos, os temas que definem o gesto subjuntivo de *Speed Racer* e que reverberam, com variações, em todo o cinema das irmãs Wachowski: não aquilo que se é, mas aquilo que *se poderia ter sido*. O filme constrói, assim, mais do que uma *montagem espacial* (Manovich, 1995; 2001) – ele elabora uma *montagem sensível*, em que o tempo e o espaço são distribuídos segundo valores afetivos, e não narrativos.

Em conjunto, essas estratégias visuais articulam uma estética que, mais do que romper com o realismo mimético, propõe uma reorganização sensível do tempo, do espaço e do corpo na imagem digital. Nesse sentido, o cinema das Wachowski pode ser descrito, como propõe Cael Keegan (2018, p. 3, tradução nossa), como um cinema *trans*: uma estética que desafia as normas sensoriais do realismo dominante e especula sobre “como o mundo e nós poderíamos ser”¹⁵. Contra o que Lana Wachowski chama de *fascismo do realismo* – um regime estético que impõe uniformidade visual e descarta qualquer desvio como falha (Keegan, 2018, p. 144-146) –, *Speed Racer* afirma a diferença como princípio formal. Se o realismo (pós-)clássico funciona como estética normativa, estável e “certinha” (*straight*), o filme encarna um cinema *trans*, que desorganiza a legibilidade convencional e abre o campo do visível à sensação, à dissonância e à invenção.

A estética de ruptura proposta pelas Wachowski reorganiza a visualidade cinematográfica para torná-la legível de outro modo: não como evidência do real, mas como composição sensível de mundos possíveis. Ao modular memória, luto, velocidade e desejo sobre uma superfície computacional em constante transformação, *Speed Racer* afirma uma nova lógica da imagem: intensiva, especulativa e plástica. Ao operar pela sobreposição e simultaneidade, o filme propõe uma virada estética e ontológica no cinema digital, em que a imagem deixa de ser registro fotográfico para se tornar ambiente visual sintético, modelado em camadas e inteiramente construído por cálculos.

Considerações finais

Embora o fotorrealismo tenha consolidado a transparência como vetor dominante dos efeitos digitais, a estética digital contemporânea não se limita a esse paradigma. Paralelamente à lógica da simulação mimética, surgem práticas que exploram o potencial expressivo da opacidade, da abstração e do excesso sensorial. Como observa Lev Manovich (1995), o cinema digital abriu caminho para um novo regime de visualidade, centrado na mediação visível e na composição estética da imagem. No entanto, três décadas depois, essa possibilidade permanece em grande parte não realizada: o CGI foi majoritariamente incorporado ao modelo do realismo perceptivo, reforçando a continuidade da imagem fotográfica. *Speed Racer* permanece como um dos poucos filmes que esboçaram uma contra-tradição estética, rejeitando a transparência e fazendo do artifício uma estratégia expressiva. Nesse gesto, torna-se não apenas uma exceção estilística, mas um experimento das possibilidades ainda latentes do cinema digital.

¹⁵ No original: “The world, and me, as we could be”.

Ao longo deste artigo, argumentamos que *Speed Racer* não apenas rompe com o paradigma do realismo perceptual, mas reinscreve no coração do cinema comercial uma energia vanguardista de experimentação visual. *Blockbuster* e, ao mesmo tempo, gesto de ruptura, o filme propõe uma estética especulativa que desafia os códigos hegemônicos e reconfigura os limites do visível. Essa estética reorganiza modos de representação, regimes de afeto e possibilidades do corpo na imagem digital. Em vez de usar o CGI para simular o mundo empírico ou sustentar a transparência narrativa, *Speed Racer* o mobiliza como meio de construção plástica e experimentação. Sua imagem digital não busca mascarar a mediação, mas torná-la o centro do gesto cinematográfico – não como artifício enganoso, mas como ambiente sensível em que ver, sentir e imaginar se entrelaçam.

Speed Racer se impõe como o experimento digital mais ousado das Wachowski: um espetáculo de pura linguagem visual que confronta os fundamentos do hiperfotorrealismo dominante no cinema *mainstream*. Como observa Cael Keegan (2018), o filme, ao lado de *Cloud Atlas* (2012) e *Jupiter Ascending* (2015), compõe uma *trilogia estética da recusa*, na qual velocidade, duração e altura são mobilizadas como armas contra a realidade cinematográfica estabelecida. Nesse contexto, o filme tem passado por um processo consistente de revalorização crítica, à medida que sua radicalidade estética é reconhecida como precursora de uma nova sensibilidade digital. A escolha do filme pela cineasta Jane Schoenbrun em sua lista dos dez melhores da *Sight & Sound* em 2022 exemplifica esse reconhecimento por parte de realizadores contemporâneos comprometidos com formas visuais não normativas¹⁶.

Esse movimento reabre questões para a crítica contemporânea: como repensar a história recente do cinema à luz de experiências visuais que antes pareciam desvios? Que formas teóricas e sensoriais de recepção são necessárias para acompanhar um cinema que não busca apenas representar o mundo, mas recombiná-lo afetivamente? A partir de *Speed Racer*, o digital aparece não como técnica de reprodução, mas como espaço de transformação sensível: um campo em que a imagem deixa de afirmar o que é, para sugerir – de modo aberto e especulativo – aquilo que ainda pode vir a ser.

