



**10 Seminário Nacional
Cinema em Perspectiva
13ª Semana Acadêmica de Cinema**



UNESPAR
Universidade Estadual do Paraná

ISSN: 2317-8930

FICHA TÉCNICA

Título: Anais de Artigos Completos do 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva

Editores: Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Diagramação: Bruno Frediani e Laura Negrão

Ano: 2022

ISSN: 2317-8930

www.cinemaemperspectiva.com

ANAIS DE ARTIGOS COMPLETOS - 10º SEMINÁRIO

NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA



EQUIPE DE REALIZAÇÃO

COORDENAÇÃO GERAL

Demian Albuquerque Garcia

COORDENAÇÃO - SIMPÓSIOS TEMÁTICOS

Cristiane Wosniak

Pedro de Andrade Lima Faissol

COORDENAÇÃO – OFICINAS E MINI-CURSOS

Alexandre Rafael Garcia

Gabriela (Catu) Rizo

COORDENAÇÃO – MESAS-REDONDAS

Beatriz Avila Vasconcelos

Solange Straube Stecz

COMUNICAÇÃO

Tiago Alvarez

Luiz Fernando Severo

REALIZAÇÃO

Bacharelado em Cinema e Audiovisual (Unespar); Cursos de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV/Unespar) e Mestrado Profissional em Artes (PPGArtes/Unespar).

PARCERIA

Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – Mestrado e Doutorado em Comunicação, Universidade Federal do Paraná – UFPR/DECOM/PPGCOM e SINAPSE - Laboratório de Consumo, Criação e Cultura, projeto de extensão do curso de Publicidade e Propaganda da UFPR.

APOIO

Cinemateca
Fundação Cultural de Curitiba
Cine Passeio



PROGRAMAÇÃO

CONFERÊNCIA DE ABERTURA

04/10/2022 – 19h00 (online)

“A CRIAÇÃO ENTRE AS ARTES E OS PROCESSOS SUBJETIVOS”

Prof. Dr. Cezar Migliorin (UFF) – mediação: Profa. Ms. Gabriela Catu Rizo (Unespar)

MESA-REDONDA “CINEMA E EDUCAÇÃO – PROCESSOS FÍLMICOS”

03/10/2022 – 14h00

Organização: PPGArtes - mediação: Profa. Dra. Solange Straube Stecz

Integrantes: Lia Marchi; Carol Mira e Doroteia Werner da Silva (PPGArtes/Unespar)

MESA-REDONDA “COMPARTILHAR O CINEMA: EXPERIÊNCIAS DE CINECLUBE EM CURITIBA”

04/10/2022 – 14h00

Organização: PPG-CINEAV – mediação: Prof. Dr. Pedro Faissol

integrantes: Camila Macedo (PPGE/UFPR); Gabriel Borges (PPG-CINEAV/Unespar) e Giovanni Comodo (PPG-CINEAV/Unespar).

OFICINAS

1. INTRODUÇÃO EM ARTE GENERATIVA

03/10/2022 – 14h00 às 17h00

Instrutor: Mathias Lobo (PPG-CINEAV/Unespar)

2. METRÔ: PENSAR UMA SESSÃO DE FESTIVAL DE CINEMA

03/10/2022 – 14h00 às 17h00

Instrutor: Equipe Metrô – Festival de Cinema Universitário Brasileiro

3. ASSISTENTE DE CÂMERA

05/10/2022 – 14h00 às 17h00

Instrutor: Filipe Parolin (Unespar)

**4. CINEMA EXPERIMENTAL FOUND FOOTAGE: OFICINA DE CINEMA SEM
CÂMERA EM 16mm**

05/10/2022 – 13h00 às 18h00

Instrutor: Lígia Teixeira (PPG-CINEAV/Unespar) e Francisco Benvenuto (PPG-
CINEAV/Unespar)

5. FOTOGRAFIA 3D ESTEREOSCÓPICA STILL

03 e 05/10/2022 – 14h00 às 17h00

Instrutor: Helio A. G. Godoy

SUMÁRIO

EDITORIAL 12

SIMPÓSIO 1: GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E NARRATIVAS HISTÓRIA, ATUALIDADE, DIÁLOGOS E SUBVERSÕES.

A ADAPTAÇÃO COMO MARCA DE AUTORIA: UMA DISCUSSÃO SOBRE AS
MALDIÇÕES DE MIKE FLANAGAN..... 17

Maria Luiza Correa da Silva

MOCAMENTÁRIO – BORAT E A ENCENAÇÃO INVOLUNTÁRIA NO FALSO
DOCUMENTÁRIO 30

Brian Hagemann

WALTER BENJAMIN VAI À BACURAU: UMA INVESTIGAÇÃO ESTRUTURAL DA
FICÇÃO CIENTÍFICA 37

Victor Finkler Lachowski

O HORROR E OS CONTOS DE FADAS EM “O LABIRINTO DO FAUNO” DE
GUILLERMO DEL TORO 48

Bruno Emanuel Frediani Oliveira

FUNDAÇÃO DE ISAAC ASIMOV, DA LITERATURA À SÉRIE DE 58

Gisele Maria da Silva

MELODRAMA E METALINGUAGEM NO CINEMA DE PEDRO
ALMODÓVAR..... 65

João Roberto de Freitas Junior

DO NEORREALISMO AOS ARTIFÍCIOS DO REALISMO ANTROPOMÓRFICO EM
NOITES BRANCAS DE LUCHINO VISCONTI 75

Luis Fernando Severo

SIMPÓSIO 2: MODERNO E CONTEMPORÂNEO: HISTÓRIA E ESTILO NO CINEMA.

ENTRE O REALISMO E O FORMALISMO: A IMAGEM-ESPAÇO..... 85

Rodrigo Akira Minasse Tomita

A INTERMIDIALIDADE FANTÁSTICA EM O FAROL (2019) 96

Anna Claudia Soares

AS CONSEQUÊNCIAS DA CORRIDA POR DINHEIRO EM O GRANDE MOMENTO: A
RADIONOVELA, A CACHAÇA, O QUARTO E A RAPADURA..... 107

Vinícius José Franqueto

LINHA GERAL, O VELHO E O NOVO MONÓLOGO DE EISENSTEIN..... 122

Cameni Silveira

CADA CABEÇA DESSAS É UM FILME QUE PASSA E É UM FILME REAL”:
NARRATIVAS, MEMÓRIAS E EXPERIÊNCIAS SÓCIO-HISTÓRICAS DE GARIMPEIROS
NO FILME SERRA PELADA: A LENDA DA MONTANHA DE OURO 130

Letícia Barreto Assad Briel

O QUE É O CINEMA... POLÍTICO? MOTIVOS VISUAIS E IMAGINAÇÃO POLÍTICA
NOS FILMES 141

Dinaldo Sepúlveda Almendra Filho

SIMPÓSIO 3: IMAGEM, CULTURA E SOCIEDADE NO CINEMA E NAS ARTES DO VÍDEO.

O ESPECTADOR REPERTORIAL NA ADAPTAÇÃO LITERÁRIA DO FILME AS
HORAS..... 153

Rita Cassitas

Denize Araujo

A INTERTEXTUALIDADE NO AUDIOVISUAL163

Amanda Bonfim

Luiz Antonio Zahdi Salgado

“A MORTE É A MAIOR MESTRA”: O LUTO COMO MITO FUNDADOR DO CINEMA DE PETRA COSTA	176
<i>Bárbara Piazza dos Reis</i>	
ARTE GENERATIVA COMO DESDOBRAMENTO ALGORÍTMICO DO VÍDEO.....	189
<i>Mathias Lobo</i>	
PÓS OBRA CAPS 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40 OU DECUPANDO AMADOR.EX.OBRA. PROCESSOS ARTÍSTICOS NA CONSTITUIÇÃO DE UM NÃO-AUTORRETRATO.....	200
<i>João Miguel Gonçalves Santana</i>	
OS ROSTOS DESFIGURADOS DE PERPETRADORES DO SÉCULO XX, EM NÓS QUE AQUI ESTAMOS POR VÓS ESPERAMOS.....	208
<i>Junio Pereira</i>	
MARÍLIA PÊRA EM OS MAIAS: IMAGEM ATUACIONAL, INEXTRICÁVEL CORPORIFICAÇÃO AUDIOVISUAL	217
<i>Ricardo Di Carlo Ferreira</i>	
SACRIFÍCIO EM NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO (1984): OUTRAS POSSIBILIDADES INTERPRETATIVAS	228
<i>Thereza Cristina de Oliveira e Silva</i>	
O HABITAR A PAISAGEM COMO POSSIBILIDADE DE CRIAÇÃO EM VIDEOPERFORMANCE	235
<i>Livia Keiko Nagao de Medeiros</i>	
TUDO E “NADA”, POURQUOI PAS? REFLEXÕES SOBRE O ESTILO CINEMATOGRAFICO ENTRE A ANTROPOLOGIA E O SURREALISMO NO CINEMA DO PROJETO VÍDEO NAS ALDEIAS	246
<i>Samir Gid Rolim de Moura Moreira</i>	
O ESPECTADOR PARTICIPATIVO É UM CORREALIZADOR DE FILMES.....	257
<i>Claudia Lambach</i>	

SIMPÓSIO 4: DESIGN DE SOM: PROCESSOS DE CRIAÇÃO

A MÚSICA PERSONAGEM NO DOCUMENTÁRIO “MILES DAVIS: BIRTH OF THE COOL”	266
<i>Gisele Filippetto</i>	

SIMPÓSIO 5: AUDIOVISUALIDADES, DISCURSOS E IMAGINÁRIOS

O OLHAR WARBURGUIANO PARA AS IMAGENS SOBRENATURAIS NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY.....	278
---	-----

Diego Santos do Canto

Hertez Wendell de Camargo

REFLEXÕES A PARTIR DA MONTAGEM DA VIDEOPERFORMANCE "MÚLTIPLAS FACES DO VAZIO"	290
---	-----

Flávio Freire Carvalho

CORPA E TRANSGRESSÃO EM TRIPA (2021).....	302
---	-----

Noah Mancini

EM BUSCA DOS SONHOS: NOTAS SOBRE A SIMBOLOGIA DO SONHO NO AUDIOVISUAL DO FUNK OSTENTAÇÃO.....	311
---	-----

Sionelly Leite

LINGUAGEM AUDIOVISUAL EM CIBERJORNALISMO: A EXPERIÊNCIA DO BRASIL DE FATO NO TIKTOK.....	322
--	-----

Priscila Tobler Murr

Wagner de Alcântara Aragão

STORYTELLING EM FILMES PUBLICITÁRIOS DO JOGO ELETRÔNICO “POKÉMON GO”	334
--	-----

Bruna Lopes Olivieri

Braian Salgueiro Guimarães

Letícia Salem Herrmann Lima

A MONTAGEM A PARTIR DAS REDES SOCIAIS: O FILME DE COMPUTADOR E DE
CELULAR..... 344

Luciano Marafon

SIMPÓSIO 6: CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO

GRAVE CRISE NA ANCINE: BREVE PANORAMA, HOJE, DA CENSURA 353

Rafael L O Pedretti

REFLEXÕES SOBRE O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA E
LITERATURA BRASILEIRA NO ESPAÇO ESCOLAR, A PARTIR DA PRODUÇÃO DE
DOCUMENTÁRIOS..... 365

Solange Straub Stecz

Miriam Galvan Pereira

CINEMA, HISTÓRIA E EDUCAÇÃO: RELAÇÕES ENTRE O FRUIR ARTÍSTICO E O
ESPAÇO ESCOLAR A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA MEDIADORA TEATRAL..... 375

Mariane de Cássia Laurentino

Robson Rosseto

REVISÃO INTEGRATIVA SOBRE EXPERIÊNCIA COM CINEMA E LITERATURA..... 385

João Diego Leite



EDITORIAL

Estes Anais de Artigos Completos partilham a escrita de estudos que fizeram parte das comunicações orais ocorridas nos Simpósios Temáticos integrantes do 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e 13ª Semana Acadêmica, evento realizado de 03 a 05 de outubro de 2022 e promovido pelo curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, pelos Cursos de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) e Mestrado Profissional em Artes (PPGArtes) –, em parceria com o Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – Mestrado e Doutorado em Comunicação (PPGCOM/UFPR), com apoio cultural da Cinemateca de Curitiba e Cine Passeio - Fundação Cultural de Curitiba.

Em 2022, os 6 Simpósios Temáticos do Cinema em Perspectiva aprovaram 98 propostas de comunicações advindas de pesquisadores de diversas instituições do Paraná e do Brasil (Unespar, UFPR, UTFPR, UTP, UEM, UEPG, UEL, UDESC, UFSC, FURB, ECA/USP, PUC-PR, UFF, IFC/EFU, FAVENI, UFSCar, IFPR, Unesp, Uninter, Unila, , UniCuritiba, Unifesp, Unioeste, Univali e Universidade Nova de Lisboa) demonstrando o alcance do evento e a diversidade de origens das pesquisas no campo do Cinema e das Artes do Vídeo.

Neste sentido, paulatinamente, o Seminário Nacional Cinema em Perspectiva vem apresentando-se como um referencial nas oportunidades de partilha acadêmica de pesquisa na área do Cinema e das Artes do Vídeo, concretizando uma necessária articulação do fazer universitário da Unespar com sua comunidade interna e com comunidades externas. Em outras palavras, os Simpósios deste evento têm constituído um espaço propício para se discutir e socializar os resultados de pesquisas e realizações cinematográficas e audiovisuais concluídas ou em andamento e, desse modo, contribuído com a expansão das pesquisas em Cinema e Artes do Vídeo e áreas afins, proporcionando um importante espaço de interação entre professores, alunos e alunas, artistas, pesquisadores e pesquisadoras da Unespar, de outras IES e, inclusive, da Educação Básica.

Aqui, nestes Anais de Artigos Completos, estão publicados trabalhos que foram disseminados nos seguintes Simpósios:

1) GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E NARRATIVAS: HISTÓRIA, ATUALIDADE, GÊNEROS E SUBVERSÕES – coordenado pelo professor doutor Fábio Luciano Francener Pinheiro. A partir da noção de gênero como um conjunto de códigos narrativos e visuais inseridos historicamente em uma complexa e mutável relação entre criadores e público, o Seminário abre espaço para pesquisas que debatem o gênero em seu potencial mais amplo de diálogos, hibridismos, citações e transgressões.

2) MODERNO E CONTEMPORÂNEO: HISTÓRIA E ESTILO NO CINEMA – coordenado pelo professor doutor Fernando Seliprandy e pela professora doutora Sissi Valente. Este simpósio promove uma discussão sobre recentes formulações da história do cinema e das mais variadas formas de relação entre cinema e história. São privilegiadas as questões de estilo, crítica, política e pensamento do modernismo cinematográfico, considerando a sua inserção na conjuntura de produção. A pauta se concentra sobre a análise, a circularidade e o intercâmbio de formas fílmicas ou de outros tipos de discursos e materiais que se cristalizaram ao redor da prática cinematográfica a partir da década de 1950, quando se estabeleceu um novo contexto de intervenção e criação.

3) IMAGEM, CULTURA E SOCIEDADE NO CINEMA E NAS ARTES DO VÍDEO – coordenada pelas professoras doutoras Beatriz Avila Vasconcelos e Maria Cristina Mendes. Neste simpósio, abrigam-se pesquisas que buscam refletir sobre a imagem e seus regimes de produção de sentido no Cinema e nas Artes do Vídeo, levando-se em conta dimensões estéticas, históricas, sociais, culturais, poéticas e ecocríticas que constituem as visualidades destas artes. Nesta perspectiva reúne trabalhos que se desdobram em torno das seguintes temáticas: relações da história, da cultura, dos imaginários e discursos sociais nas manifestações visuais do cinema e das artes do vídeo; imagem e memória; relações entre o cinema e as artes do vídeo com a história da arte e com outras produções artísticas e visualidades; questões éticas, estéticas, sociais, políticas, ambientais e humanitárias implicadas na produção imagética do cinema e das artes do vídeo; cinema e artes do vídeo sob perspectivas culturalistas e decoloniais, a partir de um debate crítico acerca da produção e recepção das

imagens nestas artes; imagem cinematográfica/videográfica e questões de representação, representatividade e das relações dos sujeitos uns com os outros, consigo mesmos e com o seu meio; regimes de imagem e formas de existência e resistência poética e política.

4) DESIGN SONORO: PROCESSOS DE CRIAÇÃO – coordenado pela professora doutora Débora Regina Opolski e pelo professor doutor Ulisses Galleto, assim como pelo professor mestre Demian Garcia. Este Simpósio propõe o design sonoro sendo desenvolvido a partir de articulações entre várias texturas e elementos que são modelados com o objetivo de construir uma narrativa sonora cinematográfica. Em uma arte coletiva e com altos níveis de complexidade técnica como o cinema, o método tem importância ressaltada, na medida em que os procedimentos podem contribuir para que a expressividade artística seja explorada e otimizada. O referido simpósio discute aspectos voltados para a prática do tratamento do som no cinema e no audiovisual, considerando a importância do método para a realização dos processos de criação da trilha sonora da pré-produção à finalização.

5) AUDIOVISUALIDADES, DISCURSOS E IMAGINÁRIOS – coordenado pelo professor doutor Hertz Wendell de Camargo e pela professora doutora Denise Witzel. Este simpósio compreende que a aclamada “cultura midiática”, basicamente, é uma cultura audiovisual. Os fenômenos midiáticos da atualidade, em sua maioria – memes, *stories* de redes sociais e conteúdos de influencers – são pautados na linguagem audiovisual. Das salas de cinema às series *streaming*, passando pela publicidade, o jornalismo, os videoclipes e *tiktokers*, o audiovisual pode ser informativo, comercial, artístico, conceitual, poético. Seja qual for a sua natureza, ele carrega arquétipos, mitos, ritos e discursos que alteram o curso da História, dos olhares, das memórias e dos comportamentos. Estão presentes (mais do que imaginamos) em nossos imaginários, compondo formas de ser e estar no mundo, moldando corpos e almas, performando estéticas e linguagens, (re)produzindo identidades e subjetividades. O referido simpósio acolhe pesquisas relacionadas à cultura midiática, artes, discursos e imaginários, desde que tenham como base um corpus audiovisual


6) CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO – coordenado pelas professoras doutoras Salete Sirino e Solange Straube Stecz. Este simpósio discute as lacunas existentes no aperfeiçoamento de professores da Educação Básica, no que se refere à produção audiovisual na escola, como componente curricular complementar, formação continuada dos professores para o uso educativo do Cinema. O acesso à produção audiovisual brasileira é apenas uma das faces da questão: cabe discutir os critérios de escolha dos filmes, a formação do público a qualidade da exibição, conhecimentos não verbais vinculados ao som, à imagem e ao movimento, entre outras cognições. O referido simpósio objetiva estudos sobre o Cinema Brasileiro, em especial, sobre os aspectos criativos – roteiro, direção, arte, fotografia, montagem, som – imbricados aos aspectos de produção e de difusão de cinema. Inclui ainda questões preservação audiovisual e ações dentro e fora da escola referentes à produção e fruição do audiovisual.

Agradecemos aos colegas que submeteram e disponibilizaram seus textos para publicação nos Anais de Artigos Completos do 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, bem como desejamos aos leitores instigantes diálogos.

Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Editores





**GÊNEROS
CINEMATOGRAFICOS
E NARRATIVAS:
HISTÓRIA,
ATUALIDADE,
DIÁLOGOS E
SUBVERSÕES**

**Coordenação:
Dr. Fabio L. F. Pinheiro**

A ADAPTAÇÃO COMO MARCA DE AUTORIA: UMA DISCUSSÃO SOBRE AS MALDIÇÕES DE MIKE FLANAGAN

Maria Luiza Correa da Silva¹

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo discutir a autoralidade dentro do gênero do horror no audiovisual contemporâneo, levando em conta o contexto das produções sendo exibidas diretamente em grandes streamings. A pesquisa usa como objeto as séries originais da Netflix “A maldição da residência Hill” (2018) e a “A maldição da mansão Bly” (2020), dirigidas por Mike Flanagan e ambas adaptadas de clássicas obras de horror na literatura, sendo elas, respectivamente, “A assombração da casa da colina”, de Shirley Jackson e “A outra volta do parafuso”, de Henry James. Pretende-se analisar as obras entendendo como o diretor consegue manter sua singularidade e sua marca dentro das duas séries, considerando, principalmente, a sua forma de interpretação de uma adaptação cinematográfica. O trabalho considera as teorias de Julie Sanders e Robert Stam sobre adaptação e as ideias de autoralidade definidas por Jean-Claude Bernardet e Francis Vogner. Propõe-se entender Flanagan como um exemplo de conciliação entre a ideia de manter uma fidelidade de autoria na criação ao mesmo tempo que também prioriza a questão mercadológica e o público.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria de autor; Adaptação; Mike Flanagan; A maldição da Residência Hill; A maldição da Mansão Bly

INTRODUÇÃO

Tendo se popularizado pelos seus filmes de horror dentro da indústria, Mike Flanagan recebeu os holofotes de vez como um dos nomes do gênero quando lançou sua mais aclamada obra “A maldição da residência Hill” (2018) pela Netflix. A série tem 8 episódios e é considerada uma adaptação de um clássico da literatura “A assombração da casa da colina”, escrita por Shirley Jackson.

Alguns grandes veículos atribuíram as melhores críticas para a série, que conta, atualmente, com as notas de 93% no Rotten Tomatoes e de 79% no Metacritic, consideradas extremamente altas para o padrão de seus respectivos *sites*.

Netflix’s new ten-episode horror series, *The Haunting of Hill House*, uses Shirley Jackson’s famous novel as a road map to explore this house-as-body metaphor, and it does so with a profound and precise tenderness. Creator and director Mike Flanagan crafts a wholly unique haunted-house fable — abandoning the book’s paranormal investigation plot — using the hollow

¹ Graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense. Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CineAv) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), membro do grupo de pesquisa GPACS. smarialuizacorrea@gmail.com

halls of a disordered mansion to tell the story of the disordered family who lives there. (...) Many shows tell stories about grief and mental illness — *This Is Us*, *The Affair*, *A Million Little Things* — but rarely with such an authentic gravity as *The Haunting of Hill House*. (ROMAIN, Lindsay. Vulture, 2018)²
The world of *The Haunting of Hill House* is, in some ways, deeply traditional. After all, what could be more classically scary than a haunted house filled with devilish and sinister spirits? And yet Mike Flanagan’s depiction of Hill House, based loosely on the classic 1959 novel by Shirley Jackson, is also quintessentially modern. (...) This is an original and fascinating look at family drama, one that refuses neat and tidy endings and begs us to consider what we ultimately do with a home we can never truly leave. (BERNSTEIN, Arielle, The Guardian, 2018)³

Depois de receber tamanha atenção, é claro que o *streaming* deu sinal verde para que o diretor continuasse escrevendo e dirigindo obras semelhantes. Dessa forma, ele lançou sua segunda série, também com apenas uma temporada, chamada “A maldição da mansão Bly” (2020), que segue a mesma linha de raciocínio da primeira, adaptando, dessa vez, a polêmica obra de Henry James, “A outra volta do parafuso”.

Apesar de não ter tido a mesma repercussão da primeira em relação ao público, a crítica e boa parte dos fãs do gênero receberam essa segunda “Maldição” com grande entusiasmo e gostaram do que foi entregue por Flanagan, que agora estabelecia uma forma única de adaptação em suas obras seriadas e conquistava seu lugar e seu nicho dentro da plataforma. No Rotten Tomatoes, a série consta com 88% de aprovação da crítica e 63% no Metacritic.