16 Ver em: <<https://www.facebook.com/SightSoundmag/posts/the-greatest-films-of-all-time-as-selected-by-jane-schoenbrun-for-the-2022-sight/849629537167801/>>. Acesso em: 2 maio 2025.

Referências

- AUMONT, J. **Montage**. 2 ed. Montreal: Caboose, 2020.
- BAZIN, A. Ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 121-128.
- BORDWELL, D. Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film. **Film Quarterly**, [S.l.], v. 55, n. 3, p. 16-28, 2002.
- BROWN, W. **Supercinema**. Nova York: Berghahn Books, 2013.
- CONTER, M. B.; TELLES, M.; SILVA, A. R. Semiótica das afecções: uma abordagem epistemológica. **Conjectura: Filosofia e Educação**, Caxias do Sul, v. 22, p. 36-48, 2017.
- CROCKETT, T. The “Camera as Camera”: how CGI Changes the World as We Know It. In: BALCERZAK, S.; SPERB, J. (Eds.). **Cinephilia in the Age of Digital Reproduction**: Film, Pleasure and Digital Culture. Londres: Wallflower Press, 2009. p. 117-139.
- DANEY, S. One From the Heart. **Framework: the Journal of Cinema and Media**, n. 32/33, p. 171-175, 1986.
- FELDMAN, I. O apelo realista. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 36, p. 61-68, ago. 2008.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Annablume, 2008.
- GUIMARÃES, D. A. D. As imagens digitais e seus paradoxos tecnoestéticos na reinvenção do cinema. **Comunicação & Informação**, on-line, v. 23, p. 1-18, 2020.
- JORGE, M. S. O cinema e a imagem verdadeira. **ARS**, São Paulo, v. 11, n. 22, p. 99-120, 2013.
- KEEGAN, C. M. **Lana and Lilly Wachowski**. Urbana; Chicago: University of Illinois Press, 2018.
- MANOVICH, L. What is Digital Cinema?. **Manovich**, 1995. Disponível em: <<https://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>>. Acesso em: 29 abr. 2025.
- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- MCWEENY, D. An Epic Interview with the Wachowskis and Tom Tykwer: From “Cloud Atlas” to “Jupiter Ascending”. **Uproxx**, 10 out. 2012. Disponível em: <<https://uproxx.com/hitfix/an-epic-interview-with-the-wachowskis-and-tom-tykwer-from-cloud-atlas-to-jupiter-ascending/>>. Acesso em: 6 maio 2025.
- MONTAÑO, S. A construção do usuário na cultura audiovisual do YouTube. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, ID 25256, maio-ago. 2017.
- PETRY, D. B. **01010110 01000110 01011000**: efeitos visuais e softwares no cinema da Nova Hollywood. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.
- PRINCE, S. True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. **Film Quarterly**, v. 49, n. 3, p. 27-37, primavera 1996.

SCANSANI, A. C. O gesto fílmico como expressão coletiva da arte cinematográfica. **Intexto**, Porto Alegre, n. 48, p. 105-120, jan.-abr. 2020.

SHAVIRO, S. **Post-Cinematic Affect**. Winchester, Reino Unido; Washington, Estados Unidos: O-Books, 2010.

SPEED RACER. Direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 2008. Digital, 135 min.

STORK, M. Chaos Cinema: the Decline and Fall of Action Filmmaking [Ensaio em vídeo]. **Press Play**, 22 ago. 2011. Disponível em: <<https://pressplayredux.com/2011/08/22/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

TURNOCK, J. Before Industrial Light and Magic: the Independent Hollywood Special Effects Business, 1968-75. **New Review of Film and Television Studies**, [S.l.], v. 7, n. 2, p. 133-156, 2009.

TURNOCK, J. The ILM Version: Recent Digital Effects and the Aesthetics of 1970s Cinematography. **Film History: An International Journal**, [S.l.], v. 24, n. 2, p. 158-168, 2012.

VENANCIO, R. D. O. *Speed Racer* e a semiótica do movimento no desenho animado. **Semeiosis: Semiótica e Transdisciplinaridade em Revista**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 1-20, set. 2011.

WACHOWSKI, L.; WACHOWSKI, A. **The Art of Speed Racer**: a Film Written and Directed by the Wachowski Brothers. Nova York: Universe, 2008.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Informações do artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese

O artigo é resultado da pesquisa “Cinema, tecnologia e cultura audiovisual: inovação, estética e experimentação”, desenvolvida na Universidade Estadual do Paraná (Unespar).

Fontes de financiamento

Não se aplica.

Apresentação anterior

Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais

O autor agradece aos pareceristas do manuscrito e à turma de Novas Mídias: Audiovisualidades Digitais, do bacharelado em Cinema e Audiovisual da Unespar, pelo debate em aula do filme analisado.

informações sobre cuidados éticos e integridade científica

A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?

Não.

Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?

Não.

Liste os financiadores da pesquisa:

Não se aplica.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?

Não.

Que interferências foram detectadas?

Nenhum efeito inesperado do tipo foi detectado.

Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo:

Não há conflitos de interesse.

A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?

Não.

Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?

Não se aplica.

Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?

Não se aplica.

A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?

Não se aplica.

O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?

Não se aplica.

Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo:

Não se aplica.