Now, Flanagan happens to be very good at atmosphere. The sense of dread and confusion throughout the house are palpable. Much of the action takes place at night, and Flanagan, the other directors, and cinematographers Maxime Alexandre and James Kniest do well at making things clear whenever they need to be. Like with *Hill House*, the style is deliberately old-school and low-fi. This is not a show meant to be watched while you scroll Instagram, or you’ll miss the many disturbing things that pop into the background for a half-second or two. And many of freakiest moments come from the simplest of effects, like an unknown woman’s hand coolly sliding into the frame without explanation while Dani is having a conversation with Flora, to place a finger on the adorable little girl’s forehead. (SEPINWALL, Alan. Rolling Stone, 2020)⁴

Flanagan doesn’t just try to tell a story about the dead to impress lessons on the living; he tries to tell a story about the necessity of storytelling, especially when those stories are about people we’ve lost. “Bly Manor” looks for

² Disponível em: <https://www.vulture.com/2018/10/the-haunting-of-hill-house-netflix-ending-meaning.html>
Acesso em: 09/11/2022

³ Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/oct/26/haunting-hill-house-netflix-family-horror>
Acesso em: 09/11/2022

⁴ Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/haunting-bly-manor-review-hill-house-flanagan-1071554/>
Acesso em: 09/11/2022

purpose in the afterlife, not in a religious version of heaven or hell, angels or demons, but in how memories can be preserved, corrupted, and honored. It's tricky to talk about without citing examples, so for now let's just say academic types will love 'Bly Manor.' There's plenty to dissect, debate, and discuss. (TRAVERS, Ben. IndieWire, 2020)⁵

Com o bom recebimento do público e as boas críticas, Flanagan acabou conquistando um enorme espaço dentro do horror, se enquadrando em um lugar pouco encontrado no cenário audiovisual atual, sendo alguém que consegue equilibrar sua própria forma de fazer cinema, o gosto do público e, é claro, também se mantém fiel ao gênero proposto.

Dessa forma, o trabalho tem a intenção de debater a teoria da autoralidade dentro do cinema e como ela, por muito tempo, foi responsável por elevar o grau do autor –ou diretor– dentro dos filmes lançados. Além disso, esse mesmo conceito também foi agente para desqualificar obras que eram feitas para as massas e/ou tinham um papel industrial muito forte. Esta pesquisa pretende se debruçar sobre as duas séries e entender como, mesmo estando inseridas num contexto fortemente industrial, visto que fazem parte da maior plataforma de *streaming* no cenário atual, elas ainda conseguem se manter fiel ao seu propósito narrativo e estilístico, sem perder sua qualidade como obra nem seu papel como entretenimento.

Para além disso, também pretende-se entender como Flanagan utiliza da adaptação cinematográfica como sua própria marca de autoria. Entendendo a adaptação como algo fluído e não necessitando de uma extrema fidelidade à obra original, considerando as dificuldades, as imprevisibilidades e as mudanças do contexto literário para o do audiovisual. Busca-se discutir como a forma de adaptação usada por Flanagan acabou se tornando uma marca de sua escrita e direção dentro de um seriado de um grande *streaming*.

AS TEORIAS DE AUTORALIDADE

François Truffaut deu início ao que viria a ser conhecido como a grande “política dos autores”, em 1955. Sua teoria tinha como princípio retirar o cinema de um, até então, lugar de entretenimento e, por consequência, elevar seu status como arte. Truffaut acreditava que o verdadeiro autor da obra cinematográfica era sempre o diretor e que, não obstante, o filme só tinha uma verdadeira qualidade e um valor como obra artística se expressasse a subjetividade do autor dentro de sua obra. (TRUFFAUT, 1955)

O cinema está a caminho de tão simplesmente tornar-se um meio de expressão, isso o que foram todas as artes antes dele, isso o que foram em

⁵ Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/10/the-haunting-of-bly-manor-review-netflix-1234591182/>
Acesso em: 09/11/2022

particular a pintura e o romance. Após ter sido sucessivamente uma atração de feiras, uma diversão análoga ao teatro de *boulevard*, ou um meio de conservar imagens da época, ele se torna pouco a pouco, uma linguagem. (ASTRUC, 1948, p.1)

Muitos foram os cineastas e críticos que se adequaram a essa teoria, embasando suas críticas levando em consideração unicamente a autoralidade como métrica, ou seja, o quanto o autor colocava a si mesmo dentro da narrativa. Dessa forma, essa ideia acabou propagando uma certa rivalidade entre os tais ditos filmes de autor e aqueles que eram feitos para as massas que, segundo Truffaut, tinham sempre a mesma história para contar. (TRUFFAUT, 1955)

Apesar dessa mentalidade elitista de autoralidade ficar intrínseca dentro do cinema, a teoria do autor como foi fundamentada num primeiro momento não conseguiu se manter por muito tempo tamanha eram as suas incongruências. Muitos autores, ainda que se mantivesse a ideia do diretor como centro artístico das obras cinematográficas, começaram a discutir mais abertamente sobre as inúmeras colaborações e empecilhos que deveriam ser levados em conta dentro de um contexto de produção de uma película. André Bazin, um dos críticos da *Cahiers du Cinéma*, argumenta sobre isso dizendo que “o cinema é uma arte ao mesmo tempo popular e industrial. Essas condições, necessárias a sua existência, não são de modo algum um obstáculo”. (BAZIN, 1955)

No princípio da política, o autor que se deixava ser guiado por um contexto industrial ou que acatava decisões de produtores para alcançar um público maior eram vistos como autores medíocres dentro do cinema ou até mesmo não eram nem considerados um. Ainda que essa mentalidade tenha sido alterada ao longo dos anos, até mesmo dentro das ideias de Truffaut, seu criador num primeiro momento, alguns defensores mais ferrenhos dentro da política dos autores argumentavam que um autor, mesmo que tivesse um empecilho externo vinculado aos contextos industriais do cinema, deveriam esses considerá-los irrelevantes ante a uma valorização da própria subjetividade e das próprias escolhas artísticas.

Além das evidentes dificuldades em se desconsiderar completamente o contexto em que os filmes estão inseridos, a política também dá um tiro no próprio pé ao valorizar essa individualidade do sujeito sem levar em conta que o mesmo, por si só, está inserido em um contexto social e que é influenciado por ela. Edward Buscombe abarca essa questão, dizendo que até mesmo a autoralidade tão estimada dentro da literatura também era feita levando em consideração as influências externas.

O que significa falarmos do autor como uma fonte de discurso? O autor só se constitui na linguagem, e esta, por definição, é social, está além de qualquer individualidade. (HEATH, 1973, p.296)

A política dos autores não se estabeleceu da mesma forma que nasceu, ainda que, por algum tempo, alguns defensores mais persistentes (e até hoje), ainda defendessem filmes com aspectos mais “artísticos” em detrimento de um cinema hollywoodiano que se estabelecia baseado no comércio, ficou claro, ao longo dos anos, que nem o próprio cinema de autor como foi pactuado inicialmente se atinha aos próprios ideais.

Jean-Claude Bernardet e Francis Vogner escrevem quase que um manifesto em suas observações no “declínio do autor”, separando os motivos pelos quais essa política não conseguia se manter. Os autores falam, principalmente, sobre a ideia de autorialidade ser completamente narcisista, levando em conta o fato de que um filme é construído coletivamente e que o sujeito não pode fazer arte, seja ela qual for, sem ser influenciado por sua época e contexto social. Logo, o “eu” que permeava a ideia autoral, jamais poderia existir por completo.

Mas fica claro, ao longo dos anos, que os próprios autores responsáveis por cunhar essa narrativa autoral acabaram voltando atrás, entretanto, ainda colocando esses filmes em um patamar diferenciado daqueles feitos exclusivamente para as massas. Bernardet e Vogner vão observar isso e falar que “todo filme é mercadoria, e nem precisava citar o de autor, implicitamente incluído na expressão ‘todo filme’”. (BERNARDET; DOS REIS, 1994)

Além disso, os autores também se preocupam em dizer que, apesar de ainda existir uma autorialidade e um endeusamento do “eu” dentro de uma obra, é importante entender que isso, por si só, pode se enquadrar em qualquer obra, seja ela hollywoodiana, feita para as massas, autoral, feita para um público limitado cinéfilo, ou seja em filmes ditos militantes e revolucionários. Isso porque “o que num indivíduo é designado como autor não é senão a projeção do tratamento que se impõe”. (BERNARDET; DOS REIS, 1994)

É errôneo considerar que qualquer filme caro pertence ao primeiro cinema, qualquer filme de autor ao segundo; que qualquer filme espetacular pertence ao primeiro, qualquer filme intimista ou intelectual ao segundo. A distinção não é feita com categorias de produção, mas políticas: o primeiro expressa concepções imperialistas, capitalistas e burguesas, o que pode ocorrer tanto com um filme de grande espetáculo como de autor ou de informação. O segundo expressa as aspirações das camadas médias, da pequena burguesia; cinema frequentemente niilista, pessimista, mistificador, em geral é nesse grupo que entram os filmes de autor, mas pode-se naturalmente encontrar filmes de autor tanto na primeira quanto na terceira categoria. (BERNARDET; DOS REIS, 1994, p.224)

TEORIAS DE ADAPTAÇÃO

A adaptação por si só já é um assunto polêmico dentro da indústria cinematográfica. A ideia de adaptar uma obra da literatura para o cinema traz consigo grandes questões muito discutidas por teóricos, realizadores e fãs: como fazer uma boa adaptação? Até que ponto a fidelidade deve ser levada em consideração? Aliás, a fidelidade deve ser levada em consideração? Uma adaptação que não leva isso em consideração está deturpando a obra original?

Apesar de ainda não existir respostas concretas e unânimes para cada uma dessas perguntas, alguns pesquisadores se propuseram a entender a teoria da adaptação e a defender, principalmente, o cinema como um novo formato para contar a mesma história e, sendo dessa forma, a conversão de uma configuração literária para a cinematográfica carece, obviamente, de alterações também dentro das histórias contadas.

Eisenstein, para valorizar a adaptação cinematográfica, ressalta que o cinema é o único meio no qual poderíamos compreender uma verdadeira realidade em relação, por exemplo, a situação psicológica de cada personagem, visto que isso só seria possível através de imagens e sons.

Sua expressão plena, no entanto, encontra-se apenas no cinema. Pois somente o filme sonoro é capaz de reconstituir todas as fases e particularidades do processo de pensamento. Que esboços maravilhosos eram aquelas séries de planos para a montagem! Como o pensamento, elas se originariam muitas vezes de imagens visuais. Sonoras. Sincronizadas e não-sincronizadas. Depois como sons. Informes. Ou imagens sonoras com sons objetivamente figurativos. (EISENSTEIN, 1983, p.213)

É importante ressaltar que a própria política dos autores também se prontificou a falar sobre adaptação. Num primeiro momento, Truffaut acreditou cegamente que a modificação da obra literária era quase como considerar um insulto a obra prima original. Para além disso, o mesmo também se mantinha fiel a teoria de que, além de conservar a fidelidade para com a obra literária, o verdadeiro autor ainda conseguia se manter fiel também a própria autoralidade, transformando a obra literária num filme que transmitisse também sua própria identidade. Apesar de, naquela época, Truffaut citar nomes que, segundo ele, se encaixavam na premissa, isso se tornava profundamente falho diante de uma indústria cinematográfica imensa e inovadora, que carecia de contar suas próprias histórias, ainda que pudessem ser adaptadas de um outro alguém.

Isso Kurosawa não aprendeu de Dostoiévski. Todos os personagens de Kurosawa são assim. Eis um belo encontro. Se Kurosawa pode adaptar Dostoiévski, é pelo menos porque pode dizer: “Temos um assunto em comum, um problema em comum. Os personagens de Kurosawa metem-se em situações impossíveis, mas atenção: há um problema mais urgente. E é preciso que eles saibam qual é esse problema. “Viver” é talvez o filme de Kurosawa que vá mais longe nesse sentido. Mas todos os seus filmes vão nesse sentido. “Os Sete Samurais”, por exemplo: todo o espaço de Kurosawa depende dele, é necessariamente um espaço oval, castigado pela chuva. Em “Os Sete Samurais”, os personagens são pegos numa situação de urgência: eles aceitaram defender o vilarejo e do começo ao final do filme eles são afligidos por uma questão mais profunda, que será proferida no final, pelos chefes dos samurais, quando eles partem: “O que é um samurai? O que é um samurai, não em sentido genérico, mas naquela época?”. Alguém que não serve mais para nada. Os senhores não precisam mais deles, e os camponeses logo saberão defender-se sozinhos. Durante todo o filme, em que pese a urgência da situação, os samurais são atormentados por essa questão, digna de “O idiota”: nós, samurais, o que somos nós? Uma ideia em cinema é desse tipo tão logo se ache empenhada num processo cinematográfico. Então, você poderá dizer “Tive uma idéia”, mesmo se você a toma emprestada de Dostoiévski. (DELEUZE, 1999, p.7-8)

Naturalmente, essa teoria da adaptação defendida por Truffaut não se sustentou por muito tempo dentro da própria política dos autores, tanto que até mesmo o próprio autor identifica o equívoco cometido. Se, em um primeiro momento, Truffaut critica a infidelidade, julgando a adaptação como uma “ciência exata” e insultando aqueles que fazem modificações, com o argumento de que eles “não são ninguém” para decidir o que sai e o que fica dentro de uma obra prima já sentenciada (TRUFFAUT, 1955). Depois ele volta atrás dizendo que um dos maiores autores em sua concepção, Jean Renoir, “só realizou filmes de encomenda ou adaptações, chamando-as para si até transformá-las em obras absolutamente pessoais”. (TRUFFAUT, 1960)

André Bazin também é um nome responsável por defender as adaptações cinematográficas, principalmente no que se diz respeito a uma possível crítica, como acreditava Truffaut, de uma deturpação da obra original.

É absurdo indignar-se com as degradações sofridas pela obra-prima na tela, pelo menos em nome da literatura. Pois, por mais aproximativas que sejam as adaptações, elas não podem causar danos ao original junto a minoria que o conhece e aprecia; quanto aos ignorantes, das duas uma: ou se contentarão com o filme, que certamente vale por um outro, ou terão vontade de conhecer o modelo, o que é um ganho para a literatura. (BAZIN, 1991, p.93)

Contrariando em alguns pontos a opinião de Bazin, Assis Brasil vai abordar outro ponto dentro da teoria da adaptação em seu livro “Literatura e cinema: choques de linguagem”. Para Brasil, é claro que a adaptação trará modificações para com a obra originária, em que pontos serão perdidos, acrescentados ou alterados, entretanto, o autor defende a ideia de que a obra adaptada deve conservar o “espírito” da ideia original, trazendo, para o cinema, o mesmo juízo de valor considerado pelo livro. (BRASIL, 1967)

O Brasil também entra no âmbito comercial e do cinema como indústria para avaliar seus pontos em relação às adaptações. Assim como Jean Epstein. Epstein destaca em sua análise sobre a diferença de influência entre o cinema e a literatura, no qual o cinema tem o potencial de alcançar um público muito mais numeroso do que teria a obra literária (EPSTEIN, 1983). Apesar de isso não ser uma constante sem exceções, é um contexto frequente dentro das adaptações. Brasil também destaca a força da indústria cinematográfica como algo a ser estudado dentro da área de adaptações, isso porque, na grande maioria das vezes, o sucesso comercial precisa ser levado em consideração quando uma obra é adaptada e, para isso, muitas modificações são feitas visando o aumento de espectadores dentro do cinema ou, pensando também em outros formatos, dentro dos streamings. (BRASIL, 1967)

Robert Stam também é um dos grandes nomes que discute a adaptação e a exigência de fidelidade de uma obra adaptada para ela ser considerada “boa” vinda tanto da crítica quando dos fãs da obra original. O autor defende que essa ideia de relacionar a não-fidelidade com uma “traição” ao original vem de um lugar preconceituoso dentro da sociedade, que tende a acreditar numa valorização das artes antigas em detrimento das novas, uma anti-corporalidade incrustada no imaginário social, que seria um medo de dar uma forma a uma ideia que só existia dentro do imaginário, além de uma veneração a palavra escrita como sendo a primeira das artes e uma ideia equivocada de que se o cinema ganha colaboradores, a literatura perderia.

O autor defende o fato de que a adaptação, mesmo sendo vinculada a obra original, não tem a obrigação de levar a fidelidade em conta para que possa ser considerada de boa qualidade:

Embora seja fácil imaginar um grande número de expressões positivas para as adaptações, a retórica padrão comumente lança mão de um discurso elegíaco de perda, lamentando o que foi “perdido” na transição do romance ao filme, ao mesmo tempo em que ignora o que foi “ganhado”. (STAM, 2006, p.20)

Além de Stam, Linda Hutcheon, por exemplo, traz a ideia da adaptação como sendo uma obra completamente original, apesar da maioria dos estudos em relação a filmes adaptados serem comparativos, a autora compreende uma obra adaptada como sendo, principalmente,

uma manifestação artística que pode ser categorizada e estudada por si só, sem a relação adaptativa interferida. (HUTCHEON, 2013)

Hutcheon também compreende sua posição em relação a não obrigação do cinema com a fidelidade quando se propõe a converter uma obra literária, constatando que não há, nem por meio dos próprios roteiristas e diretores, a intenção de reproduzir uma obra completamente fiel e, sim, uma vontade de transformar o formato daquela narrativa, aceitando as implicações inatas a esse processo de transformação e se colocando como autor original daquela obra. (HUTCHEON, 2013)

Julie Sanders, entretanto, vai propor uma nova forma de olhar e teorizar obras em seu processo de adaptação da literatura para o cinema. Sanders, em seu livro *“Adaptation and appropriation”*, distingue adaptação de apropriação, ainda, assim como os outros autores, concordando com a noção de que fidelidade não é um tópico que deveria ser levado em consideração quando falamos de qualidade da adaptação, mas, ao mesmo tempo, entendendo que alguns roteiristas e diretores não têm a intenção de adaptar a obra literária propriamente dita, mas sim de se apropriar de elementos da história para criar outra narrativa completamente diferente, o que não o afasta dos estudos de adaptação cinematográfica, mas os insere em outro contexto que deve ser levado em consideração. (SANDERS, 2015)

Dentro da teoria de apropriação cunhada por Sanders, é importante também entender que algumas obras podem ou não se manifestar sobre as obras originárias as quais fizeram referência. Sanders diferencia as obras apropriadas em apropriações contínuas (*sustained appropriations*) e textos embutidos (*embedded texts*). (SANDERS, 2015)

O primeiro, chamado “apropriações contínuas”, são aquelas que não deixam claro a referência ao texto original, tratando mais como uma referência do que propriamente como uma adaptação. Entretanto, a autora enfatiza que o conceito de apropriação contínua deve ser analisado com cautela, pois circula entre uma homenagem e um plágio. O segundo engloba as obras que, mesmo que não se definam claramente como um texto adaptado, reinterpreta um texto em um novo cenário. Exemplos do que seriam textos embutidos podem ser vistos nas séries de *“A Maldição”*, dirigidas por Mike Flanagan.

AS MALDIÇÕES DE MIKE FLANAGAN: UMA ANÁLISE DE “A MALDIÇÃO DA RESIDÊNCIA HILL” E “A MALDIÇÃO DA MANSÃO BLY”

A partir das considerações acerca de autoralidade e adaptação, busquei entender como a forma de adaptação que Mike Flanagan utiliza em seus primeiros trabalhos seriados podem ser traduzidos e interpretados como uma marca de autoralidade do mesmo. É importante acrescentar que essa pesquisa não tem como objetivo entender a autoralidade

como uma teoria elitista, dedicada apenas a camadas cinéfilas dentro da sociedade e a valorização do sujeito acima de qualquer obra.

O trabalho pretende desmistificar essa ideia, entendendo como as séries foram feitas de forma a pluralizar o trabalho cinematográfico, dando uma ideia de coletividade de ideias que, juntas, formaram duas grandes séries, sucesso de crítica e de público, que conseguiram transpassar a ideia de arte para obras feitas nos moldes de um cinema de massa, de gênero e que não fosse necessário difamar uma ideia enquanto enaltecia a outra.

A primeira série de Flanagan, “A maldição da residência Hill”, lançada em 2018, adapta o livro de mesmo nome da renomada escritora de horror Shirley Jackson. Entretanto, entrando nos ideais de adaptação de Julie Sanders, Flanagan não pretende aqui fazer uma adaptação fiel da obra e sim, pegar seus elementos principais e refazer a história por completo.

A principal diferença dentro das adaptações que o diretor faz é o de inserir dentro da história não apenas suas próprias ideias vinculadas a adaptação de uma obra solitária, mas também incutir dentro da mesma outras ideias oriundas da mesma fonte, sendo ela, nesse caso, a própria Shirley Jackson. Mike Flanagan faz um compilado de ideias vindas de outras obras da autora para, no fim, dar corpo a ideia que ele pretende enunciar.

As duas principais obras de Jackson em “A maldição da Residência Hill” são o livro de mesmo nome e outro sucesso da autora intitulado “Sempre vivemos no castelo”. O primeiro livro traz a história de Eleanor Vance, que é chamada por um doutor em eventos paranormais para passar um tempo em uma casa que é dita assombrada e observar se existem ou não motivos para tal fama. O doutor faz questão de só convidar pessoas que, de alguma forma, já tenham passado por situações inexplicáveis porque essas seriam mais suscetíveis a sentir se realmente existisse algo dentro da casa.

A casa, por si só, é um personagem dentro da história. E essa é uma das principais ideias adaptadas para a série. A casa tem vontades próprias, é ela que dita, que manda, e seus moradores são os que obedecem ou são levados a obedecer por sua força –obviamente-paranormal. Entretanto, enquanto o livro foca principalmente nesse grupo de desconhecidos, a série retrata uma família que se muda para a casa e acaba sendo engolida por ela conforme os dias vão passando.

Enquanto que Flanagan busca em “A assombração na casa da colina” o cerne e a personalidade de alguns dos personagens principais da série, ele vai buscar em “Sempre vivemos no castelo” a configuração familiar que existe dentro da casa e, principalmente, a ideia de amor sem medidas entre irmãos.

Nesse segundo livro, a vida de duas irmãs é completamente modificada quando a família inteira morre em um envenenamento, o qual sobrevive apenas as duas e um tio, que sobrevive por ingerir pouco da substância que matou a família dos três, mas acaba, ainda

assim, ficando inválido fisicamente e psicologicamente. Os três acabam sendo alvos das piadas e humilhação da cidade e optam pelo isolamento.

Em “A maldição da residência Hill”, vemos a química entre os irmãos, em um primeiro momento, ser o mais explorado. Entretanto, tal como “Sempre vivemos no castelo”, os dois se destacam e têm um envolvimento maior do que com os outros.

Além disso, o envenenamento por si só, apesar de não ser trabalhado dentro da família, também é um dos pontos cruciais, inclusive o grande *plot twist* encontrado dentro da série, o que nos remete, novamente, que Flanagan buscou nas duas obras as inspirações para criar sua história. Além disso, ele também insere outras no filme como *easter egg*, colocando uma das personagens lendo “A loteria” dentro do filme, também escrito por Jackson.

Em “A maldição da mansão Bly” (2020), Flanagan utiliza a mesma forma de *brainstorming* de ideias como cerne para a adaptação. Dessa vez, sendo a história principal adaptada do romance de Henry James, “A outra volta do parafuso”, ele nos traz mais histórias escritas pelo mesmo para compor a narrativa criada por ele.

A história principal do livro de Henry James, que também é adaptada para a série, é a de uma jovem mulher que aceita um emprego para ir cuidar de duas crianças em uma mansão no interior da Inglaterra. Entretanto, alguns acontecimentos vão se desdobrando, que fazem a personagem começar a acreditar que existe uma presença paranormal na casa.

O livro de Henry James nunca respondeu a essa pergunta, preferiu o autor, aqui, deixar a interpretação do leitor se existia algo sobrenatural ou era apenas devaneios da mente da governanta da casa. Apesar de ainda adaptar a ideia do psicológico como sendo uma parte do tormento da personagem principal, na série Mike Flanagan explicita que existe sim, uma presença de outro mundo dentro daquela casa que vai consumindo tudo e todos ao redor dela.

Aqui, no entanto, ele usa para justificar os acontecimentos da casa e das pessoas que a cercam não um monstro tirado de sua própria cabeça, mas das ideias do próprio James em suas outras obras. A “mulher do lago”, como ficou popularmente conhecida, nasceu da adaptação de outro conto de James, chamado “*The Romance of Certain Old Clothes*”, que retrata também a relação de duas irmãs com elas mesmas e com o luto.

Outras partes importantes também são o “duplo” que aparece exemplificado no personagem do tio das crianças, que é, no caso, uma assombração particular dele, e que também aparece em uma obra de James, intitulada “*The Jolly Corner*”. E o fantasma particular da protagonista, a Dani, que vivia uma relação heterossexual e a rompeu pouco tempo antes do casamento, o que acabou, indiretamente, levando a morte do antigo noivo, que resultou em se transformar em uma assombração que a perseguia nos espelhos que ela se via refletida, foi adaptado da obra “*Sir Edmund Orme*”, aonde um homem conhece uma mulher que parece estar sempre com uma presença atrás dela.

Flanagan cria aqui não só uma história de horror com vários elementos dos livros de Henry James, mas também os subverte, transformando uma história que tinha como elemento principal a dúvida em relação à figura da mulher e sua provável histeria, para uma história de amor que se passa dentro de uma casa mal-assombrada.

O que nos leva também a outro ponto importante das obras de Flanagan que tiveram um cuidado de, nas duas destacadas, também lidarem com questões sociais amplamente discutidas na contemporaneidade, como sendo o principal deles a representatividade de casais lésbicos dentro de narrativas que não se limitem em colocar o preconceito da sociedade como ponto principal da história, e sim retratar esses casais em contextos que sua sexualidade não seja o principal ponto e sua previsível origem de sofrimento.

CONCLUSÃO

Ainda que um nome, sozinho, seja capaz de chamar espectadores dentro de uma lógica de mercado capitalista, ao qual a arte não está dissociada, a ideia de um único sujeito como centro de toda a narrativa e de consolidar essa narrativa e esse sujeito com o mais alto elevado grau artístico não é mais uma realidade.

Busca-se, a partir dessa pesquisa, entender como um autor se fez original dentro de uma lógica de adaptação que buscava a fidelidade como qualidade e que conseguiu, dentro dessas duas esferas, mostrar seus erros e incongruências, transformando uma série, dentro do maior streaming atual, uma adaptação nada fiel de obras e ainda atingir uma qualidade excepcional dentro do audiovisual.

Além disso, o mesmo também entendeu que a originalidade não está atrelada a uma ideia só, desprovida de referências, e sim, que é um conjunto de idealizações, vinculadas não apenas a outras obras, mas também ao contexto e ao mercado e que, dessa forma, pode-se construir algo que seja, ao mesmo tempo, coletivo, e que também possa conseguir ser lembrado por deixar sua marca na sua forma de o fazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASTRUC, Alexandre. **Nascimento de uma nova vanguarda: a câmera-stylo**. OLIVEIRA, Luis Miguel. Nouvelle vague. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 319-325, 1999.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. O rumor da língua, v. 2, n. 1, p. 57-64, 2004.

BAZIN, André. **De la politique des auteurs**. Auteurs and authorship: A film reader, p. 19-28, 2008.

BAZIN, André. **Por um cinema impuro: defesa da adaptação**. _____. O cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERNARDET, Jean-Claude; DOS REIS, Francis Vogner. **O autor no cinema: a política dos autores: França, Brasil—anos 1950 e 1960**. Edições Sesc, 2018.

DA SILVA, Thais Maria Gonçalves. **Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária**. Anuário de Literatura, v. 17, n. 2, p. 181-201, 2012.

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Folha de São Paulo, v. 27, p. 4, 1999.

EISENSTEIN, Sergei. **Da literatura ao cinema: Uma tragédia americana**. XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal, p. 203-215, 1983.

EPSTEIN, Jean. **O cinema do diabo**. Tradução: Marcelle Pithon. In: XAVIER, Ismail (org). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983

HEATH, Stephen. **Comentário sobre “Idéias de autoria”**. Teoria contemporânea do cinema, v. 1, p. 295-301, 2005.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Ed. da UFSC, 2011.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. Routledge, 2015.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade**. Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies, n. 51, p. 019-053, 2006.

TRUFFAUT, François. **Uma certa tendência do cinema francês**. O prazer dos olhos: escritos sobre cinema. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.



MOCAMENTÁRIO – BORAT E A ENCENAÇÃO INVOLUNTÁRIA NO FALSO DOCUMENTÁRIO

Brian Hagemann⁶

RESUMO: O presente projeto de doutorado estuda o subgênero falso-documentário a partir do jogo de encenação no filme Borat (2006) e na série O Ensaio (2022). Ambas obras são comédias ficcionais estruturadas dentro do gênero falso documentário, também conhecido como mockumentary. Segundo Craig Hight (2014), falso documentário é a obra como um todo que parece com um documentário por se apropriar de códigos e marcas do gênero, mas possui um texto ficcional. Essa construção pode provocar confusão aos espectadores pela forma como a imagem representa a realidade, mesmo carregando um texto não-realista. Porém, ao contrário das demais obras dentro do cânone, Borat e o Ensaio propõem uma estratégia diferente de construção a partir da encenação, onde não é só o espectador que é ludibriado pela estética realista do filme, mas também muitos de seus próprios personagens, que são interpretados por não-atores, que involuntariamente interferem de forma direta na narrativa ficcional. E com essa característica incomum nessas obras, proponho a criação do termo “mocamentário”, que sugere que o filme moca (ilude, engana) de forma inovadora, e expande os estudos do gênero.

PALAVRAS-CHAVE: mockumentary; Borat; o ensaio; teatro invisível; mocamentário

O presente trabalho, parte da minha tese de doutorado, é explorar a expansão e o diálogo entre o Cinema de “mockumentary”, e as estratégias de encenação do Teatro Invisível, para chegar à um novo conceito, de “mocamentário”, tendo como corpus o filme Borat (2006), a série televisiva O Ensaio (HBO 2022), de Nathan Fielder, relacionando ele com a estratégia de encenação espontânea do Teatro Invisível de Augusto Boal (anos 70). Segundo Craig Hight (2014), falso documentário é a obra como um todo que parece com um documentário por se apropriar de códigos e marcas do gênero, mas possui um texto ficcional. Essa construção pode provocar confusão aos espectadores pela forma como a imagem representa a realidade, mesmo carregando um texto não-realista. Porém, ao contrário das demais obras dentro do gênero do “mockumentary”, Borat e O Ensaio propõem uma estratégia diferente de construção a partir da encenação, onde não é só o espectador que é ludibriado pela estética realista do filme, mas também muitos de seus próprios personagens, que são interpretados por não-atores, que involuntariamente interferem de forma direta na narrativa ficcional.

⁶ Doutorando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Taxa PROSUP CAPES. brian_hageman@yahoo.com.br

Ao analisar mais profundamente o filme Borat - O segundo melhor repórter do glorioso país Cazaquistão viaja à América, contudo, percebi que ele possui peculiaridades suficientes para contribuir com novas teorias. No filme, acompanhamos o personagem ficcional Borat Sagdyiev, interpretado pelo comediante britânico Sacha Baron Cohen, um repórter do Cazaquistão, que sai numa “road trip” pelos EUA entrevistando cidadãos americanos, para assim aprender sobre seu modo de vida e levar esse conhecimento de volta para seu país. O filme segue uma estrutura narrativa ficcional tradicional de comédia em três atos e jornada do herói. Mas seu formato estético é de um documentário ao estilo Cinema Verdade, que segundo Nichols (2001) é um modo de documentário onde os autores participam da própria obra interagindo com seu objeto no tempo presente, buscando registrar a espontaneidade do momento. Ou seja, essa mistura de narrativa ficcional com estética documental pode-se classificar o filme como um mockumentary.

Além da estética, três especificidades do filme Borat chamaram minha atenção. Primeiramente, ele já se destaca sendo um filme onde a ilusão de real dentro do documentário está mais para as pessoas envolvidas dentro do filme, como “pegadinhas” do que para o espectador, que já percebe que se trata de um texto ficcional, ao contrário das “vítimas” em frente às câmeras. Em segundo lugar, o personagem joga com seus entrevistados de forma antiética. Ele convence as pessoas que ele é do Cazaquistão (um país remoto que pouca gente sabe algo a respeito) e está fazendo um documentário para mostrar aos seus superiores (ou seja, improvável que vá ter alguma circulação comercial). Então ele destila barbaridades, se mostrando homofóbico, machista, antissemita, xenófobo, ingênuo e ignorante. Assim, alguns entrevistados reagem a ele mostrando seu pior lado, emitindo opiniões polêmicas sobre diversos assuntos. Por outro lado, qualquer outro documentário ou telejornal mais tradicional dificilmente conseguiria depoimentos de tamanha sinceridade, visto que as pessoas tendem a se preservar diante das câmeras, mostrando sua persona mais aceitável. Por último, há uma característica incomum em relação à maioria dos filmes do gênero mockumentary: a encenação documental de pessoas comuns (não-atores) que, sem querer e sem saber, fazem as engrenagens da narrativa ficcional caminhar dentro da diegese fílmica. Ou seja, o filme possui um pré-roteiro e os atores o seguem naturalmente, mas as pessoas entrevistadas, ao contrário de outros falso-documentários, onde todos os participantes estão cientes da ficcionalidade, aqui não fazem ideia que estão num filme de ficção. Elas reagem naturalmente aos eventos registrados pela equipe do filme, em mise-en-scène documental, mas acabam participando inconscientemente de pontos de virada do roteiro, afetando o decorrer da narrativa. Essa característica, que considero a principal, pode contribuir para abranger as teorias de documentário, mesmo não sendo uma estratégia comum na filmografia de mockumentaries. A quantidade de processos judiciais que a produção do filme Borat recebeu das pessoas ludibriadas é o fator mais provável da baixa experimentação dessa forma.

Com uma estratégia também eticamente questionável, O Ensaio, programa de televisão da HBO (2022) de Nathan Fielder, mostra o comediante homônimo interagindo com pessoas comuns numa espécie de experimento social, onde planeja ensaios ridículos e exagerados que permitem que essas pessoas passem por momentos de suas vidas antes que eles aconteçam. Por exemplo, no primeiro episódio, ele orquestra um ensaio para um homem de meia-idade chamado Kor, que quer confessar um segredo antigo a uma amiga.

Para ensaiar isso, a produção do programa constrói uma réplica perfeita do local em que ele planeja encontrar a amiga, um bar do Brooklyn chamado Alligator Lounge. A equipe espiona a amiga de Kor para poder replicá-la também. Assim Kor ensaia sua futura conversa real com uma atriz fisicamente parecida com sua amiga, e que procura interpretar os trejeitos e personalidade dela. Mais tarde, o verdadeiro encontro entre os dois amigos se desenrola na tela, e assistimos ansiosamente para ver se todo aquele ensaio valeu a pena. Os episódios seguintes elevam a escala de interferência com a realidade na medida que o Fielder tenta replicar ela ter as emoções e ansiedades geradas pelas relações humanas sob controle.

O Ensaio realmente não adere a uma estrutura de ensaio-e-então-realidade depois disso, no entanto. Logo fica mais difícil definir, especialmente quando Fielder começa a se inserir nos ensaios, o quanto aquilo é um ensaio real ou uma encenação de um ensaio. Não fica claro em nenhum momento se os participantes do programa estavam a par da ficcionalidade da narrativa que estavam inseridos ou não. Mas esteticamente o programa se caracteriza como um mockumentary que satiriza o modo performático, e que segundo Nichols (2001) é um modo de documentário onde o próprio autor é o objeto de estudo do filme. Isso vai ficando mais evidente a cada episódio, onde Fielder passa a focar cada vez mais os seus próprios ensaios para interação com as pessoas do que nos ensaios que ajudariam essas pessoas a superarem seus conflitos. Ou seja, o Ensaio aos poucos não parece mais tanto com um experimento social e passa a parecer mais com uma autoterapia de grande orçamento para resolver sua ansiedade em se relacionar com os outros.

Assim como em O Ensaio e em Borat passamos a perceber cada vez mais a natureza ficcional dos seus protagonistas a medida que suas interações com as pessoas ficam mais intensas e engraçada, muito por conta das pessoas comuns que interagem com eles que aparentam estar alheias a essa encenação, acreditando estar participando de uma produção audiovisual de natureza documental, o que as faz também suportar as possíveis humilhações dentro desse jogo. Ou seja, suportam muito por acreditarem ser as estrelas de um *reality show*.

Quando entrevistados não-atores se tornam vítima do falso repórter Borat, ou do apresentador Nathan Fielder, eles fazem um pacto com os comediantes: como convidados de um documentário “legítimo”, tentam se comportar como o que julgam ser esperado. Assim, quanto mais ciente parecem ser os entrevistados de seu papel apropriado, mais eles se traem. Dessa relação, Cohen e Fielder extraem suas piadas, forjando situações em cenários reais,

com pessoas reais. Roscoe e Hight (2001) consideram os reality shows um formato híbrido de documentário. Na visão dos autores, esses programas utilizam recursos estéticos do gênero e os misturam com a ficção. Os reality shows têm relação direta com os mockumentaries porque ambos se desenvolvem nos espaços entre a ficção e a realidade. Esses formatos podem ser considerados como uma resposta tanto às mudanças econômicas quanto aos contextos de transmissão, mas seu aspecto mais interessante é sua aparente relação com algumas das críticas oferecidas pelas teorias pós-modernas:

(...) O reality show pode ser visto como uma representação da popularização do ceticismo pós-moderno sobre a especialização e o profissionalismo. Ambos os formatos são construídos sobre experiências e perspectivas leigas, ao invés daquelas especializadas que são centrais para alguns modos de documentário. Ambos rejeitam o profissionalismo e preferem em geral o amadorismo, que é tido como algo mais confiável e “autêntico” (ROSCOE, HIGHT, 2001, p. 39).

Para Roscoe e Hight, os reality shows “parecem tanto estender um modo particular de documentário quanto reforçar os argumentos de que acessam a realidade” (2001, p. 47).

Borat faz referência a dois formatos de programa de televisão que François Jost (2001) chamou de autenticadores e fictivos. O primeiro tipo pretende informar sobre o mundo e o tem como principal referência. Já o segundo tipo se assume como construção de uma realidade. Ou seja, tanto Borat quanto O Ensaio misturam referências do mundo exterior (o que imprime um suposto tom de realidade) à narrativa ficcional construindo um tipo de realidade paralela, em que os cenários, apesar de reais ou realistas, foram inteligentemente estabelecidos. Estabelece-se, ainda, um contrato com os antagonistas (as pessoas anônimas ou não-atores), que não sabem que estão fazendo parte de um jogo arbitrário, onde os verdadeiros players são os comediantes, os diretores e os produtores.

Outros elementos que remetem ao formato reality show também estão presentes em Borat e em O Ensaio: o ambiente controlado (no caso, os cenários “reais”, mas previamente definidos pela direção) e as situações não roteirizadas, ou seja, aquelas que parecem espontâneas e, portanto, “legítimas”. Laurie Ouellette e Susan Murray (2009) definem o reality show como um “gênero descaradamente comercial que une entretenimento popular com um apelo autoconsciente ao discurso sobre o real” (OUELLETTE, MURRAY, 2009, p. 3). Para as autoras, os reality shows estabelecem semelhanças com os documentários, na medida em que utilizam dispositivos comuns ao gênero, como o uso de imagens captadas por câmeras de mão e a inexistência de um roteiro prévio. Como “embaixadores do reality show”, Borat e O Ensaio são mockumentaries com uma narrativa híbrida, parte roteirizada, parte improvisada em frente à câmera. Navegam nesta zona distorcida de autenticidade, assim

como os “personagens” dos reality shows, que, ao mesmo tempo em que agem de forma “espontânea”, seguem o roteiro dos produtores e da direção. Misturando comédia de constrangimento e sátira social dentro de uma linguagem híbrida de gêneros do cinema (documentário, ficção e mockumentary) e da televisão (reality shows e programas de pegadinhas de câmera escondida).

Primeiramente, o filme já se destaca porque a ilusão de realidade dentro do documentário está mais para as pessoas envolvidas dentro do filme, como “pegadinhas” de programas no formato Candid Camera, do que para o espectador, que já percebe que se trata de um texto ficcional, ao contrário das “vítimas” em frente às câmeras. As “pegadinhas”, onde pessoas comuns são colocadas em situações forjadas e filmadas por câmeras ocultas que registravam pessoas envolvidas em situações inusitadas e reagem calmamente ou com grosserias até o momento em que era anunciado: “Sorriam, vocês estão na Candid Câmera!”.

Segundo Jost (2009), o que entretém o público na câmera escondida é que ela mescla o mundo preparado da ficção, o profílmico (espaço físico que é registrado pela câmera, entre cenário, objetos, atores, etc.), e o afílmico (o espaço documental em detrimento com o ficcional). Qualquer “gag” desse gênero repousa sobre o fato de que o espectador vê a preparação de uma armadilha e que aquele que vai ser exposto toma a situação como um momento de sua realidade (apud. JOST, 2009, p. 20). Para Jost, a câmera escondida nada mais é do que a “simples aparência, uma “redução ao visível” (2009, p. 21): “Esta anulação do olhar aparece, no meio profissional, como o máximo da objetividade, visto que a câmera toma, sozinha, as imagens e as pessoas não sabem que são filmadas” (2009, p. 21).

Os reality shows e os mockumentaries respondem, cada um a seu modo, à realidade. Enquanto os reality shows instigam o seu público com uma versão de uma suposta realidade roteirizada, não ensaiada, o mockumentary provoca o real utilizando artifícios cinematográficos para se mascarar como um documentário autêntico. Tanto os reality shows quanto os mockumentaries - embora possuam diferentes formas de discurso visual - criam tensões entre o que é representado e o que é construído para as câmeras.

Mesmo que a aplicação dessa estratégia de encenação não seja muito comum no Cinema e na TV, encontra-se um paralelo interessante no teatro. Mais especificamente no “Teatro Invisível”, de Augusto Boal, que surgiu pela primeira vez como parte do teatro de guerrilha dos anos 1960. No trabalho de Boal, os atores encenavam argumentos políticos em restaurantes, ou nas esquinas, na esperança de atrair o espectador para participar e se envolver com o que estava ocorrendo. O objetivo, como o próprio Boal deixou claro, era fazer os membros da audiência interpretarem um outro enquadramento em relação ao que estava acontecendo. Enquanto Boal celebrou o Teatro Invisível como uma experiência libertadora e emancipadora para os espectadores, outros argumentam como a falta de conhecimento do público e o consentimento tornam o Teatro Invisível incapaz e problemático. Pode-se argumentar que a falta de consentimento priva os membros da audiência de experiência

estética e, portanto, não pode realmente ser definido como teatro. De fato, pode até ser classificado não como teatro político, mas como ação política com elementos teatrais. As questões éticas implícitas nesse caso são deixadas de lado para uma maior imersão no potencial que esse tipo de encenação provoca no campo das artes performáticas. Se o Teatro Invisível de Boal leva para as ruas atores para encenar peças em restaurantes, ou nas esquinas, na esperança de atrair os espectadores a participar e se envolver com a ação sem saber, em um primeiro momento, se tratar de uma encenação involuntária de não-atores na construção de uma ficção, Borat e O Ensaio levam para as telas uma experiência narrativa ficcional onde os atores/espectadores agem alheios aos meios tradicionais de uma produção cinematográfica ficcional.

Enquanto no mockumentary a mise-en-scene documental normalmente se dá desde o planejamento do roteiro até a interpretação dos atores, em Borat e em O Ensaio o roteiro parece ser reescrito na medida em que as pessoas comuns (não-atores) sem querer, e sem perceber, interagem com personagens ficcionais, fazendo as engrenagens da narrativa rodarem dentro da diegese fílmica. Ou seja, ao contrário de outros mockumentaries onde todos os envolvidos na produção estão cientes da sua ficcionalidade, em Borat e em O Ensaio alguns não-atores acreditam estar em um documentário reagindo naturalmente ao serem entrevistados em uma mise-en-scène documental como um reality show, e participam assim inconscientemente de pontos de virada do roteiro ficcional, afetando o decorrer da narrativa.

Se nos mockumentaries a ironia tem um papel fundamental no contrato “filme-espectador”, que sublinha para o receptor a ficção do texto, em Borat e em O Ensaio a ironia é trabalhada em um contrato “filme-personagem” onde não-atores envolvidos no filme interagem no contexto irônico da “Candid Camera”.

Se o mockumentary tem esse nome (mock = zombar, em inglês), que remete a zombaria irônica que a obra faz do próprio gênero e dos espectadores, e Borat e o Ensaio usam dessa mesma estética mas para mocar (enganar) os próprios personagens não-atores, justifica-se a criação de uma terminologia em português diferente para esse novo formato cinematográfico: o mocamentário.

Ainda que não haja evidência de relação ou ciência das obras entre os autores de Borat, O Ensaio e o Teatro Invisível, defendo que, através da análise de seus métodos, eles compartilham semelhanças inovadoras dentro de seus respectivos campos artísticos cujo conceito de mocamentário pode ajudar nos estudos do cinema, onde quanto mais a encenação tenta parecer, e ser, um confronto real, maior e mais transparente é a ficção que está sendo narrada.

BIBLIOGRAFIA

HIGHT, C., & Roscoe, J. **Faking it:** Mock-documentary and the subversion of factuality. New York: Manchester University Press. SOBRENOME, Nome. Título em itálico: subtítulo sem itálico. Cidade: Editora, 2001.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Parody:** the teachings of twentieth-century art forms. Chicago: University of Illinois Press, 2000.

JOST, François. **O que significa falar de “realidade” para a televisão.** In GOMES, Itania Maria Mota (org.). Salvador: Edufba, 2009.

MURRAY, S., & OUELLETTE, L.. **Reality TV:** Remaking Television Culture. New York University Press. 2009.

NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário.** Bloomington, IN: Indiana University Press.

RAMOS, Fernão. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo, Ed. Senac, 2008.



WALTER BENJAMIN VAI À BACURAU: UMA INVESTIGAÇÃO ESTRUTURAL DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Victor Finkler Lachowski⁷

RESUMO: Esta pesquisa realiza uma investigação estrutural Benjaminiana do filme franco-brasileiro Bacurau (2019) para enquadrá-lo enquanto obra pertencente ao gênero cinematográfico da ficção científica. Para isso, são seguidos os passos de Rouanet (in BENJAMIN, 1984) quanto ao método de se encontrar a verdadeira forma da *ideia* da ficção científica a partir de sua representação em elementos e aspectos-extremos. Com o Fenômeno e suas Ideias delimitados, busca-se a Origem histórica e ahistórica da ficção científica, bem como a Alegoria mediadora responsável por transpassar as Ideias e o Fenômeno pela historicidade.

PALAVRAS-CHAVE: Bacurau; Ficção Científica; Investigação Estrutural; Walter Benjamin; Cinema Brasileiro.

1. INTRODUÇÃO

Bacurau (2019) é um filme franco/brasileiro, escrito e dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. A obra narra os acontecimentos de uma pequena vila no oeste de Pernambuco, quando sua população começa a sofrer com os boicotes dos meios de comunicação locais, a exclusão da cidade dos sistemas de mapeamento/geolocalização e a constante vigilância de drones. Os locais devem então combater um grupo de estrangeiros, que estão negociando com políticos, empresários e donos de terras locais para realizarem um massacre por esporte.

Para Souza (2021), a visita ao sertão pode dar a impressão, no primeiro momento, de uma viagem no tempo para o passado. O que torna a presença de tecnologias e inovações técnicas naquele cenário um contraponto que gera curiosidade e estranheza.

Por essas especificidades, esta pesquisa se propõe enquadrar o filme Bacurau enquanto uma narrativa pertencente a *ideia* da ficção científica, utilizando uma abordagem exploratória sobre definições do gênero que mostram o vínculo entre obra e classificação.

Para atender a essa demanda será aplicada a metodologia de *investigação estrutural* de Sérgio Paulo Rouanet (1984), sendo sua interpretação do *Método das Constelações* de

⁷ Mestrando em Comunicação (PPGCOM-UFPR), Bacharel em Publicidade & Propaganda (UFPR). E-mail: victorlachowski@hotmail.com

Walter Benjamin, que propõe a estruturação da organização interna de uma obra de arte, ou um conjunto de obras, para investigar e descobrir as *ideias* que constituem os aspectos extremos nos *fenômenos*, no caso, Bacurau e o gênero *sci-fi*.

2. METODOLOGIA

A investigação estrutural de Walter Benjamin para compreensão, distinção e categorização de uma obra ou conjunto de obras artísticas parte de alguns pontos-chave, como explica Rouanet (*in* BENJAMIN, 1984):

1) De maneira geral, o método busca compreender a relação dialética entre *ideias* e *fenômenos*, como os fenômenos se agrupam ao redor dos *aspectos extremos* das ideias, e qual a *estrutura* intemporal dessas ideias, estrutura essa encontrada na sua *origem*, ou seja, no local de nascença daquela ideia. Através da descrição dos fenômenos, com uma análise de sua estrutura, é encontrada a origem dessa e qual sua mediação *alegórica*; 2) Os elementos que constituem os aspectos extremos de um fenômeno precisam ser analisados enquanto uma dialética de polarização básica, na qual um aspecto será uma tese, outro a antítese, e a síntese corresponderá à configuração geral do fenômeno; 3) A partir do momento que a estrutura é descoberta, aprofunda-se as leituras e interpretações históricas sobre os elementos que a constituem. Assim, é necessário realizar o caminho inverso e, após encontrar a estrutura, essa imersão chegará na origem; 4) Essa homologia entre a estrutura interna e conteúdos externos presentes no fenômeno e suas ideias é encontrado por meio da alegoria, a relação de correspondência entre todos os elementos que formam aquele fenômeno; 5) Ao fim da descoberta da estrutura, pela análise dos aspectos extremos, atingida a origem do fenômeno, mostrada a mediação alegórica, o método de investigação está concluído, e as ideias daquele fenômeno estão representadas.

3. INVESTIGAÇÃO ESTRUTURAL DA FICÇÃO CIENTÍFICA

A ficção científica se comporta como um gênero artístico dialético por testar os limites da cognição e fabulação dos indivíduos sobre o social contemporâneo e possíveis desdobramentos presentes e futuros para os acontecimentos históricos vivenciados.

Quem explica isso é Rodrigues (2013), ao declarar o impacto das tecnologias na ficção científica como enfoques centrais para tecer a textura da ficção científica, junto das perspectivas críticas sobre a incapacidade psicossocial de percebermos, racionalizarmos e criticarmos a influência dessas tecnologias em nossas experiências vividas, o que engloba tanto as incertezas e medos que caem sobre o presente quanto sobre o futuro, com os desafios enfrentados pela humanidade causados pela inserção e desenvolvimentos de

tecnologias, conhecimentos e aplicações desses através de modelos políticos, econômicos e culturais corporativistas que visam lucros, não o social.

A dialética do *sci-fi* trabalha com diálogos e analogias sobre o atual e temas contemporâneos do período em que aquela obra é idealizada, de maneira a incitar debates sobre os impactos que essas transformações tecnológicas e científicas presentes causam na realidade vivida pela humanidade. Além das mudanças tecnológicas visíveis, a ficção científica também ocupa um espaço de projetar, por meio da fabulação, as contradições ideológicas do sujeito e sociedade pós-moderna, sendo a forma de expressão do capitalismo tardio (*Ibid*, 2013). Por conta disso, Ursula Le Guin (2014) descreve a ficção científica não como uma extrapolação, mas uma descrição (p. 8) da realidade, que mascara suas inspirações para potencializar suas narrativas e mensagens.

Mesmo que apoiado numa certa transcendência e distinção da ciência humanamente conhecida, o gênero também faz fronteira com a história e a religiosidade humanas, numa combinação de racionalidade e imaginação, encantamento e crítica. Na intersecção entre o real e o fantástico, com a presença de uma cientificidade, é que surge a ficção científica enquanto fenômeno, cujas ideias compelem à representações ficcionais que apropriam a realidade para gerar reflexões sobre o mundo como ele é, como ele poderá vir e caminha para ser, com as incertezas do que esperar da realidade material.

Podemos considerar os aspectos extremos que representam as ideias do *sci-fi* a partir de alguns campos referenciais: da relação ciência/tecnologia e religião/magia; pelo viés do otimismo e pessimismo sobre os desenvolvimentos tecnológicos; e da luta de classes.

O primeiro diz respeito à própria concepção do que é o conhecimento científico e sobre como o fenômeno da ficção científica reimagina a fantasia, misticismo e religiosidade de outros gêneros, obras e narrativas históricas.

Quem nos elucida sobre esse tema é Sobchack (1997), ao situar o *sci-fi* enquanto gênero no qual a realidade temida ou desejada é corroborada por fatos. Assim, ênfases e figuras míticas, mágicas e religiosas estão presentes na ficção científica, porém adaptadas para atender às demandas de uma sociedade tecnológica e pragmática.

Afinal, a magia/religião e a ciência possuem o mesmo objetivo base: dar respostas aos questionamentos e aflições humanos. Porém, o que os diferencia é que a magia e a religião dão respostas sem entendermos os processos por trás, enquanto a ciência é explicada, validada e comprovado por um método.

A outra abordagem de extremos para construção de um espectro do *sci-fi* entra no que diz respeito às expectativas da sociedade, bem como do idealizador da obra, sobre os desenvolvimentos científicos e tecnológicos ocorridos. Dessa forma, a pesquisa de Mattos (2018) propõe pólos-temáticos para se detectar a forma com a qual a ciência é apresentada,

representada e consciencializada dentro de uma produção cultural. Para simplificação, os pólos “filosófico-existencialista” e “material-econômico” foram excluídos, por ser entendido que esses se encontram intrinsecamente dentro dos que realmente representam extremidades: o pólo eufórico e o pólo disfórico, aqui renomeados para “pólo otimista” e “pólo pessimista”.

O pólo otimista possui uma visão eufórica, entusiástica e de confiança com a ciência e tecnologia, com uma crença na qual a sociedade irá se beneficiar das descobertas e implementações feitas por essas em boa parte das esferas que compõem a universalidade humana.

Já o pólo pessimista entende esses desenvolvimentos com expectativas negativas, de receio e desconfiança, por não acreditar na competência humana para contenção de ameaças ou em boas intenções por parte de quem irá se apropriar desses conhecimentos e tecnologias.

Com essas considerações, podemos definir os aspectos extremos do fenômeno ficção científica como a dualidade otimista/pessimista sobre o que a sociedade deve esperar da tecnologia e ciência, já que a estrutura deste é a busca de críticas, soluções, apontamentos e pronunciações dos acontecimentos presentes através da fabulação ficcional (RODRIGUES, 2013). Porém, sempre lembrando que o científico do *sci-fi* também é responsável por reimaginar o místico, o mágico e o religioso por meio do científico, não se tratando plenamente de uma cientificidade, mas sim de uma dialética própria das ideias do *sci-fi*.

Por fim, a ideia da Luta de Classes se torna presente na ficção científica por retratar, em diversas narrativas, grupos de interesses antagônicos, em diversos casos com esses sendo divididos por suas posições nas relações de produção e pela maneira como se detêm os meios de produção naquela sociedade.

Ao entender a história da Luta de Classes como a história de todas as sociedades existentes até hoje (MARX; ENGELS, 2005), as narrativas de *sci-fi* trarão consigo enredos de manutenção ou tomada de poder por parte de classes com interesses antagônicos, pela própria capacidade do gênero de explorar “as questões científicas, tecnológicas, sociais, políticas, culturais e identitárias, explicitando as contradições da realidade presente” (RODRIGUES, 2013, p. 15), principalmente no que diz respeito aos discursos dominantes, nos campos político, militar, médico, científico, tecnológico ou o capitalismo enquanto modo de produção (*Ibid*, 2013)

Definidos os elementos e suas extremidades, entende-se que a estrutura narrativa do filme Bacurau (2019) é a *Invasão*, posicionada no extremo-negativo da ideia de *Conspiração* (ROBERTS, 2000). Tal invasão converge diretamente para as origens históricas do *sci-fi* enquanto ideia. Decorre da projeção das paranóias políticas que a ficção científica produz, em um movimento de aproximação do gênero com as temáticas das ciências humanas, como história, sociologia, psicologia e ciências sociais (RODRIGUES, 2013). As narrativas do *sci-fi*,

principalmente da categoria *topoi*, possuem seu *novum* - elemento novo de transcendência à realidade - essencialmente social, como a utopia e a distopia (aspectos extremos de otimismo e pessimismo), nos quais o consumidor de uma obra de *sci-fi* é convidado a fazer comparações com as organizações sociais e modelos sociopolítico-econômicos em que ele está inserido. Essa reflexão sobre a relação indivíduo e sociedade envolve as formas de produção de conhecimento e tecnologia.

Adiciona-se também as narrativas que partem de uma invenção ou apropriação de um dispositivo, aparelho ou conhecimento tecnológico, explorando a relação do ser humano com contextos possíveis de serem elaborados e realizados a partir da posse de um saber ou mecanismo novo. Isso é repetido no *sci-fi ad infinitum*, com exemplos de narrativas que marcam encontros com alienígenas, sociedades alternativas, *gadgets* e mundos alternativos/paralelos (*Ibid*, 2013). Todos esses com obras enquadradas como narrativas mais otimistas ou negativas sobre esses acontecimentos.

Esse papel clássico do alienígena como explorador, invasor, estrangeiro que vem para dominar, destruir e/ou escravizar a humanidade encontra uma raiz no *sci-fi*, uma perspectiva colonialista muito presente historicamente no gênero (*Ibid*, 2013). Dessa maneira, o alien pode também ser réplica do humano, se não o próprio humano, e sua posição naquela narrativa o torna personagem externo à humanidade e figura alegórica central da ficção científica.

Além de surgir em um período de evoluções científicas e tecnológicas, sobretudo na *Revolução Industrial Burguesa*, a ficção científica expressa os fatores histórico-culturais de sua gênese, como ideia, e ilustra as reorganizações sociais do capitalismo ocidental. Dessa maneira, o *sci-fi* funciona como uma expressão da ideologia imperialista, seja dos impérios colonialistas do Século XIX ou do imperialismo cultural norte-americano do Século XX. O crescente armamento das potências europeias imperialistas, industrialização do globo, lutas por independência por parte de países colonizados, a admiração pela figura dos cientistas e de suas criações (*Ibid*, 2013). Como escrito anteriormente, os contextos de paranoias políticas desse conjunto de contexto tornam visível a razão da estrutura da *INVASÃO* dentro da *CONSPIRAÇÃO* ser mediada pela alegoria do ALIENÍGENA na ficção científica.

4. BACURAU (2019)

4.1. NARRATIVA E DEBATES

Bacurau inicia de maneira bem direta quanto à sua proposta. Ao revelar um *UFO*, um disco voador, na tela, e esse indo em direção à Terra, até chegar na cidadezinha localizada no

interior de Pernambuco, o filme já passa a noção de que seres alienígenas, semanticamente estrangeiros, estão chegando para invadir o local (BACKSTEIN, 2020). Traduzindo de maneira nítida, Rodrigues e Martins (2019) explicam que a obra quer discutir e criticar as visões neocolonistas e primeiromundistas de um Brasil retrógrado em comparação ao mundo ocidental (Atlântico Norte).

O sertão, onde se encontra Bacurau, é historicamente um cenário de representação e expressão nas mais diversas formas de arte, ricamente presentes no imaginário popular (SOUZA, 2021). Com essa potência, Bacurau não é por si só única, sendo sua intenção justamente o acolhimento de diversas cidades do território nacional, de suas populações que se sentem representadas pelos mesmos problemas e violências que os locais do filme passam (RODRIGUES; MARTINS, 2019). No decorrer da trama, acompanhamos a personagem Teresa voltar para sua cidade natal, Bacurau, e encontrar a mesma com diversos problemas, como a escassez de água e estradas bloqueadas por empreiteiros, porém a população resiste para sobreviver.

Contudo, conforme os acontecimentos se desenrolam, outras circunstâncias acabam por limitar e exilar cada vez mais o povo interiorano. Isso ocorre de uma maneira bem tecnológica, com os serviços de sinal telefônico, internet, geolocalização e energia elétrica sendo sucessivamente boicotados, gerando um vazio comunicacional e informacional, na qual os cidadãos não têm contato com o mundo externo, e nem com outros moradores além do que suas vozes e ouvidos permitem. Assim revela-se a fragilidade de uma sociedade frente às tecnologias dos meios, desprovidos de possibilidades reais de interação e questionamento sobre o vácuo gerado, que posteriormente é revelado como proposital.

Assassinatos hediondos misteriosos e outros eventos ocorrem, até que o acontecimento mais simbólico acontece: o professor do colégio local tenta mostrar para os alunos a cidade por um serviço de GPS, no entanto, onde antes se encontrava Bacurau mostra-se apenas um vazio espacial, sem ruas, dados, construções e nome. Bacurau é varrida do mapa, como tantas outras cidades, povos, civilizações, sociedades e culturas ao longo dos últimos séculos.

Enquanto drones misteriosos, em formato de discos voadores, sobrevoam a cidade, as autoridades locais, como políticos e empresários, fogem da insatisfação pública. A população é refém da negligência arquitetada e da fragilidade do controle das tecnologias de comunicação, informação e localização.

Adiante, a gente de Bacurau entra em contato com brasileiros sulistas, que matam locais, e nos é revelado que esses sulistas estão comungados com gringos, estrangeiros de países de primeiro mundo com ideais racistas, elitistas, eugenistas e, conseqüentemente, supremacistas.

Os moradores da cidade, ao descobrirem que estão sendo vítimas de um massacre com o objetivo final de extermínio em massa, se unem enquanto comunidade e convocam os próprios criminosos locais, versões contemporâneas dos cangaceiros (principalmente o líder Lunga), para combaterem os estrangeiros alucinados.

No combate dos cidadãos de Bacurau, contra os estrangeiros alucinados, a adaptação às adversidades do povo nordestino prevalece (RODRIGUES; MARTINS, 2019). Os moradores amam a cidade e a cultura dessa, o que faz eles não defenderem só a si mesmos, mas cidade também, isso é notado desde os vigias da cidade, até o uso de objetos do museu para lutar contra os gringos. Assim mesmo com todas as tecnologias que precisam utilizar e para fazer aquela sociedade funcionar, no derradeiro momento é preciso se agarrar a história, tradição e lendas locais para confrontar o estrangeiro, sendo todos esses regionalismos representados pelo museu e seus itens. O filme complementa assim o uso da religião, principalmente o catolicismo e religiões de matriz africana, com o misticismo e o uso de drogas para fins ritualísticos como formas de lidar com os inimigos e, assim, na ausência da tecnologia se combate com o encantamento e com a memória (BACKSTEIN, 2020).

Na entrevista dos diretores para Bittencourt (2020), para a revista Film Comment, eles apontam que o museu da cidade possui um toque reflexivo, que aponta para uma longa história de conflitos sangrentos, e que os próximos inimigos serão gringos que realizam safari de caça humana. O líder dos estrangeiros é um alemão-americano (Udo Kier), enquanto os habitantes de Bacurau contam com seu povo e estratégias sorrateiras, como na cena icônica em que um dos cangaceiros modernos explode o cérebro de um dos invasores brancos com uma velha arma de fazendeiro.

4.2. BACURAU ENQUANTO FICÇÃO CIENTÍFICA

Com essas considerações sobre Bacurau, fica nítido ser difícil caracterizar um filme somente como pertencente a um gênero, sendo um material rico, recheado de metáforas e significados (RODRIGUES; MARTINS, 2019). Para Santana (2015), isso é característico de muitos filmes de ficção científica, o hibridismo de gênero que permite a mescla de significações e elementos para potencializar uma narrativa situada numa hipotetização das ciências, recheada de símbolos e fenômenos do passado e presente em sua composição.

Dessa maneira, ainda que Bacurau não seja nomeado puramente enquanto *sci-fi*, ele sobrevive enquanto pertencente a essa ideia, ainda que falte a nomenclatura, o que mostra a qualificação através da investigação estrutural (BENJAMIN, 1984, p. 66), pois enquanto fenômeno representa as ideias da ficção científica em sua estrutura.

A ficção científica, enquanto ideia, traz a invasão do estrangeiro, inversões e reinvenções da perspectiva neocolonial e imperialista, critica o espaço das tecnologias e

ciências entre a sociedade e o uso dessas para interesses malévolos. A história do conceito, sua origem, bem como o conteúdo á-histórico, proveniente de sua estrutura interna (BENJAMIN, 1984, p. 67), são contempladas em Bacurau, uma narrativa sobre o estrangeiro atacar o local, com a tecnologia e ciência fazendo a intermediação das relações de poder e lutas de classes de realidades distintas, cujo resultado final é decidido pela presença da dialética entre presente e passado, com os recursos míticos, místicos e religiosos, propagados pelas lendas, tradições e históricas locais (BACKSTEIN, 2020), sendo decisivos para a vitória do povo sertanista. A resistência do povo mostra a relação antagônica entre os brasileiros nordestinos e os gringos, polarização nítida quando a criança no bar responde que quem mora em Bacurau “é gente”, enquanto os de fora são alienígenas.

Fischer e Vaz (2021) expandem as perspectivas de leituras e interpretações do filme, ao apontar o gênero de distopia como essencial para entender o cinema de Kleber Mendonça Filho. Ao entender a distopia como a contraposição do conceito de utopia, que significa do grego “lugar ruim”, definindo lugares, épocas e sociedades dominadas pela precariedade, injustiça, desesperança, regimes autocráticos, tirania e opressão. A distopia, como debatido em outro tópico, é uma das possibilidades narrativas que colocam em pessimismo o uso da ciência e tecnologia, bem como coloca em xeque as relações de poder que provém da detenção desses recursos e conhecimentos.

Assim, Bacurau apresenta complexidades morais e uma diversidade de rostos, corpos, cores de pele e texturas para trazer as contradições e complexidades inerentes do pano de fundo nacional no qual se passa. Essas contradições são marcadas quando temos, por um lado, o esnoe sentimento de superioridade do Atlântico Norte, e do outro o *ethos* nacional, a quintessência brasileira. Os alvos da violência histórica no Brasil são líderes de quilombos e indígenas, vítimas de fazendeiros brancos e suas estruturas de apoio. Dada a ascensão da extrema-direita e seus projetos contra os direitos humanos, é impressionante a inclusão dos diretores em inserir precisamente as populações vítimas desses ataques em Bacurau, como negros, mulheres, membros da comunidade LGBTQ e outras minorias, juntos em uma missão de coragem e esperança (BITTENCOURT, 2020). Isso explica a opinião de Backstein (2020), na revista CINEASTA, ao apontar como essa diversidade de gênero, raça, sexualidades e personalidades consegue fugir do individualismo e trazer os habitantes da cidade como um personagem coletivo, unidos em suas diferenças por um objetivo comum.

As tecnologias dentro do filme funcionam como eficientes meios de controle, e as fabulações distópicas dentro do filme servem justamente para colocar imagens catastróficas dentro de cenários reais, no caso de Bacurau, o sertão nordestino. Assim, mesmo no futuro, as narrativas distópicas não criam um novo, e sim dão intensidade e diferentes usos para o que já existe no mundo, falam de algo vivido e funcionando no presente real, mas com enfoque de urgência para aplicar reflexões a esse vivido em sociedade, fazendo pensar o que é e o que será.

Bacurau já se inicia com as palavras “alguns anos depois”, acompanhando um travelling no movimento de um caminhão-pipa. Essa pequena comunidade do sertão brasileiro, tão frequentemente visitada pelo imaginário do sertão, é vítima de drones e sabotagens tecnológicas, e os moradores, vítimas das faltas de políticas públicas, como falta de água, políticos corruptos, falta de estrutura, devem enfrentar questões históricas e problemas crônicos da sociedade brasileira: violência, sujeição pós-colonialista ao estrangeiro, corrupção generalizada, sintomática escassez de água no Nordeste.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta primeira análise do filme Bacurau (2019), revelou a sobrevivência da ficção científica através do fenômeno do filme contemporâneo, no qual é possível notar as ideias e elementos da estrutura do *sci-fi* em sua lógica interna.

Encontra-se no filme um local entre os aspectos extremos da ficção científica, elevado através de uma dicotomia dialética entre passado versus presente/futuro, com os estrangeiros e elites locais detendo tecnologias modernas e retirando o pouco acesso que a população local detém desses recursos tecnológicos, enquanto os moradores de Bacurau utilizam seus objetos e tradições míticas, místicas e religiosas para confrontarem esses gringos.

Por conseguinte, também adentro a perspectiva de extremos no que tange as visões pessimistas/otimistas dos usos e descobertas tecnológicas e científicas, com essas sendo vistas como formas de acesso ao conhecimento, porém podendo ser retiradas a qualquer momento das mãos da população por estarem sob domínio e auxiliando os objetivos dos vilões primeiromundistas.

Percebendo a contemplação nesses aspectos, Bacurau está dentro da estrutura originária do gênero *sci-fi*, ao reinventar a estrutura da ficção científica com o uso da narrativa de Invasão para um contexto sertanista quase contemporâneo, incentivando uma lógica de representar o alienígena por uma alegoria de sentido pleno: o estrangeiro.

Assim, com as paranoias políticas imperialistas iniciais da ficção científica (RODRIGUES, 2013), Bacurau utiliza o *sci-fi* para tratar das condições atuais de vigilância, repressão dos governos corporativistas, e o roubo de informações sobre o que as pessoas podem ver, ouvir, falar, saber, e estar (BACKSTEIN, 2020).

Dessa maneira, com um conflito entre científico e místico, com o uso das tecnologias sendo criticado, e buscando na origem do gênero uma alegoria ahistórica, seguidas todas as etapas da investigação estrutural, Bacurau fica classificado e devidamente enquadrado enquanto obra de arte de ficção científica.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Produção: Emilie Lesclaux, Saïd Ben Saïd e Michel Merkt. S. I: SBS Productions; CinemaScópio; Globo Filmes, 2019. 132 min, son, col. Disponível no Globoplay. Acesso em: 15 fev. 2023.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACKSTEIN, Karen. **Bacurau.** *CINEASTE, Summer 2020.* p. 52-53.

BENJAMIN, Walter. **A Origem do Drama Barroco Alemão.** ed. 1. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BITTENCOURT, Ela. **RISE UPI!** *Kleber Mendonça Filho and Juliano Dornelles's brazilian epic Bacurau sets the world on fire with an invigorating and audacious story of resistance that feeds off of pulp and politics. FILM COMMENT, March-April 2020.* p. 36-41.

FISCHER, Sandra; VAZ, Aline. **Distopia, Utopia, Catarse:** o cinema sintomático de Kleber Mendonça Filho. *ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 21, Nº 43, p.127-145, jan./abr. 2021.*

LE GUIN, Ursula K.. "Introdução". In:_____. **A Mão Esquerda da Escuridão.** Tradução: Suzana de Alexandria. ed. 2. São Paulo: Aleph, 2014.

MATTOS, Celso Luiz. **Luz, Câmera, Ciência:** Uma Análise Crítica da Representação da Ciência em Filmes de Ficção Científica. 64 p., Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS, São Carlos Biblioteca Depositária: Repositório UFSCar, 2018.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto Comunista.** 1ª ed. 4ª reimpressão. São Paulo: Boitempo Editorial, 2005

RODRIGUES, Elsa Margarida. **Ecos do mundo zero:** guia de interpretação de futuros, aliens e ciborgues. 1ª ed. Coimbra-POR: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.

RODRIGUES, Sara Maciel; MARTINS, Zelo Aparecida. **O filme "Bacurau" (2019):** a visão estrangeira e resgate da memória cangaceira. *In: Anais de Artigos Completos do 9º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva. Curitiba: FAP I-Unespar, 2021.* p. 758-764.

ROUANET, Sérgio Paulo. Introdução. *In: BENJAMIN, Walter. A origem do drama barroco alemão.* ed. 1. São Paulo: Brasiliense, 1984. p. 11-47.

SANTANA, Gelson. O líquido céu do futuro: o cinema de ficção científica na cultura pop. In: SÁ, S. P. de; CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. (orgs.). **Cultura Pop**. Salvador/Brasília: EDUFBA/Compós, 2015. p. 151-164.

SOBCHACK, Vivian Carol. **Screening space: the American science fiction film**. Rev. ed. of: *The limits of infinity*. c1980. New Brunswick, N.J. : Rutgers University Press, 1997.

SOUZA, Maria de Fátima Rufino de. **Deus e o Diabo em Bacurau: o sertão no cinema novo e na produção cinematográfica contemporânea**' 29/11/2021 137 f. Mestrado Profissional em Ensino de História Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Universidade Regional do Cariri-URCA.



O HORROR E OS CONTOS DE FADAS EM “O LABIRINTO DO FAUNO” DE GUILLERMO DEL TORO

Bruno Emanuel Frediani Oliveira⁸

RESUMO: Ambos oriundos da literatura, o horror e os contos de fadas se retroalimentam por muitos anos. Entretanto, com a chegada do cinema, esses gêneros acabaram por seguir caminhos distintos. Enquanto o horror, surgido como um gênero literário séculos antes do irmãos Lumière, também advindo da contação oral de histórias, acabou por se tornar um gênero de nicho, os contos de fadas ganharam apelo popular por meio das grandes produções da Disney. Sob essa perspectiva, no contexto hodierno, destaca-se, como um entusiasta de ambos os gêneros, o cineasta mexicano Guillermo del Toro. Diante disso, pretendemos, por intermédio desta pesquisa, investigar e localizar o horror e os contos de fadas, a fim de compreender como ambos aparecem mesclados na filmografia do diretor, em especial no longa "O Labirinto do Fauno".

PALAVRAS-CHAVE: Horror; Fadas; del Toro; Folclore; Mitos.

INTRODUÇÃO

O horror sempre foi um dos mais instigantes gêneros de qualquer arte, mesmo sendo nichado e por muitas vezes atrelados a coisas ruins ou de baixa qualidade, sempre foi uma porta para a criatividade dos realizadores. Em mais de 100 anos de cinema, o gênero já renovou diversas vezes, mas o grande marco foram os filmes de monstro que se popularizaram principalmente na década de 30, com grandes clássicos, como Drácula e Frankenstein, ambos de 1931.

Fã de carteirinha do monstrengo verde, Guillermo del Toro sempre colocou seus pés no horror na hora de criar uma história, mesmo que seus filmes não sejam necessariamente assustadores, monstros estão sempre presentes, normalmente fazendo um contraponto com a própria monstruosidade dos seres humanos.

Por outra via, o cineasta abraça histórias fabulescas que trazem tons de encantamento e inocência, temos a sensação de lermos um livro antigo enquanto vemos os seus filmes.

⁸ Graduando em Cinema e Audiovisual da UNESPAR - Campus de Curitiba II (FAP - Faculdade de Artes do Paraná).
E-mail - bfrediani@outlook.com

É sobre isso que este artigo vai tratar, fazer uma análise histórica e narrativa de como del Toro cria seus monstros, empregando elementos de horror e contos de fadas, para criar uma história sua e ao mesmo tempo nossa.

CAPÍTULO 1

1.1 GUILLERMO DEL TORO E SUA FILMOGRAFIA

“Santos padroeiros de nossa bem-aventurada imperfeição”, foi assim que Guillermo del Toro definiu os monstros em seu discurso no Oscar de 2018, ocasião em que “A Forma da Água” - indicado a 13 categorias na premiação - levou para casa 4 estatuetas, incluindo melhor filme e diretor, e essa máxima permeia toda sua carreira, o diretor se apoiou nessa crença, que acabou se tornando seu próprio sinal de autoria,

Antes mesmo de dirigir seu primeiro longa-metragem, o cineasta brincava com fantasia, horror e comédia em curtas como é o caso de “Geometria”, lançado em 1987, em que um menino faz pacto com o diabo buscando nunca mais falhar em geometria novamente. Em 2010, o curta foi incluído junto ao filme “Cronos”, como um extra em sua versão na Criterion Collection⁹.

“Cronos” foi lançado em 1993, filme de estreia de Guillermo del Toro, foi um sucesso de crítica, o longa foi do prêmio Ariel de Oro - uma espécie de Oscar mexicano - em várias categorias, o que projetou o cineasta para o mercado internacional, e, claro, para Hollywood.

Em 1997, “Mutações” chegou aos cinemas, com uma recepção morna e diversas interferências do estúdio, o cineasta resolveu voltar às raízes e em 2001 lançou “A Espinha do Diabo”.

Como um novo sucesso de crítica em mãos, del Toro foi convidado para dirigir a sequência de “Blade”, que chegaria ao cinema em 2002, filme que levou o diretor a dirigir uma adaptação de “Hellboy” em 2004, história em quadrinhos favorita do diretor - que voltou para dirigir uma continuação em 2008, intitulada “Hellboy II - O Exército Dourado”.

A aclamação e consagração com os críticos viria em 2006, com o sucesso estrondoso de ‘O Labirinto do Fauno’, filme que abocanhara indicações e estatuetas na cerimônia do Oscar em 2007. Nos anos seguintes, del Toro lançaria ‘Círculo de Fogo’, em 2013, e “A Colina Escarlate”, em 2015.

Em 2017, “A Forma da Água” fez uma limpa nas premiações, recebendo 13 indicações ao Oscar e levando quatro estatuetas - como já mencionado no começo deste capítulo. Em

⁹ Empresa estadunidense de distribuição de home videos, com enfoque na distribuição, licenciamento e restauração de filmes clássicos e contemporâneos.

2021, “O Beco do Pesadelo”, se tornou mais um de seus filmes aclamados e indicados ao Oscar. Seu trabalho mais recente é o, também, aclamadíssimo e premiado “Pinóquio”, sua versão em stop-motion do livro de Carlo Collodi, que chegou à Netflix em dezembro de 2022.

CAPÍTULO 2

2.1 OS CONTOS DE FADAS

Originalmente concebidos como entretenimento para adultos, os contos de fadas eram contados em reuniões sociais, nas salas de fiar, nos campos e em outros ambientes onde os adultos se reuniam - não nas creches(...). É por isso que muitos dos primeiros contos de fada incluíam exibicionismo, estupro e voyeurismo. Em uma das versões de *Chapeuzinho Vermelho*, a vovozinha faz um *striptease* para o lobo, antes de pular na cama com ele. Numa das primeiras interpretações de *A bela adormecida*, o príncipe abusa da princesa em seu sono e depois parte, deixando-a grávida. E no conto *A Princesa que não conseguia rir*, a heroína é condenada a uma vida de solidão porque, inadvertidamente, viu determinadas partes do corpo de uma bruxa. (CASHDAN, 2000, p. 20)

Lendo essa citação, é comum sentirmos que algo está fora do lugar, afinal, crescemos acompanhando as aventuras de belas princesas que encontram o amor verdadeiro, contos com patos se tornando belos cisnes, histórias cheias de cores e magia, feitas para encantar desde a mais jovem das crianças até o senhorzinho mais velhinho. Porém, antes da Disney e antes de Charles Perrault, os contos de fadas eram um pouco mais agressivos e muito menos simpáticos.

Surgido da tradição oral, é impossível traçar uma linha única de surgimento dos contos de fadas, visto que cada local tem seu próprio folclore e seus próprios mitos, para nós aqui no ocidente, é comum conhecermos as versões europeias dessas histórias, trazidas com colonizadores. Porém o que se tem registro de fato é que cada local, cada cultura, cada povo possui histórias similares que muito provavelmente foram trocadas quando em contato com outros povos e outras culturas.

Tome o exemplo do antropólogo norte americano Frank Hamilton Cushing. No final do século 19, ele viveu entre os zunis, uma tribo indígena norte-americana, a fim de estudá-los e contou a um deles uma fábula italiana. Cerca de um ano depois, ele voltou a entrar em contato com a tribo, ouviu de outros membros dos zunis a mesma história - o enredo manteve-se o mesmo, mas as referências e a linguagem estavam totalmente localizadas e a fábula havia se tornado parte da cultura zuni.

Para nos aprofundarmos nessa ideia, uma pequena historinha: Era uma vez uma menina chamada Ye Xian, que viveu durante a dinastia Tang na China. O pai dela tinha duas esposas

e duas filhas, uma de cada esposa. A mãe de Ye Xian morreu, e logo depois o pai. A madrasta a maltratava, demonstrando preferência pela própria filha.

Ye Xian era uma ceramista de talento e passava todo o tempo no torno, aperfeiçoando seu dom. As pessoas vinham de longe para comprar seus potes. Seu único amigo era um peixe dourado que ela adorava. A madrasta ficou com ciúme, pegou o peixe, comeu e botou as espinhas debaixo de um monte de esterco. Ye Xian encontrou as espinhas e as escondeu em seu quarto. As espinhas de peixe lançavam raios mágicos que atribuíam um brilho especial a seus potes.

Houve uma grande festa, mas a madrasta proíbe Ye Xian de participar. Quando a madrasta e a irmã saíram, Ye Xian se vestiu com um belo manto de penas de martim-pescador e um par de sapatos dourados que eram leves e elegantes.

Na festa, ela conversou brevemente com o nobre senhor guerreiro local, que ficou muito impressionado com sua beleza. A madrasta a reconheceu e a perseguiu. Ye Xian correu para casa, mas perdeu um dos sapatos, que foi encontrado pelo nobre guerreiro. Ele ordenou que todas as moças de seu reino o experimentassem, mas o sapato era muito pequeno. O sapateiro que fizera os sapatos apresentou-se e contou ao nobre senhor guerreiro que pertenciam a Ye Xian, que havia trocado um de seus potes pelos sapatos dourados. Com seu próprio talento e esforço, Ye Xian havia comprado os sapatos que acabaram levando ao seu casamento com o nobre senhor guerreiro. Os dois viveram felizes para sempre.

Essa é a história de Ye Xian, retirada do livro “Cinderela Chinesa” de Adeline Yen Mah. História anotada na China por volta de 850 d.C., cerca de mil anos antes de Perrault mostrar ao mundo sua versão.

Cinderela é provavelmente uma das narrativas mais universais que existem. Há dezenas de versões espalhadas pelo mundo, e quase todas contêm as características que conhecemos tão bem: uma mocinha maltratada, uma madrasta demoníaca, as irmãs malvadas, a ajuda sobrenatural para que ela fique linda e se encontre com um pretendente nobre. (HUECK, 2016, p.22)

Outras versões da Cinderela, rodaram o mundo de era em era, o fato é que cada cultura, cada povo traz um detalhe novo para a trama que só faz sentido no momento histórico vivido. Os sapatinhos de cristal, por exemplo, foram encaixados à trama devido a uma cultura implementada durante a Dinastia Tang, na China, a qual dizia que: uma mulher nobre e valorosa tem os menores pés possíveis - isso deu início a uma prática conhecida como pés-de-lótus, que consistia em amarrar os pés para evitar seu crescimento.

Os elementos mais famosos para nós, o sapatinho de cristal, a carruagem de abóbora, foram introduzidos na versão de Charles Perrault - versão essa usada como base para o filme

da Disney. Perrault era um membro da corte do Rei Luís XIV, rei que andava pelas ruas da França em uma carruagem glamurosa e arredondada.

No Sistema de Classificação Aarne-Thompson¹⁰, Cinderela é uma das histórias mais populares por causa da quantidade de enredos semelhantes coletados ao redor do mundo. Além das diversas variações exóticas, a história da princesa que dorme nas cinzas (daí seu nome, pois “Cinderela” vem de “cinzas”) tem uma narrativa irmã, muito menos conhecida, mas que é ainda mais antiga e escabrosa. É a que conhecemos em português como Pele de Asno (na coletânea de Perrault) ou Mil Peles (na dos irmãos Grimm). (HUECK, 2016, p. 26)

O enredo dos contos de fadas está intrinsecamente ligado ao período em que se passa, podendo ter contextos muito mais violentos e sombrios, como as versões presentes na idade média, muito antes sequer se existir um conceito de infância, ou leves como as que seriam colecionadas em volumes voltados para as crianças por Perrault, séculos mais tarde.

Conhecedor e apreciador dessas obras, Guillermo del Toro se aproveita disso e torna o contexto uma ferramenta poderosa ao localizar seu conto de fadas em “O Labirinto do Fauno” no período da Guerra Civil Espanhola, não tendo outra saída a não ser uma história melancólica, violenta e densa, mesmo pelos olhos infantis de Ofélia, o universo de contos de fadas, utilizado como uma espécie de fuga e luta contra a realidade, se apresenta tão hostil quanto à guerra lá fora. Reflexos de seus medos e traumas.

2.2 O LABIRINTO DO FAUNO

A trama do longa se passa na Espanha, em 1944. As tropas rebeldes que ainda resistem ao governo fascista de Franco se escondem pelas florestas. Uma narração introduz o conto de uma princesa que vivia em um reino subterrâneo de magia, mas sua curiosidade a levou um dia até o mundo dos humanos e lá ela perdeu sua memória e eventualmente morreu, deixando apenas sinais de sua passagem.

Aqui conhecemos Ofélia, uma menina fascinada por livros e histórias de contos de fadas, órfã de pai, ela viaja para o interior com sua mãe, Carmen, que está grávida do general Vidal, um comandante das tropas fascistas do governo espanhol. Chegando no acampamento,

¹⁰ Criado em 1910, é um sistema utilizado para classificação de contos, agrupando-os em Contos de Animais, Contos de Fadas, Contos Religiosos, Contos Realísticos, Contos do Ogro Estúpido, Piadas e anedotas e contos de fórmula. Dentro de cada grupo, eles são subdivididos por temas até o tipo individual.

conhecemos outros personagens importantes, como Mercedes, que se torna amiga e confidente de Ofélia. Nos arredores da casa em que agora moram, a menina encontra um labirinto e lá dentro um Fauno, que a diz ser a reencarnação da Princesa Moana - aquela que fugiu do mundo subterrâneo - e para provar quem realmente é, ela deveria realizar três tarefas antes da lua cheia.

Na primeira tarefa, Ofélia precisa enfrentar um sapo gigante que está vivendo nas raízes de uma árvore, impedindo ela de crescer. Uma vez realizada a tarefa, a menina agora tem posse de uma chave que será importante para a segunda tarefa. Aqui ela adentra o covil de uma criatura conhecida como Homem Pálido, uma vez ali, ela não deve comer nem beber nada que está no banquete, deve abrir uma pequena porta e pegar a adaga que está lá dentro. Sua última missão consiste em derramar algumas gotas de sangue inocente sobre o portal no centro no labirinto, ao se recusar em derramar sangue de seu irmão recém-nascido, e sendo morta por seu padrasto. Ofélia acaba por derrubar seu próprio sangue, e prova ser digna de retornar ao seu mundo perfeito, seu corpo na Terra morre, mas sua alma é digna do reino de seu pai no submundo.

O final agriçoce do filme, del Toro faz questão de não nos dizer o que é real e o que é fantasia, deixando provas de que tudo pode estar acontecendo realmente ou só na cabeça de Ofélia, deixando aberto ao espectador conectar os pontos.

2.3 O HOMEM PÁLIDO

O longa é recheado de personagens e cenas inesquecíveis, mas uma em particular é a mais lembrada, a do covil do Homem Pálido. Apresentado no filme, ele não tem uma história aprofundada, nós vamos apenas lampejos do que ele faz em seu covil, pinturas retratando ele matando e devorando crianças, assim como um monte de sapatinhos jogados no canto da sala.

O livro oficial de "O Labirinto do Fauno", escrito por Cornelia Funke, expande essa mitologia. Conhecido como 'menino pálido' por ser muito branco e não gostar de andar ao sol, desde criança ele já apresentava traços psicopatia, matava insetos, aves, gatos e eventualmente, aos 13 anos, fez sua primeira vítima humana, seu irmão mais novo, de quem ele tinha ciúmes obsessivo. Conforme os anos foram passando, o rapaz acabou indo trabalhar com um padre torturador da igreja católica durante os anos de inquisição espanhola.

Tornando-se um perito na arte de torturar, eventualmente o rapaz testou seus métodos no próprio padre que o ensinou, e caindo ainda mais em um buraco de trevas, o jovem devora o coração do padre e acaba por se tornar uma lenda local, que vaga pelas florestas cometendo homicídios com requintes de canibalismo. Um dia, segundo narram as lendas, ele cometeu um crime tão cruel, que nem seus olhos conseguiram testemunhar, sendo assim, eles caíram de seu rosto.

As eras foram passando, a guerra chegou, a Espanha foi devastada, pessoas vivendo na miséria, crianças passando fome. O Homem Pálido atraía crianças famintas, filhas da guerra, para seu covil com o mesmo lindo banquete que vemos Ofélia sendo tentada no filme.

As raízes originais, entretanto, da personagem, em nada tem a ver com a Espanha ou mesmo a Europa. Del Toro encontrou suas inspirações no folclore japonês, numa criatura chamada Tenome, um ser que se parece com um velhinho cego, que costuma vagar por terrenos baldios e cemitérios durante a noite.

Segundo as lendas japonesas, o primeiro Tenome foi um velhinho humano normal, cego, que foi roubado, espancado, e deixado para morrer em meio a uma estrada. Antes de morrer, este velhinho disse "se eu apenas pudesse ter visto seus rostos! Se eu apenas tivesse olhos que funcionassem, mesmo que fossem nas palmas de minhas mãos!". Após a morte violenta, Tenome voltou como um youkai¹¹ maligno em busca de vingança, porém não distingue aqueles que cruzam seu caminho.



CAPÍTULO 3

3.1 FOLCLORES, MITOS E SIMBOLISMOS

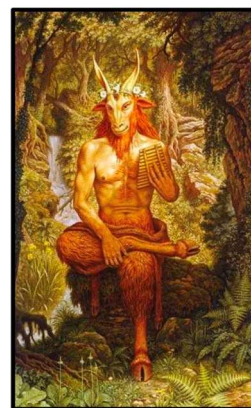
Outros personagens do longa também têm suas origens ou presença marcada em mitos, folclores e contos de fadas. As mais clássicas e que nomeiam o gênero, as fadas, aparecem aqui como ajudante de Ofélia. As fadas estão presentes em diversos folclores ao redor do mundo, como as narrativas dos povos celtas, por exemplo. Costumam ser retratadas como seres etéreos, de aparência humana, mas com poderes mágicos e asas para voar. No

¹¹ Youkai é uma classe de criaturas sobrenaturais, existindo uma grande variedade no vasto folclore japonês. Dentro do 'reino yōkai', as criaturas fantásticas variam em diversos seres que podem ser malévolos, travessos ou mesmo espíritos benevolentes.

filme, inicialmente elas se apresentam com a forma de um bicho-pau, que se molda para se encaixar no que a protagonista entendia como uma fada.



Mais uma criatura presente e famosa e que descende da mitologia greco-romana, é o fauno. O ser que dá nome ao filme tem diversas representações, de Rei mítico do Lácio até uma forma de sátiro. Sua representação mais famosa tem a ver com essa última, na forma do deus grego Pã, o deus dos bosques, dos rebanhos, dos campos e dos pastores. No filme, serve como guia e mentor de Ofélia, entregando todos os desafios e explicando as formas como o mundo age.



O símbolo do sapo, pode ter vários significados. É muito comum ele ser relacionado com mudança - vide a transformação de sapo em príncipe - fertilidade, abundância, entre outros. Porém aqui temos um significado muito mais atrelado a pontos negativos. O sapo no filme representa a abundância individual, o veneno e a morte. Seu propósito no filme é ser um símbolo de repressão masculina. Sua moradia é em uma árvore com o formato de um útero, que impede de crescer e florescer. Funcionando como um paralelo ao grande vilão do filme: o General Vidal.



Por fim, falarei de um personagem que não está diretamente atrelado a um conto em específico, sua representação é mais metafórica e referencia diversas histórias. O General Vidal faz um papel reconhecível em diversas narrativas. Para chapeuzinho, ele é o lobo mau, para Cinderela, é a madrasta malvada. Ele representa o mau completo. Ele é o sapo que impede a árvore de crescer. O Homem Pálido que mata criancinhas. Esse paralelo é muito pertinente. O General Vidal é a personificação de todas as provas que Ofélia precisa cumprir para poder se provar, pois ao matar Ofélia, uma criança, ele derrama sangue inocente e a impede de crescer.



CONCLUSÃO

Apesar de ter cenas apavorantes, o horror em "O Labirinto do Fauno" se constrói nas relações entre os personagens humanos. É mais assustador imaginar uma criatura com olhos nas mãos ou testemunhar um homem ser espancado até a morte com uma garrafa? O monstro aqui, assim como em boa parte da filmografia de del Toro, é um reflexo da realidade e frieza do mundo humano.

General Vidal é a pior criatura dentre os monstros do filme, diferente dos outros, ele age de forma inesperada, ele não tem expressões, dificilmente demonstra o que está sentindo

na frente dos outros, e o pior dele é ser um reflexo da nossa sociedade real, um personagem que vive em 1944, de um filme de 2006, que diz muito sobre o mundo de 2023.

Guillermo del Toro, traz todas essas conexões do horror, da sociedade em que vivemos e os contos de fadas, e seu maior êxito é ressuscitar esses contos na forma como foram concebidos originalmente, aqui em "O Labirinto do Fauno", o diretor estabelece uma ligação da história com o sentido mais primordial dos contos de fadas: aquele em que a tragédia não é poupada, como pontua Leonardo Mastelini em seu artigo *Abraçando a escuridão, a tristeza e a brutalidade em: O Labirinto do Fauno*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASHDAN, Sheldon. **Os 7 Pecados Capitais nos Contos de Fadas**. Editora Campus, 2000.
- CORSO, Diana; CORSO, Mario. **A Psicanálise na Terra do Nunca**. Editora Artmed, 2016.
- DAVISSON, Zack. **Yurei - The Japanese Ghost**. Chin Music Press Inc. 2005.
- GUSTAVO, Luís. **Guillermo del Toro: onde a fantasia, o terror e a humanidade se encontram**. Cinema com Rapadura, 2018
- SEGAL, Timothy. **Pan's Labyrinth: A subjective view on childhood fantasies and the nature of evil**. National Library of Medicine, 2009.
- HUECK, Karin. **O Lado sombrio dos contos de fadas**. Super Interessante, Editora Abril, 2016.
- DEL TORO, Guillermo; FUNKE, Cornelia. **O Labirinto do Fauno**. Editora Intrínseca, 2017.
- MASTELINI, Leonardo. **Abraçando a escuridão, a tristeza e a brutalidade em: O Labirinto do Fauno**. Jornalismo Júnior - ECA - USP, 2015.
- PASTOR, Brígida M.. **La Bella y La Bestia en el cine Laberíntico de Guillermo del Toro: El Espinazo del Diablo (2001) y El Laberinto del Fauno (2006)**. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, 2011.
- WEBER, Eugen. **Fairies and hard facts: the reality of folktales**. Journal of the History of Ideas. Vol. 42, Nº 1, Jan. - Mar., 1981, University of Pennsylvania Press.
- YASMIN, Karoline. **Era uma vez... As origens dos contos de fadas**. Comunica UEM, 2019.
- YEN MAH, Adeline. **A Cinderela Chinesa**. Editora Seguinte, 2006.



FUNDAÇÃO DE ISAAC ASIMOV, DA LITERATURA À SÉRIE DE TV

Gisele Maria da Silva¹²

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar o conceito de estrutura narrativa fílmica, gênero literário, roteiro cinematográfico, segundo o referencial teórico da definição de gêneros literários e roteiros cinematográficos. A análise proposta será realizada a partir do livro clássico do gênero romance científico, ou ficção científica, “Fundação” de Isaac Asimov 1933 a 1951, e de sua adaptação para a série televisiva “Streaming” de 2021, sucesso de crítica e público, de David S. Goyer e Josh Friedman. Para esta tarefa, selecionamos a metodologia que consiste em retirar trechos da obra literária e comparar com a adaptação, abordando as semelhanças, diferenças, estrutura narrativa seriada, gênero literário e cinematográfico.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura, Narrativa Seriada, Gêneros literários; Série de Televisão; Gêneros Cinematográficos.

INTRODUÇÃO

A ciência literária oferece um vasto campo de pesquisa e criação, para o roteirista escrever sua obra. Obra está escrita partindo de uma mera inspiração, criativa, sonhadora, que resulta em palavras. O homem desde o início da humanidade, sempre quis representar, comunicar, dizer algo, narrar sua história, suas aventuras.

O homem primitivo, comunicava-se na forma de símbolos e sinais. Ilustrações, imagens de seu cotidiano representados na forma de desenhos nas paredes das cavernas. Uma estrutura narrativa por excelência.

Nos dias de hoje esta estrutura narrativa, poderia resultar em uma pequena cena de um roteiro cinematográfico, com começo, meio e fim. Na tentativa de não somente capturar e transmitir imagens, mas sim de contar uma história em sequência, quadros, que transmitam os conceitos básicos, de estrutura narrativa.

O início de toda obra cinematográfica parte de uma história, uma narração, com cenas e personagens que imitam *mimese* (mentira), a vida real. Existe uma gama de filmes que supervalorizam a ação da história contada e há outros mais artísticos, que enfatizam a linguagem fílmica.

¹² Graduada em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade Propaganda, especialista em Marketing e Técnica em Meio Ambiente. E-mail: giselepulcena@outlook.com

Nem todo filme se sustenta na credibilidade da história contada, ao contrário, reside sobretudo na conexão profunda do espectador com a obra, conexão está, de natureza psicológica, filosófica, intelectual.

Um dos objetivos de uma obra de arte é ampliar a concepção de mundo do espectador, seja através, por meio de uma linguagem particular, que questiona as verdades sociais e assim convida o espectador para uma nova visão de mundo. O roteiro é uma história contada na forma de texto e imagens.

O GÊNERO E A ARTE EM CENA...

O gênero veio mais à frente na história do cinema, veio com a necessidade de classificar as obras cinematográficas. A palavra gênero, vem do latim generis, que quer dizer “família, espécie” o gênero nos permite de certo modo organizar as ideias, os meios os recursos expressivos, garante a continuidade da obra para as gerações futuras, pois o mesmo manifesta as tendências expressivas do ontem, do hoje, para o amanhã. Quase todo leitor se interessa primeiramente pelo gênero literário.

O gênero se tornou um tipo de convite, propaganda do livro. Quantos livros são selecionados, baseado no gosto ou estilo literários? Quantos filmes são escolhidos baseado no formato ou gênero da película?

Assim, gênero cinematográfico é importante para a narrativa, porque dá o norte, para o roteiro. Um filme do gênero suspense por exemplo se espera, tensão, excitação, então os diálogos, as cenas, os cenários são construídos para este fim.

São vários os gêneros cinematográficos, romance, drama, clássicos, musicais, ação, aventura, terror, suspense, épico, policial, ficção científica. Ainda tem os subgêneros como o melodrama, que é um subgênero do drama, ou ainda a fusão de gêneros como a comédia romântica.

ARISTÓTELES E A ARTE EM CENA...

Pensadores, como Aristóteles na obra, *Arte poética*, discutiram sobre o que é uma narrativa, literatura, sobre o que é gênero. Nos capítulos, I a V de a *Arte poética*, Aristóteles apresenta sua predileção pela tragédia e pelas narrativas de Eurípidés.

Ainda nos capítulos, I e V, Aristóteles, aborda uma introdução sobre a essência da poesia, diferentes gêneros, suas origens psicológicas, fábulas e suas histórias. Sua maior preocupação era com a música, que para ele é a principal inspiração da tragédia.

Segundo Aristóteles, a epopeia, deve se servir unicamente da palavra, sem música. Aristóteles afirma, que tragédia, nasceu da improvisação, dos autores de *ditirambo*, música geralmente recitada em homenagem ao deus Dionísio, que foi precursor do gênero drama.

Aristóteles, definiu três unidades de ação dramática: Ação, que acontece, espaço onde acontece e, tempo, é o quando acontece. E tudo deve acontecer a alguém, que seria o personagem. Ao criar um personagem, exigem-se cuidados, porque vai além de um nome, falas, tipo físico, seus modos, roupas, adereços.

O ROTEIRO É UMA HISTÓRIA CONTADA EM FORMA DE TEXTO E IMAGENS

Os cineastas, roteiristas muitas vezes, constroem sua narrativa fílmica, sem ter por base o conteúdo literário. Só se baseando em seu conhecimento do que é narrativa e do que gêneros literários. Para o roteirista, o gênero ou formato, antecede a criação do próprio roteiro, vem atrelado a ideia ficcional da mesma.

O roteiro é transformado em cenas que seriam uma unidade de ação, que aparecerá em sequências. Não existe uma obrigatoriedade de tempo na escrita de uma cena.

As cenas são isoladas em relação ao roteiro, então elas devem ter começo, meio e fim. Como já fora abordado em outro momento, a sequência das diversas cenas do roteiro não necessita ser linear. Porém elas terão que se encaixar em algum momento para que o espectador entenda o todo.

A cena mais importante do roteiro é chamada pelos cineastas de ponto de virada, *plont point*, um incidente ou evento decisivo para a trama. O ponto de virada é o deleite para o telespectador e para o roteirista, podendo vir a ser o momento de glória ou fracasso. O ponto de virada pode determinar a opinião dos telespectadores quanto ao filme ser bom ou ruim.

A cena final não precisa necessariamente conter a solução da trama, pode sim, ter um ponto de vista ou deixar em aberto, permitindo múltiplas interpretações.

Na sinopse, sim deve conter o final, para que facilite a elaboração do roteiro. Uma lauda de roteiro, corresponde, aproximadamente, a um minuto de cena. Isso significa que um filme longa metragem, com duração de 120 minutos terá 120 laudas.

A literatura e o cinema são considerados artes diferentes, com características e formatos distintos, mas, com todas essas diferenças, existem as semelhanças ou os elementos chave de igualdade, como por exemplo, a estrutura literária do texto, sequência de ideias, começo, meio e fim.

O STREAMING E OS DIAS ATUAIS.

O que se observa é o surgimento da nova tecnologia “Streaming” que significa transmissão, fluxo de mídia, transmissão contínua de dados em inglês. Facilidade esta advinda da internet e seus recursos midiáticos. E com valores inferiores em vista da televisão exclusiva e paga “a cabo”.

No Streaming observa-se uma grande quantidade de material audiovisual, série de TV, adaptados de livros best-seller. Um fenômeno midiático, artístico, bastante significativo, o uso quase exclusivo, de história em quadrinhos e livros clássicos da literatura mundial, best-sellers, servindo como material de adaptações cinematográficas. Inúmeros filmes, são baseados em obras, best-sellers da literatura.

DA LITERATURA A SÉRIE DE TV

A obra literária *Fundação*, se tornou uma escolha promissora para uma adaptação seriada. Esta série de livros se chama “*Trilogia da Fundação*”. A *Fundação* é ganhadora de inúmeros prêmios de literatura mundial, sendo considerada obra prima da ficção científica.

Isaac Asimov, publicou o primeiro livro da saga *Fundação* “*Prelúdio da Fundação*” em 1988, já com os sucessores concluídos e publicados anteriormente.

Então a sua ordem de publicação se firma da seguinte forma; *Fundação* que originalmente é o segundo livro, nasceu em 1951, terceiro livro, “*Fundação O Império*” em 1952, terceiro livro, “*Segunda Fundação 1953*”, quarto livro a “*Limites da Fundação*” em 1982, e quinto “*Fundação Terra 1986*”. Isaac Asimov, retornou-se a sua série, para escrever o “*Prelúdio da Fundação*” em 1988, a pedidos de seus fãs.

Fundação, conta a história da queda do império galáctico, governado por clones. Segundo Isaac Asimov, sua obra se inspira na premissa básica do livro de Edward Gibbon sobre a “*História e Declínio e Queda do Império Romano*”.

O personagem norteador de toda a história se firma no cientista matemático, Hari Seldon, que utiliza sua ciência revolucionária e faz previsões milimétricas e assertivas de como será a queda do império galáctico.

Por “Prelúdio da Fundação”, que nosso estudo se inicia, na análise comparativa do livro, para com a série de TV. É uma ambientação de cenários e figurinos bastante preocupada com a fidelidade.

Existem momentos onde o autor cita em seu livro os cenários e a indumentárias dos personagens. Você percebe claramente que na série foi respeitado.

Mais muito pouco da história do livro se é vista na série de TV, porque a série em si. Não começa necessariamente por Seldon recém-formado na Universidade, e sim com Seldon já consagrado no mundo acadêmico e com seguidores de suas ideias revolucionárias.

O que se percebe fielmente no livro “Prelúdio da Fundação”, é a essência ou espírito do livro na série de TV.

Seguindo a sequência dos livros da trilogia Fundação, no livro “Fundação” de 1951, se inicia a adaptação propriamente dita para a série de TV. Na série de TV, os personagens principais são homens brancos, e na adaptação seriada são mulheres e algumas delas, negras.

Como o personagem Gaal Dornick, um jovem rapaz branco, com doutorado que vem de um planeta que apresenta características próprias, não se opõe a educação aos habitantes que se interessam em ampliar seus conhecimentos.

Já na série de TV, Gaal, é uma mulher negra com pouca formação acadêmica, e que vem de um planeta que acredita que a educação é uma heresia. Os roteiristas da série de TV, optou-se por uma nova narrativa, que seria ao contrário à do personagem Gaal do livro.

No original, Salvor Hardin, é o prefeito de Terminus, uma pessoa pacífica que defende a paz. Sua frase de destaque é “A violência é o último refúgio do incompetente”, mas na série TV, é uma mulher, que defende o planeta de possíveis invasores, tendo está características militares, uma delegada ou guardiã.

Salvor Hardin, presta um papel importante como guardiã de Terminus, neste momento da história, porque tanto nos livros, quanto na série de TV. Terminus, apresenta uma relação conflituosa com os planetas da borda ou do limite da galáxia. Salvor Hardin, é o homem nos livros e a mulher na série de TV, que resolve esta questão.

A série de TV, coloca Salvor Hardin, em alguns momentos, como defensora de Terminus, contra extraterrestres. Esta informação é criação original dos roteiristas. Pois no livro, este tema não é discutido. Os livros de Asimov, tem por atenção, a outras discussões políticas e filosóficas.

O personagem Eto Demerzel, no livro apresenta-se como um robô masculino e na série de TV, é um robô feminino. Eto Dermerzel, também teve o seu nome trocado, para R Daneel Olivaw. Saindo um pouco de Fundação, Isaac Asimov, construiu a parte, uma trilogia própria para o Robô de Fundação.

No original, Raych (sem sobrenome), é o filho adotivo de doze anos de Hari Seldon, já na série de TV, Raych, já com sobrenome Foss, é um homem adulto, que dá uma reviravolta na história, assassinando o seu próprio pai adotivo.

No livro Hari Seldon, não é morto tragicamente, vive até idade avançada, deixando grande volume de conhecimento holográfico, para serem reproduzidos no futuro. O que venha a acontecer posteriormente, é original da série de TV.

Nos livros, Asimov decidiu, não dar grande destaque, a dinastia genética dos governantes Clones “Cleon I”, “Alvorada, Dia e Crepúsculo” do império. Já na série de TV, os clones, desempenham um grande papel em toda a trama. São um dos eixos norteadores de toda a história.

E o ataque terrorista ao planeta cidade - central ou capital da galáxia, Trantor, nos livros, nunca aconteceu. Mais na adaptação seriada, foi um dos acontecimentos chave, para que o imperador Cleon I, ou seja, o Dia, dar ênfase às previsões proféticas do personagem principal Hari Seldon.

Nos livros, o “Vault” despertará, em determinados momentos da história. Momentos estes de crise, com o objetivo de transmitir conhecimento, para que a crise seja superada.

Na adaptação seriada o Vault, contém um campo de força, que mantém todos os seres vivos, longe de seu alcance. E a personagem Salvor Hardin, a prefeita e guardiã de Terminus, se mostra resistente ao campo de força. Trazendo mais um elemento relevante para a história e adaptação seriada.

O que se observou, neste trabalho comparativo das duas artes em questão. É que a versão seriada, ganhou inúmeras informações adicionais, tanto para os personagens, quanto para a trama em si. Informações estas que enriqueceu o roteiro, deixou mais ágil e criativo. E ainda por cima, a criação dos roteiristas, do salto de aproximadamente, mil anos na história. Fazendo com que o telespectador prenda - se na série do começo ao fim.

Com as imensas mudanças do livro para o roteiro adaptado, o fã leitor, se encontra, um tanto quanto decepcionado. Mais para o fã telespectador apresentou-se, interessado e instigado. As artes, em discussão, são consideradas diferentes porque exibem formatos distintos de trabalho.

Mas o objetivo central deste trabalho é apresentar os laços afetivos dos livros, com a série de TV, sendo um complemento do outro, um reflexo do outro, em sua estrutura narrativa e gênero literário.

Estes são apenas um dos principais elementos de igualdade e diferenças entre os livros com a série de TV. Estamos longe de esgotar este assunto, visto que o tema traz em sua essência o questionamento da comparação, onde podemos apreciar que as adaptações buscam atender o maior número de telespectadores.

Mas o objetivo central deste estudo é destacar as principais diferenças e igualdades, dentro do campo literário, que servem de base para novas formas de interpretação e abordagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcia Nogueira. FONTOURA Mara, ANTONIUTTI, Cleide Luciane. **Mídia e Produção audiovisual: Uma Introdução Audiovisual**. 1 EDIÇÃO, Editora Intersaberes, 2012.

BARTHES, Roland. **Introdução à Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis, RJ: 7 Edição, Editora Vozes, 2011.

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia de Trabalho Científico**. São Paulo: Ed. Cortez, 1996.

ARISTÓTELES. **E a Poética**. Paris, Les Belles – Lettres, 1977.

COLI. Jorge. **O que é arte**. 15ª Edição. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1995.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo, magia e arte de adaptação**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2001.

REY, Marcos. **O Roteirista Profissional: Televisão e Cinema**. São Paulo: Ática, 2001.

TUNER, Greme. **Cinema como prática social**. 2 ed.: São Paulo: Summus, 1997.



MELODRAMA E METALINGUAGEM NO CINEMA DE PEDRO ALMODÓVAR

João Roberto de Freitas Junior ¹³

RESUMO: Surgido no final do século XVIII, no teatro popular, o melodrama é um gênero no qual o aspecto central é o inevitável e constante enfrentamento da personagem principal contra as agruras de uma sociedade que tenta restringi-la, sempre em um tom hiperbólico, transmitindo uma moral e geralmente se utilizando de personagens femininas. Assim como também é visto no cinema de Pedro Almodóvar como nos filmes *Mulheres à Beira de um Ataque de Nervos* (1988), *De Salto Alto* (1991) e *Tudo Sobre Minha Mãe* (1999), que além desses elementos do gênero também usufruem da metalinguagem. Este último, serve como ponto de identificação entre as personagens e a ficção que consomem e participam na diegese. Pretendo com esse simpósio promover a análise dos elementos do melodrama na obra do autor e a relação proposta pela metalinguagem em seus filmes.

PALAVRAS-CHAVE: Almodóvar; Melodrama; Metalinguagem

GÊNERO

Nas culturas ocidentais, os estudos sobre gênero na ficção remontam pelo menos, à antiguidade clássica a partir da Poética de Aristóteles, no qual o filósofo analisa peças teatrais e poemas de sua época e os classifica em três grupos: epopeia, comédia e a tragédia. Parte das características atribuídas a essa última divisão se relaciona com a arte da representação dramática (sendo “drama” palavra grega para “ação”) e, tem elementos semelhantes séculos com um subgênero posterior: o melodrama, popularizado por peças do teatro francês no século XVIII e cujas características reverberam no cinema de Pedro Almodóvar, cineasta com filmografia iniciada na década de 1970.

Vale assinalar que gênero, como forma de classificação, separa ou une determinadas obras de acordo com elementos diferentes ou semelhantes, além de permitir ainda uma relação de mutação e hibridação. Assim, precisamos sobre três ideias:

Em primeiro lugar, que, virtualmente, a partilha de uma dada característica implica a pertença de um filme a um gênero; em segundo, que toda a obra pode, em princípio, ser integrada num determinado gênero; e, em terceiro, que uma obra pode exibir sinais ou elementos de diversos gêneros. Semelhança ou afinidade tornam-se, portanto, os princípios de reconhecimento e distribuição genérica dos filmes. (NOGUEIRA, 2010, p. 9)

¹³ Graduando em Cinema e Audiovisual, UNESPAR, email: joaorf27@gmail.com

Aristóteles descreveu Epopeia considerando sua forma, poemas épicos, e seu conteúdo, histórias que narram grandes feitos de seus protagonistas, longe do ambiente doméstico em aventuras com extensa duração.

Em relação às comédias, sobreviveram poucos fragmentos com estipulações do autor, uma vez que parte da obra se perdeu. Contudo, a partir de sua análise e considerações a respeito da tragédia, gênero popular do teatro da época, é possível traçar paralelos com os componentes do melodrama.

A tragédia se passa em um espaço de tempo menor e geralmente se concentra em um único espaço cênico, o mais comum sendo um palácio. O protagonista bem-intencionado supera diversos conflitos com suas peripécias, e comete um erro, não intencional, chamado de *hamartia* ou erro aristotélico. Essa falha o atira em desgraça e nos evoca o *páthos*, qualidade daquilo que estimula no espectador o sentimento de comiseração pela personagem patética.

Segundo o conceito aristotélico de *mimesis* o ser humano desde a mais tenra idade aprende a se socializar e a se comportar por meio a imitação. É por meio dos padrões de comportamento e vivências observadas nos adultos que a criança interpreta o mundo – no duplo sentido deste verbo, tanto no significado de “exame” quanto de “encenação”. Dessa forma, para o autor, a ficção também tinha esse jogo bilateral, pois, se por um lado o ator representaria o ser social, a sociedade também se relacionaria com a ficção.

Como aponta (NOGUEIRA, 2010), os personagens presentes nos diferentes gêneros da ficção apresentam traços distintos entre si: retrata seres melhores que nós, os comuns mortais; a comédia porque se refere a seres piores que nós; o drama porque ilustra a vida de seres iguais a nós, ou seja, do cidadão comum, e é nessa perspectiva que nasce o melodrama.

MELODRAMA

O melodrama data do final do século XVIII com a ebulição social e a revolução francesa como um gênero popular. Surgiu como uma forma mais eloquente e hiperbólica do drama, tinha música como acompanhamento e os gestos dos atores em suas peças eram mais explícitos e diretos, até se valendo da metonímia no caso das obras inaugurais. A ação é a força motriz dessas histórias, que abrangem revelações, reviravoltas e estripulias.

Diferente da tragédia, as personagens do melodrama após inumeráveis peripécias recebiam um final feliz, e apesar de assim como o drama, o subgênero apresentar histórias sobre o cidadão comum, estes eram revestidos de uma moralidade inabalável, recompensada com um final feliz como Manuela, protagonista de *Tudo Sobre Minha Mãe*, filme de

Almodóvar que estreou em 1999. O melodrama narrava então o triunfo da virtude sobre todos os males.

Entre suas particularidades, estavam cenas com um monólogo que pode ser dividido em dois tipos: o recapitulativo e o patético. O primeiro servia para contextualizar eventos que haviam acontecido antes da história sendo contada. Já o segundo, era menos funcional, embora fosse mais importante, uma vez que tratava do ponto de reconhecimento em que o personagem nos suscitava a ter a experiência de páthos, seja o da vítima que lamenta e invoca a providência, ou o do vilão, que após mentir para todas as personagens confessa seus erros ao público. Um exemplo que espelha essa característica será abordado mais à frente na análise do filme *De Salto Alto*, de Pedro Almodóvar, lançado em 1991.

A relação maniqueísta presente no melodrama é fator de algumas especulações sobre a diminuição da criminalidade como gostava de contar o escritor francês Charles Nodier. De acordo com o relato de THOMASSEAU (2012), esse autor contava a história de alguém que confrontado pelo convite de outrem para praticar um crime respondeu “você então nunca viu representar uma peça de Pixérécourt”¹⁴. Para além do tom exagerado da anedota precisamos levar em consideração como esse artifício tinha efeito e foi decisivo para a transição do melodrama do teatro para o cinema que não se deu de forma ingênua, como aponta XAVIER (2003), e tinha como intuito reforçar e veicular mensagens morais.

Os personagens do melodrama clássico eram as protagonistas, normalmente mulheres, mas, em alguns casos, crianças desabrigadas ou órfãs, sempre inocentes e perseguidas por um vilão obstinado, completamente mal e por meio do qual se reforçava preconceitos da época, pois geralmente os antagonistas eram ateus e estrangeiros. Junto deles havia, de um lado, o personagem cômico que, por sua vez, acompanhava a protagonista, e do outro lado, um laçao que ajudava o vilão em suas maquinações. Somava-se a isso um pai nobre, um personagem misterioso que revelava uma informação vital para a peripécia, e um animal de estimação presente para despertar a simpatia do público. Todos eles se mantinham empenhados na ação da narrativa, a qual refletia uma mensagem: quanto maior o perigo igualmente maior será a piedade, a aflição e, por fim, o alívio.

PEDRO ALMODÓVAR

Nascido na Espanha, o diretor de cinema Pedro Almodóvar começou sua carreira nos anos de 1970 filmando vários curtas-metragens e um longa, a maior parte nunca tendo sido lançados no Brasil. Mas é na década de 1980, poucos anos após o fim da ditadura de Francisco Franco, que Almodóvar ganha espaço e visibilidade produzindo quase um filme por ano.

¹⁴ René-Charles Guilbert de Pixérécourt, dramaturgo francês ativo no século XIX, conhecido por seus melodramas.

Ainda assim, a relação do diretor com os produtores era bastante tumultuada, o que gerava conflito entre o filme que ele queria fazer e as propostas impostas a ele. Essa perturbação ao trabalho foi crucial para a carreira de Augustin Almodóvar, irmão de Pedro, formado em química e com histórico em metalúrgica, quem logo assumiu a função de produtor de seus filmes, cargo esse que ele desempenha até o momento, na produtora dos filmes do diretor, a El Deseo.

MULHERES À BEIRA DE UM ATAQUE DE NERVOS

Nesse novo contexto de liberdade criativa é que Pedro Almodóvar lançou, em 1988, o projeto que lhe traria êxito no mercado internacional, o longa-metragem *Mulheres à beira de Um Ataque de Nervos*, protagonizado por Carmen Maura, uma atriz atuante em longa data na filmografia do diretor.

No filme, Pepa, interpretada por Maura, é uma mulher inconformada por ter sido abandonada por seu amante com quem trabalha em um estúdio de dublagem. A solução que ela encontra é fazer uma receita de gaspacho, um prato que seu amante gosta, mas recheado de comprimidos soníferos para que ele durma e não a deixe mais.

Uma comédia com toques melodramáticos, o filme conta com uma mise-en-scène colorida que cria uma atmosfera *kitsch* particular da obra do diretor. Por exemplo, o apartamento de Pepa é decorado com animais em uma evocação à arca de Noé. Se a relação amorosa dela está desmoronando, é nessa representação bíblica que a história encontra a ironia desses casais de animais, pois Pepa pretende salvá-los enquanto todo o resto desmorona.

Logo no início, a protagonista sonha com o seu amante falando em um microfone para flertar com várias mulheres diferentes que passam por ele, de diferentes nacionalidades, como se não houvesse limites espaciais para as suas traições. A voz é um componente muito importante no filme, não apenas pela natureza do trabalho dos personagens, mas porque serve como forma de distanciamento, pois o telefone no universo almodovariano ironicamente serve como objeto de incomunicação, como aponta PAIVA (2010).

Da mesma forma, existe uma cena metalinguística em que Pepa no trabalho precisa contracenar com o seu namorado, mas ele não está lá. Ela fala no microfone recebendo o sinal da voz dele gravada durante uma cena de romance. Esse dispositivo revela o seu descontentamento ao colocar a personagem em uma situação difícil. Primeiro, por interpretar uma cena de amor em um contexto de separação, e segundo, por ter de contracenar com voz dele mesmo em sua ausência.

Figura 1 – Cena de *Mulheres à Beira de Um Ataque de Nervos*



Fonte: *El Deseo*, 1988.

Como explica FERRAZ (2019), a metalinguagem trata do significado duplo da palavra “sobre”, ao mesmo tempo que a metalinguagem é sobre a própria obra, ela também é sobre no sentido de que está para além da obra. Nesse sentido, a ficção elaborada pelo trabalho de dublagem dentro do filme aponta para o próprio filme, e serve como meio de explicitar os sentimentos da protagonista que precisa lidar através da ficção com o seu problema também ficcional.

Logo temos duas camadas de espectador e suas possíveis relações com as obras ficcionais, a primeira delas é a nossa se relacionando com os filmes de Pedro Almodóvar, nos relacionando com o *pathos* de suas personagens. Em segundo nível temos essas personagens lidando com algum tipo de ficção ou até elas mesmas ficcionalizando uma parte de suas vidas, emulando e mimetizando desejos. Podemos verificar esse mesmo *modus operandi* no melodrama *De Salto Alto* por exemplo, de 1991.

DE SALTO ALTO

Nesse filme, acompanhamos Rebeca, filha de uma grande atriz da Espanha, Becky Del Páramo, que abandonou a filha para fazer carreira no México.

Anos depois, a atriz retorna e a filha está casada com um de seus antigos namorados, além disso, apesar da boa vontade de Rebeca e a tentativa de se aproximar da mãe, descobrimos que existe ainda muito rancor e mágoa nessa relação por parte da filha.

As questões de representação se dão em duas personagens aqui, em Rebeca que casada com o ex-namorado de sua mãe tenta emular a ela, e Femme Letal, a amiga travesti de Rebeca que faz shows nos quais imita Becky Del Páramo. Note que a falta que a mãe faz reflete na tentativa de Rebeca ser como ela, em um casamento turbulento e pouco afetivo com um ex-affair de sua mãe, e em Letal que através da ficção e da representação é uma figura exterior a ela que serve como reflexo de sua mãe. Becky, quando está diante de uma

foto de Letal, diz “eu tenho uma igual, com as mesmas plumas, a mesma postura” e lê no cartaz “Letal: a verdadeira Becky” e inconformada pergunta “a verdadeira Becky não sou eu?”, e tem a confirmação vindo da filha que a conta que ia ver o show para matar as saudades dela.

Figura 2 – Cena de *De Salto Alto*



Fonte: *El Deseo*, 1991.

Becky, Rebeca e seu marido vão assistir ao show de Femme Letal que transa com Rebeca no camarim após pedir que lhe ajudasse após o espetáculo. O filme se desenrola no assassinato do marido de Rebeca que é investigado pelo Juiz Dominguez, uma das facetas do personagem que também se apresenta Femme Letal, além de ter outros dois alter egos, o informante Hugo e o filho Eduardo que supostamente é o seu nome verdadeiro.

A investigação tem início, mas logo Rebeca confessa sua culpa em rede nacional, algo muito próximo dos monólogos patéticos do melodrama clássico. Como aponta Almodóvar em entrevista com Frederic Strauss:

Ela é ao mesmo tempo a origem e o fim de sua própria moral. (...) Em sua primeira confissão Rebeca mostra que está completamente sozinha, que a objetiva da câmera de televisão é a única com quem pode falar, e também pe a verdade da informação, pois ela diz as coisas que aconteceram, atinge o extremo desse tipo de discurso. Ao se confessar, pune-se a si mesma, e o espetáculo patético da autopunição chega até sua mãe, que também sente isso como punição, Rebeca se confessa e ao mesmo tempo acusa diretamente a mãe e o marido: utiliza sua confissão para outro fim que não sua própria acusação. (STRAUSS, 2008, p. 133)

Ela expia sua culpa através da televisão se tornando uma figura patética porque apesar disso, o juiz que está investigando o caso e está envolvido emocionalmente com ela não acredita.

Rebeca repete ainda mais duas vezes a sua confissão, uma para o próprio juiz, e outra com a sua mãe, uma confissão dupla, já que a filha a conta que trocou os remédios de um antigo parceiro da mãe para que esse morresse ao dormir na estrada e deixasse o caminho livre para que Becky seguisse sua carreira viajando para o México com a filha, promessa que como soubemos ela não cumpriu.

O filme termina com Becky no leito de morte forjando uma prova para ser incriminada do crime no lugar da filha e poder dar a liberdade a ela, buscando no salvamento da filha um tipo de recompensa pelos anos de abandono. Ironicamente Rebeca não consegue dizer suas últimas palavras pois sua mãe já estava morta na cama. Simbolicamente, ainda que tenha salvado a filha da prisão, Becky a abandona novamente.

TUDO SOBRE MINHA MÃE

Se em *Mulheres à Beira de Um Ataque de Nervos* temos alguns elementos do melodrama misturados com a comédia e em *De Salto Alto* acompanhamos a resolução entre uma mãe ausente e sua filha, personagens de moral questionável, em *Tudo Sobre Minha Mãe*, filme de 1999, a protagonista Manuela remete às protagonistas do melodrama tradicional do século XVIII por sua resiliência e naturalidade em ajudar as pessoas a sua volta mesmo que ela carregue o maior fardo que uma mãe pode ter: a morte de seu filho.

Esteban é filho de Manuela, uma enfermeira que coordena o setor de transfusão de órgãos de um hospital. Como nunca soube nada sobre o pai, ele pretendia pedir que a mãe contasse toda história em seu aniversário.

Naquela noite ambos vão assistir à peça *Um Bonde Chamado Desejo*, que Manuela conta a ele que fez uma montagem no passado, ela no papel de Stela e seu pai como Kowalski.

Esteban decide esperar na saída do teatro por Huma, a intérprete da protagonista Blanche, pois queria um autógrafo, e em decorrência dessa escolha, Esteban é atropelado por um carro e morre antes de saber a verdade sobre quem o geriu junto com Manuela.

Aqui temos uma cena que apesar de não apelar para o exagero do gênero é bastante potente no que diz respeito a trabalhar o *páthos* da personagem. O plano gira no ar como se a objetiva fosse a última visão de Esteban, uma mãe desesperada, inconsolável em meio a chuva, este último elemento sendo retomado mais adiante no texto.

Figura 3 – Cena de Tudo Sobre Minha Mãe



Fonte: El Deseo, 1999.

Esteban então passa pelo processo de doação de órgãos. Aqui, o diretor se vale da metalinguagem e da repetição da representação em seus personagens, pois Manuela trabalha no hospital atuando em vídeos sobre doação, fazendo o papel do familiar da vítima. É interessante notar como Almodóvar coloca Manuela, assim como Pepa, para ser confrontada com uma ficção, mas no sentido inverso. Se Pepa lidou com uma ficção romântica em uma realidade turbulenta, Manuela tem que lidar com a realidade trágica apesar de ter “treinado” tantas vezes a mesma situação na ficção.

Essa metalinguagem, da história dentro da história, e que também fala sobre a própria trama pode ser vista em mais dois exemplos na narrativa. O primeiro é que, antes de morrer, Esteban começa a escrever um relato sobre sua mãe homônimo ao título do filme, e ele explica ser uma homenagem ao título original em inglês de *A Malvada (All About Eve)*, um filme sobre uma atriz que pouco a pouco tenta tomar o espaço de uma veterana.

Após a morte do filho, Manuela decide voltar a Barcelona para reencontrar com a pessoa que a engravidou de Esteban, agora uma mulher trans chamada Lola, que também não sabia ter um filho, e contar-lhe não apenas sobre o menino, mas a respeito de sua morte.

Essa viagem funciona como uma viagem do tempo, pois além da busca de Lola, ela reencontra a montagem da peça e se torna próxima de Huma, o que sem querer desperta os ciúmes de Nina, a atriz que faz Stela, e que assim como Bette Davis em *All About Eve* a acusa de estar tentando roubar seu papel.

A convivência naquele novo, mas familiar ambiente, do teatro se estreitam até que ela conta sobre o que aconteceu com seu filho e como Huma, sem saber, fazia parte daquela tragédia. Almodóvar trabalha aqui com o som da chuva despertando a memória de uma sobre o rosto de Esteban molhado através do vidro do seu carro, assim como Blanche, a personagem que ela faz no teatro, ouve o som de uma música sempre que lembra de uma tragédia do passado.

Nessa peça existe a segunda forma de metalinguagem do filme, pois apesar de não querer tomar o trabalho de Nina, por uma série de acontecimentos, Manuela tem a oportunidade de reviver o papel de Stela, também a de uma mãe em uma situação tóxica com seu marido machista e violento, papel esse que reflete a condição dela no passado quando fugiu de Barcelona para Madri sem contar a Lola que estava grávida, diferente de Stela que no final da peça ainda decide continuar casada com Kowalski.

Almodóvar em suas entrevistas com Strauss conta que Lola foi baseada em uma história que ele ouviu e guardou pois ele julgava uma “manifestação perfeita do caráter irracional do machismo”. Manuela em dado momento do filme questiona sobre o passado “como alguém pode ser tão machista com um par de peitos como aquele?”. Dessa maneira, assim como Stela é um reflexo ficcional de Manuela, Kowalski também é de Lola, apesar do primeiro ser um homem cis, e a segunda uma mulher trans.

Além desses personagens, há Agrado, que tem esse nome por sempre querer agradar as pessoas, frase que remete a Blanche que repete na peça que sempre dependia da bondade das pessoas, e irmã Rosa, uma moça que faz trabalho social ajudando principalmente transexuais em estado carente.

Irmã Rosa conhece Lola antes dos eventos mostrados no filme e logo descobrimos que, assim como Manuela no passado, está grávida dela. Se antes as personagens eram confrontadas com algum tipo de representação ficcional, assim como a própria Manuela na montagem da peça, desta vez a própria encontra em irmã Rosa um duplo, quase uma representação do próprio passado se repetindo em sua frente, mas com uma pessoa real e soropositivo, que precisa de todos os cuidados e que a vida, Manuela não pode simplesmente ignorar como as personagens no fim de uma peça.

Ao final do filme, irmã Maria falece, e Manuela adota seu filho, que também se chama Esteban. Manuela encontra Lola, que está em um estágio avançado de HIV, conta tudo sobre o seu filho, e o apresenta ao novo Esteban.

Volta para Madri, pelo mesmo túnel do começo do filme, com Esteban no colo, a mesma viagem que fez da primeira vez quando fugiu de Lola, 17 anos no passado, com o primeiro Esteban no ventre. Há ainda uma última viagem, dois anos depois, para Barcelona que serve como desfecho feliz para os personagens, o bebê Esteban está bem de saúde, Agrado continuou trabalhando com Huma, que continua fazendo sucesso no teatro.

Conforme podemos analisar no texto, o melodrama é um gênero que evoca sentimentos de comiseração no espectador, por vezes fazendo os espectadores se relacionar de forma empática com os problemas dos personagens, e refletir nos seus próprios. Da mesma forma, o diretor Pedro Almodóvar traz esse sentimento de piedade e reconhecimento do espectador, assim como também, nas suas próprias personagens que são defrontadas por

representações metalinguísticas, sejam elas ficcionais ou reais, revivendo e reelaborando partes de suas próprias vidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Poética**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

FERRAZ, Paulo Procópio. **As Metalinguagens de Barthes**. Remate de Males, v.39, n.2, pp. 849-866, 2019.

NOGUEIRA, Luis. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Colvilhã: Livros Labcom, 2010.

PAIVA, Mónica Luísa Morgadinho. **Melodrama à Beira de um ataque de nervos: para uma análise constrativa entre o mundo conceptual de Douglas Sirk e a sua apropriação no cinema de Pedro Almodóvar**. 2010. Tese (Mestrado em Estudos Anglísticos) - Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, 2010.

STRAUSS, Frédéric. **Conversas com Almodóvar / Frédéric Strauss**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

THOMASSEAU, Jean-Marie. **O Melodrama**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

XAVIER, Ismail. **Ismail Xavier: O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.



DO NEORREALISMO AOS ARTIFÍCIOS DO REALISMO ANTROPOMÓRFICO EM *NOITES BRANCAS* DE LUCHINO VISCONTI

Luis Fernando Severo¹⁵

RESUMO: Um dos fundadores do neorealismo, Luchino Visconti provocou estranhamento ao se afastar dos princípios fundamentais do movimento em seu quarto longa-metragem de ficção, *Noites Brancas* (1957). É o único filme do diretor rodado exclusivamente em estúdio, no caso Cinecittá, onde é recriada meticulosamente uma cidade ao mesmo tempo moderna e atemporal, não havendo nele nenhuma cena filmada em locações externas. Adaptada de uma novela subjetiva de Dostoiévski, fora do eixo das preocupações habituais de Visconti, a obra não contém nenhuma referencia histórica ou social distinta, característica presente em todo o restante de sua filmografia. Como observa Glauber Rocha em texto crítico, neste filme “é a dualidade realismo-fábula o ponto de partida”, sendo sua atmosfera predominante estabelecida através do tratamento fotográfico associado à direção de arte. Segundo o diretor de fotografia Giuseppe Rotunno, a cinematografia de *Noites Brancas* foi elaborada como um roteiro, assumindo um papel de protagonismo que exemplifica princípios antropomórficos que Visconti proclamou tão caros a seu cinema e que vamos encontrar evidenciados de diferentes formas ao longo de sua criação artística.

PALAVRAS-CHAVE: Luchino Visconti; adaptação cinematográfica; cinema antropomórfico.

INTRODUÇÃO

Noites Brancas (Le Notti Bianche, 1957), é adaptado de uma novela homônima publicada em 1848 por Fiódor Dostoiévski. É a terceira colaboração de Visconti com a roteirista Suso Cecchi D' Amico, atividade que iria se estender por mais quatro filmes, tornando-a sua mais constante parceria tanto em roteiros adaptados como em obras originais. Suso foi também uma de suas amigas mais íntimas, devendo-se a ela uma considerável parte do que se sabe sobre os processos criativos do diretor. O filme assinala uma ruptura radical de Visconti com os princípios do neorealismo, do qual já havia se afastado em seu filme imediatamente anterior, *Sedução da Carne* (Senso, 1954).

A essas alturas o neorealismo já havia entrado em declínio e dois de seus maiores expoentes haviam tomado caminhos bem distantes dos princípios originais do movimento, filmando com astros e estrelas de Hollywood, Vittorio de Sica em *Quando a Mulher Erra*

¹⁵ Doutor e Mestre em Comunicações e Linguagens – Linha de Pesquisa em Cinema e Audiovisual pela Universidade Tuiuti do Paraná. Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da FAP/Unespar. E-mail: luis.severo@unespar.edu.br

(Stazione Termini, 1953), e Roberto Rossellini em *Viagem à Itália* (Viaggio a Italia, 1954). Numa entrevista à *Cahiers du Cinéma* em 1954 Rossellini declara que o neorrealismo "é sobretudo uma posição moral da qual se olha o mundo, toma-se em seguida uma posição estética, mas a partida é moral" (NARBONI, 1976, p.86). A declaração está em perfeita sintonia com os princípios da *politique des auteurs*, teoria crítica que então se esboçava na revista: os conceitos morais do autor sobre a sociedade são o ponto de partida de um filme que se transfiguram em estética cinematográfica por meio da *mise-en-scène*. Em *A Imagem-Tempo*, Gilles Deleuze lembra que:

Contra aqueles que definiam o neorrealismo italiano por seu conteúdo social, Bazin invocava a necessidade de critérios formais estéticos. Tratava-se, segundo ele, de uma nova forma de realidade, que se supõe ser dispersiva, elíptica, errante ou oscilante, operando por blocos, com ligações deliberadamente fracas e acontecimentos flutuantes. O real não era mais representado ou reproduzido, mas "visado". Em vez de representar um real já decifrado, o neorrealismo visava um real, sempre ambíguo, a ser decifrado (...) (DELEUZE, 2009, p.11).

O termo neorrealismo por si só já remete a uma problematização recorrente no campo das artes, que é o conceito de real, que não possui uma aceção única aceita como definitiva. Cabe frisar aqui que entre as muitas possibilidades de leitura para essa terminologia e assemelhadas pode-se optar pela maneira que Aumont e Marie a dicionarizam, explicando porque acham lógico, a propósito de cinema, falar de impressão de realidade, e não impressão de real. Designa-se então por "real", em conformidade com o primeiro sentido da palavra em francês, a um só tempo "o que existe por si mesmo" e "que é relativo às coisas". A realidade, em compensação, corresponde à experiência vivida que o sujeito desse real tem; ela está inteiramente no campo do imaginário (AUMONT, MARIE, 2007, p.252).

UM CORPO ESTRANHO NA FILMOGRAFIA VISCONTIANA

O aspecto que mais problematiza *Noites Brancas* no interior da filmografia viscontiana é o seu deslocamento em relação aos filmes que o diretor fez antes ou depois. Trata-se do único filme de Visconti realizado exclusivamente em um estúdio, no caso Cinecittá, onde é recriada uma cidade ao mesmo tempo moderna e atemporal, sem uma cena sequer filmada em locações externas. No lado oposto, *A Terra Treme* (La Terra Trema, 1948), filmado inteiramente numa aldeia de pescadores da Sicília não contém cenas rodadas em estúdio, mas o filme se conecta em forma e conteúdo com as outras obras do período neorrealista

do diretor. A mistura de cenas em estúdio e cenas em locações faz parte de todos os filmes subsequentes de Visconti, que prezava muito pela sensação de veracidade contida em cada uma delas, independente do local onde foram filmadas.

Essa escolha estética radical pelo artifício está justificada pelo próprio diretor, que por sentir as dificuldades da produção italiana do período buscou uma história que não precisasse de um grande orçamento nem de muito tempo para ser rodada. Afirma ele que buscava um projeto fílmico que "sendo realista como eu queria, me desse ao mesmo tempo a possibilidade de errar um pouco pelo sonho". Embora bem-sucedido de público e de crítica, premiado em Veneza, é considerado uma obra menor no conjunto de obra do diretor, talvez por não ser encontrado nele nenhuma referência histórica ou social distinta, característica presente em toda a obra viscontiana. Embora não se refira especificamente a *Noites Brancas*, Glauber Rocha enquanto jovem crítico de cinema, demonstra haver compreendido essa postura de Visconti em artigo escrito na juventude onde observa que:

Em Visconti - situando-o como um neorrealista - é a dualidade realismo-fábula o ponto de partida. Primeiro é o real que ele dispõe como observação; segundo é a sua fabulação que confere ao real seu clima e sua existência de absurdo, já então uma justificativa para a abordagem (ROCHA, 2016, p. 217).

Em entrevista concedida a Jean Domarchi e Jacques Doniol-Volcroze, publicada na *Cahiers Du Cinéma* em 1957, os entrevistadores apontam para Visconti seu estranhamento pela escolha da novela de Dostoiévski, que segundo eles é uma obra literária subjetiva, fora do eixo de suas preocupações habituais, ao que o diretor responde tê-lo atraído nela a evasão da realidade e o posterior despertar em uma realidade desagradável. Os entrevistadores perguntam então se esse despertar na verdade demonstraria o conteúdo social do filme, aparentemente ausente. Visconti responde sucintamente: "Talvez até tenha forçado um pouco nesse aspecto: o contraste entre o sonho e a realidade" (SANZIO; THIRARD, 1988, pg.109-110). No entanto na perspectiva em que o conjunto da obra do diretor pode ser visto agora, de imediato podemos interligar o filme tematicamente a outros dois trabalhos de sua filmografia, há evidentes similaridades do personagem Mário, de *Noites Brancas*, em seu deslocamento em uma cidade que ainda lhe é estranha e o Mersault de *O Estrangeiro* (Lo Straniero, 1967). Da mesma forma as tentativas de evasão sob a forma da materialização dos desejos íntimos e o retomo forçado à realidade hostil é um dos componentes centrais da narrativa de *Ludwig* (1973).

A FOTOGRAFIA COMO PERSONAGEM E OS ELEMENTOS ANTROPOMÓRFICOS

Depois da decisão criativa de rodar exclusivamente nos limites de um estúdio, a estratégia de *mise-en-scène* que mais preocupou o diretor foi a de estabelecer a atmosfera predominante do filme através do tratamento fotográfico associado à direção de arte. Em sua primeira parceria das seis que estabeleceria com Visconti, o diretor de fotografia Giuseppe Rotunno¹⁶ relembra que a fotografia de *Noites Brancas* foi elaborada como um roteiro:

Visconti afirmou que a fotografia tinha no filme um papel de protagonista. Todavia fui imediatamente contra o exibicionismo fotográfico. De resto, eu só fico satisfeito quando a fotografia auxilia a direção (estou sempre do lado do diretor). Filmamos tudo num estúdio, onde construímos um trecho da cidade com o canal, porque Visconti queria que o público o reconhecesse como real, mas ainda assim artificial. Foi bastante complexo - às vezes a cidade tinha que parecer real, às vezes tinha para parecer falsa - mas conseguimos, eu acho. A fotografia desse filme constituiu uma etapa importante do meu desenvolvimento no que diz respeito a contar histórias com a luz. Ela sempre esteve a meio caminho entre o real e o irreal, a realidade e a fantasia, utilizando a dimensão expressiva do cinema e do teatro, e estava sempre em sintonia com a direção, cena após cena (CALDIRON, 2007, p. 61).

A fotografia como protagonista é uma das muitas aplicações dos princípios antropomórficos que Visconti proclamou tão caros a seu cinema e que vamos encontrar evidenciados de diferentes formas ao longo de seus filmes. O cuidadoso desenho cenográfico das ruas, edificações, pontes e canais, inspirados na cidade portuária de Livorno são bem mais do que um espaço de deslocamento dos personagens e o protagonismo da fotografia se associa a eles para o desenho de outra personagem central na trama, a noite invernal do Mediterrâneo, que tem aqui o papel diametralmente oposto àquele que outra personagem antropomórfico, o sol mediterrâneo, terá em *O Estrangeiro*.

¹⁶ Giuseppe Rotunno (1923-1991) foi um dos mais celebrados diretores de fotografia italianos, e entrou na indústria cinematográfica como fotógrafo na Cinecittá. Suas colaborações mais famosas foram com Luchino Visconti, que considerava seu mentor, com quem realizou entre outros, *Rocco e Seus Irmãos* (1960) e *O Leopardo* (1963). Entre os vários filmes que fotografou para Federico Fellini estão *Satyricon de Fellini* (1969) e *Amarcord* (1973). Rotunno adquiriu a reputação de criar atmosferas realistas, opulentas, nostálgicas ou estranhas através do uso engenhoso de técnicas de iluminação. Seu trabalho no campo internacional incluiu *O Show Deve Continuar*, de Bob Fosse (1979), vencedor de Melhor Fotografia no BAFTA de 1981 e indicado ao Oscar de 1980 na categoria. Em 1966, Rotunno se tornou o primeiro cidadão não americano admitido a ingressar na Sociedade Americana de Cinematografia. A partir de 1988 lecionou no Centro Sperimentale di Cinematografia em Roma.

A trama central do filme segue um homem e uma mulher solitários, Mário e Natália, que vagam pela noite numa cidade portuária em busca de um ideal de felicidade difícil de alcançar, amparando-se mutuamente em suas angústias existenciais. A noite é construída em termos fotográficos com estética visivelmente inspirada no expressionismo, acrescida de um clima onírico, enquanto os *flashbacks* da felicidade amorosa de Natália, sempre filmados em ambientes internos, são banhados de luz. Vamos encontrar novamente essa dualidade no uso de luz e sombra tanto em *O Estrangeiro* como em *Ludwig*, entre outros filmes de Visconti onde a fotografia também mergulha na estética expressionista como a estabelecer um diálogo trevoso com a alma atormentada de seus personagens.

Embora o filme contenha signos visuais e músicas que permitem relacioná-lo com uma determinada época, o tom fabular conferido pela cenografia e a fotografia o direcionam para uma certa atemporalidade, e a desconstrução da busca da felicidade empreendida por Mário guarda grande semelhanças com as de Meursault e Ludwig, protagonistas de filmes posteriores. Como em *O Estrangeiro* e *Ludwig*, os elementos naturais devidamente estilizados assumem um caráter antropomórfico de função simbólica, como “a névoa que toma difusa as relações entre o casal improvável, a chuva que se mistura às lágrimas de Natália, o vento que sublinha a exasperação de Mário e a neve que parece decorar e dar um tom festivo à cidade, enfatizando a ilusão de felicidade do protagonista” (BACON, 1998, p.198).

No plano sonoro Visconti utiliza extensivamente trilhas sonoras especialmente compostas para os filmes ou adaptadas a partir da obra de grandes compositores como Mahler, Wagner e Bruckner, mas também costuma fazer um uso diegético de música popular, cantada ou tocada em cena de maneira a se integrar organicamente à narrativa. Um dos usos mais insólitos que Visconti faz desse procedimento é a inserção de *Noites Brancas* de uma cena que se passa em um restaurante onde Mário e Natália desenvolvem uma conversa importante para seu relacionamento. Em dado momento uma *jukebox* põe-se a tocar um *rock'n roll* e os jovens frequentadores do local começam a dançar freneticamente, contagiando Natália, que arrasta um Mário constrangido e desajeitado para o frenesi corporal que um hit de Bill Halley & His Comets induz no ambiente. Em 1957 esse gênero musical não gozava de reconhecimento intelectual e era utilizado essencialmente em filmes musicais ou de entretenimento. Theodor Adorno, pensador notoriamente crítico à massificação imposta pela indústria cultural, já expressara sem meias palavras suas objeções a uma forma de música de raiz popular, o *jazz*, ao qual recusava o status de arte, ambição que o *rock* sequer manifestava. A irrupção desses acordes selvagens em meio a uma trama que até então se manifestava com placidez e delicadeza, toma-se uma sutil crítica de costumes, acentuando a sensação de deslocamento e angústia de Mário e intensificando sua dificuldade em se comunicar intimamente com Natália. Mais uma vez nos deparamos na narrativa fílmica com um elemento antropomórfico, onde a música popular vai interagir com os personagens e tomar-se um deles.

AS EMOÇÕES PRIMORDIAIS SOB OS SIGNOS DA *MISE-EN-SCÈNE*

Em uma crítica publicada em 1958 na revista *Arts*, Eric Rohmer diz que depois de assistir ao filme duas vezes, ele o seduz e o irrita ao mesmo tempo pela razão de que Visconti acredita na *mise-en-scène* pela *mise-en-scène* e

É isto que faz a força e a fraqueza de nosso cineasta. Em seu mundo amoral e rigoroso são privilegiadas as ações que se prestam melhor a uma *mise-en-scène* e - podemos acrescentar - na medida mesmo em que se prestam a ela. Os sinais exteriores da emoção serão assim colocados sistematicamente em evidência, a tal ponto que as personagens não terão preocupação mais clara que a de entregar-se a ela com o máximo de impudor. É verdade que Visconti demonstra uma predileção, aqui como em *Senso*, pelos seres frouxos, sensíveis às influências exteriores, cuja paixão toma a forma de uma tração incontrolável (ROHMER, 1958, p.9).

É identificável aqui outro tema facilmente encontrável na filmografia viscontiana: a entrega dos personagens às emoções em estágio primitivo. Quando discute em *A Imagem-Tempo* a dificuldade de grandes autores em entrar no naturalismo, Deleuze afirma que "Visconti, do primeiro ao último de seus filmes, tenta atingir pulsões brutas e primordiais. Mas, demasiado "aristocrata", não chega lá, porque o seu verdadeiro tema é outro e concerne imediatamente o tempo" (DELEUZE, 2009, p.203). A palavra aristocrata não evoca aqui somente as origens familiares de Visconti, carrega também ligação com uma imagem fortemente associada ao diretor por uma parcela da crítica, que o rotula de esteta decadentista, dado ao requinte e opulência visual característica de muitos de seus filmes e aos valores morais que expressam. Posto que considerados decadentistas também estão nomes como Oscar Wilde, Marcel Proust e Rainer Maria Rilke, não se pode concluir que o termo decadentista contenha unicamente uma conotação depreciativa.

Na citação de Deleuze fica implícita a noção de que não se pode interpretar literalmente as incursões de Visconti nos domínios do naturalismo por estarem naturalmente comprometidas por um filtro classista indissociável de sua essência. De certa maneira essa visão reflete uma desconfiança que o acompanhou a vida inteira, a de que seria inconciliável sua posição política sempre à esquerda com suas origens nobres. Frequentemente mencionado na imprensa como *Il Conte Rosso* (O Conde Vermelho), para Visconti o comunismo representou uma religião laica. Embora nunca tenha se filiado ao PC italiano, sempre esteve envolvido com suas ações. Católico e homossexual assumido, sempre foi visto como um corpo estranho pela militância mais radical no partido.

A concretização prática de um projeto de *mise-en-scène* se dá através da decupagem, que por sua vez é traduzida pelo uso da linguagem cinematográfica. Em praticamente toda sua filmografia Visconti foi fiel ao que se convencionou chamar de decupagem clássica, onde a sucessão de planos é encadeada através de *raccords* que preservam a continuidade e a homogeneidade entre eles, criando o que os críticos chamam de linguagem transparente e montagem invisível, grande responsável pelo caráter ilusionista do cinema, e que só vai sofrer um grande abalo com as rupturas trazidas pela *nouvelle vague*, entre as quais a sistematização do uso do *faux raccord*. A destacar que essa é a mesma linguagem adotada pela maior parte dos cineastas eleitos como canônicos pela *politique*, notadamente os que trabalhavam no interior do *studio system*. A linguagem transparente pressupõe um cinema em que o trabalho significativo, o enquadramento, a montagem e a interpretação do ator sejam praticamente imperceptíveis, e se deixem esquecer em prol de uma ilusão de realidade, tentando disfarçar o trabalho enunciativo da direção para dar a crer que o filme não é contado por ninguém, como se o espectador estivesse assistindo presencialmente o desenrolar dos acontecimentos. Para Bazin, o desaparecimento das marcas do discurso audiovisual permite que a imagem fotográfica, concebida como uma impressão, revele o sentido do real (JOURNOT, 2009, p.146).

Traduzido literalmente, o termo *mise-en-scène* significa pôr em cena, evidenciando sua origem teatral. No sentido cinematográfico o diretor cria sua encenação não para o palco, mas para o olho da câmera, expressando seu controle sobre tudo o que aparece no quadro fílmico. No caso do teatro o cenário, a iluminação, o figurino e a movimentação dos atores formam o conjunto da encenação; no cinema ele é acrescido do papel da câmera, em seus posicionamentos e movimentos. O ponto alto da *mise-en-scène* viscontiana no filme inegavelmente é sua cena climática, o retorno inesperado do amado distante de Natália, o estrangeiro que em um átimo despedaça as ilusões e o futuro sonhado por

Mário. Um *metteur-en-scène* convencional teria várias opções para contar esse episódio do roteiro estritamente dentro dos códigos narrativos praticados pelo cinema dessa época, sintetizados por Deleuze na terminologia taxonômica imagem-movimento.

Provavelmente faria uso de uma sucessão de planos abertos e fechados filmados em campo e contracampo dentro de um eixo de visão pré-estabelecido. Com indiscutível maestria, Visconti resolve a cena em apenas quatro planos: dois planos-sequência, um close médio e um plano geral, subdivididos em dez momentos dramáticos.

O primeiro plano-sequência inicia com um *travelling* lateral no sentido esquerda-direita filmado em plano americano, mostrando o recém-formado casal em situação corporal de grande intimidade e felicidade. Como é típico em Visconti, a câmera se move de modo discreto e elegante, nunca chamando a atenção para sua presença em cena.

O deslocamento dos personagens conduz sem cortes para um grande plano geral, onde percebemos que Natália foi impactada pela presença de um homem bem ao fundo do quadro. O diretor emprega aqui uma técnica denominada profundidade de campo, que utiliza o foco em todas as dimensões do plano, possibilidade introduzida no cinema pela dupla Orson Welles e Gregg Toland em *Cidadão Kane* (Citizen Kane, 1941).

Sem que a câmera se mova vemos Natália correndo em direção ao homem, que deduzimos ser seu amado que voltou. Depois de abraçá-lo retorna novamente correndo em direção a Mário, e em um close pungente desenrola-se um diálogo onde ela declara ter se equivocado em relação a seus sentimentos e ele manifesta resignação. Em seguida, vemos um contraplano onde agora o estrangeiro está em primeiro plano e ao fundo se vê Mário em uma dimensão insignificante contemplando Natália atirar-se nos braços do amado e compartilhar um beijo, enquanto um sutil movimento de câmera acompanha os amantes para fora do quadro e Mário avança solitário. Um novo corte para plano geral em *raccord* de movimento acentua a dor de Mário, que caminha sob o peso da luz crua da manhã e o peso dos seus próprios passos na neve ofuscante.

CONCLUSÃO

Diante do panorama conflituoso e aparentemente contraditório mas propulsor da visão de mundo que a *politique des auteurs* identificava como característica suprema de um legítimo *auteur*, é compreensível que críticos como Domarchi, Doniel-Volcronze e Rohmer demonstrem um certo desconcerto em relação a *Noites Brancas*, porque os territórios sobre os quais Visconti se movia nos seus filmes anteriores agora tem fronteiras mais difusas, a ponto de não ser distinto com clareza em seu interior um esperado conteúdo social. Porém é através do uso eficaz de todos os recursos da *mise-en-scène* que Visconti consegue transfigurar um enredo que, podendo resvalar apenas em direção ao lugar comum dos melodramas que giram em tomo de amores não correspondidos, mergulha o espectador num pungente retrato da solidão e das ilusões humanas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2013.

BAECQUE, Antoine de. **La Política de los Autores**. Madri: Paidós, 2003.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BACON, Henry. **Visconti**: Explorations of Beauty and Decay. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

CALDIRON, Orio. **Giuseppe Rotunno e la verità della luce**. Roma: Skira, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1**: a imagem-movimento. Lisboa: Assírio Alvim, 2009.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de cinema**. Lisboa: Edições 70, 2005.

NARBONI, Jean (org.). **A Política dos Autores**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1976.

ROCHA, Glauber. **O Século do Cinema**. São Paulo: Cosac & Naify, 2016.

SANZIO, Alain; THIRARD, Paul-Louis. Visconti. **Lisboa**: Publicações Dom Quixote, 1988.

VISCONTI, Luchino. **O cinema antropomórfico**. Negativo: Brasília, v. 1, n.1, 2015.

FILMOGRAFIA:

NOITES BRANCAS. Título original: *Le notti bianche* Ano: 1957. Duração: 107 minutos Idioma: Italiano. Cor: Preto e Branco. Companhias produtoras: Rank Film, Cinematografica Associati (C.I.A.S.), Vides Cinematografica. Direção: *Luchino Visconti*. Roteiro e diálogos: *Luchino Visconti, Suso Cecchi d' Amico*. Produção: *Franco Cristaldi*. Produção executiva: *Guglielmo Colonna, Pietro Notarianni*. Música original: *Nino Rota*. Fotografia: *Giuseppe Rotunno*. Montagem: *Mario Serandrei*. Direção de arte: *Mario Chiari*. Cenografia: *Enzo Eusepi*. Figurino: *Piero Tosi*. Elenco: *Maria Schell, Marcello Mastroianni, Jean Marais, Dirk Sanders, Clara Calamai*





MODERNO E CONTEMPORÂNEO: história e estilo no cinema

Coordenação: Dra. Sissi Valente e Dr. Fernando Seliprandy



ENTRE O REALISMO E O FORMALISMO: A IMAGEM-ESPAÇO

Rodrigo Akira Minasse Tomita ¹⁷

RESUMO: O objetivo desta comunicação é apresentar o conceito de “imagem-espaço” proposto por Antoine Gaudin e identificar seus entrelaçamentos com duas teorias do cinema comumente postas como antagônicas: o realismo e o formalismo. O conceito, cuja pretensão é pensar um cinema em que o espaço é tanto questão temática e filosófica quanto matéria essencial desse meio artístico, é admitido pelo próprio autor como situado na confluência dessas duas grandes tradições teóricas (GAUDIN, 2014, p.14). Assim, através de revisão bibliográfica - principalmente dos textos de Gaudin, mas também de outros autores dedicados à teoria do cinema como André Bazin, Élie Faure e Hans Richter - investigaremos os diálogos entre alguns aspectos do conceito de imagem-espaço com as teorias clássicas. Dessa forma, pretende-se também retomar o debate sobre uma abordagem bipartidária e reafirmar a proposta de Alfredo Suppia (2015) que questiona o suposto maniqueísmo entre as teorias realistas e formalistas e sugere a adoção de uma perspectiva que permita o visionamento de ambas as tradições como pertencentes a um mesmo vetor.

PALAVRAS-CHAVE: imagem-espaço; realismo; formalismo.

INTRODUÇÃO

No artigo intitulado “*Reverendo bipartidarismos no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo*”, o autor Alfredo Suppia (2015) questiona um senso-comum que costuma posicionar essas duas grandes vertentes da teoria do cinema em polos diametralmente opostos. Suppia busca encontrar pontos de convergência nas origens dessas teorias e as analisa levando em conta o seu devido contexto histórico-cultural. O autor nos mostra que, em geral, um formalista não necessariamente é refratário ao realismo e vice-versa, e propõe que

No lugar de dois eixos paralelos ou divergentes no contexto da história e teoria do cinema, uma forma mais produtiva de abordagem do formalismo e do realismo cinematográficos talvez seja tratá-los em termos de gradação, num mesmo continuum ou vetor – uma mesma linha cujas extremidades

¹⁷ Mestrando do Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP) e vinculado à linha de pesquisa (2): Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Membro do Grupo de Pesquisa CineCriare/Cinema: criação e reflexão (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq). e-mail: digo.tomita@gmail.com

mais distantes de fato não respondem pela maior parte do pensamento produzido. (SUPPIA, 2015, p. 218)

Neste raciocínio de contraposição a um maniqueísmo teórico, podemos situar uma proposição conceitual do pesquisador francês Antoine Gaudin: a imagem-espço. Tal conceito foi apresentado em sua tese de doutorado na qual Gaudin se deparou com características específicas dos elementos espaciais ao investigar a poética do espço nos filmes de Gus Van Sant, Abbas Kiarostami, Lisandro Alonso, Jia Zhang-Ke, Bruno Dumont, Philippe Grandrieux, Albert Serra e Apichatpong Weerasethakul. Diante das proposições estéticas dos filmes desses realizadores e à escassez de estudos e teorias propícias a tais especificidades, Gaudin propôs o conceito de imagem-espço, o qual ele mesmo afirma que

[...] a imagem-espço pretende ser uma proposta para conciliar, ou pelo menos englobar, duas grandes tradições que muitas vezes se opõem na teoria do cinema: a tradição realista (no sentido baziniano) e a tradição formalista-experimental (no sentido das várias vanguardas). O modelo imagem-espço permite pensar o filme tanto como representação (a imagem de algo) quanto como fenômeno (um fluxo perceptivo em si), tanto como analogon (a imposição de um mundo semelhante) quanto como signo específico (um conjunto puro de estímulos). (GAUDIN, 2015, tradução nossa)¹⁸

Diante de tal afirmação, através da pesquisa e revisão bibliográfica - principalmente dos textos de Gaudin, mas também de outros autores dedicados à teoria do cinema como André Bazin, Élie Faure e Hans Richter - o objetivo deste artigo é apresentar o conceito de imagem-espço apontando especialmente dois de seus aspectos: seu caráter fenomenológico e a noção de “ritmo espacial do visível”, que convergem com as duas teorias clássicas do cinema aqui apontadas: o realismo e o formalismo, ainda que com algumas ressalvas ou particularidades.

Busca-se, portanto, destacar os diálogos entre a imagem-espço de Gaudin com outras proposições teóricas classificadas como parte das teorias realistas ou formalistas.

¹⁸ [...] l'image-espce se veut une proposition pour réconcilier, ou du moins englober, deux grandes traditions trop souvent opposées dans la théorie du cinéma : la tradition réaliste (au sens bazinien) et la tradition formaliste-expérimentale (au sens des diverses avant-gardes). Le modèle de l'image-espce permet en effet de penser le film à la fois comme une représentation (l'image de quelque chose) et comme un phénomène (un flux perceptif en soi), à la fois comme analogon (l'imposition conventionnelle d'un semblable du monde) et comme signal spécifique (un pur ensemble de stimuli).

FENOMENOLOGIA E GEOPOÉTICA

Segundo a definição de espaço no *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (AUMONT; MARIE, 2012), o espaço propriamente dito, no sentido empírico, é apreendido por nosso corpo através da ativação de todos os sentidos e sobretudo por meio do deslocamento e do tato, e, apesar de inegavelmente colaborar com a acepção espacial, a visão - de maneira isolada - só poderia oferecer um apreço pelas espacialidades através de deslocamentos virtuais do corpo.

O conceito de imagem-espaço busca através da abordagem fenomenológica considerar o filme como um fenômeno espacial apreendido por um espectador *encarnado*, ou seja, ao invés de considerar o espectador como ser *desencarnado* - definido apenas por sua atividade visual e mental diante de um filme-objeto -, leva-se em consideração que as imagens cinematográficas afetam todo o nosso corpo através de mecanismos inferenciais providos das percepções imagéticas e auditivas. Assim, quando assistimos a um filme, nos colocamos em uma experiência sinestésica ativada pelos estímulos visuais e sonoros da própria obra que causam um efeito espacializante. Nesse sentido, independente do conteúdo das imagens, o filme proporciona sentidos proprioceptivos ainda que o corpo do espectador em si esteja em estado inerte sentado na poltrona de uma sala escura. Gaudin exemplifica:

[...] diante de obras tão radicalmente antfigurativas como Arnulf Rainer (1960) de Peter Kubelka (cada flash, ou transição de preto para branco, produz, dependendo das propriedades espaciais relacionadas a essas duas cores fundamentais, um efeito cinestésico de "salto"), N.O.T.H.I.N.G. (1968) de Paul Sharits (onde as cores quentes parecem avançar, e as cores frias recuarem), ou ainda Blue (1993) de Derek Jarman; dentro deste último exemplo, a tela monocromática não varia, é o som que, em virtude de suas próprias propriedades espaciais, "esculpe" o corpo do filme (de forma puramente física, ondulatória, ao mesmo tempo em que opera a constituição de um espaço "imaginário" ou "mental" pelo som). (GAUDIN, 2014, p. 3. tradução nossa)¹⁹

Desse modo, o aspecto fenomenológico da imagem-espaço visa identificar uma especificidade espacial no cinema em relação às outras artes. Tal particularidade residiria

¹⁹ [...] devant des oeuvres aussi radicalement anti-figuratives qu'Arnulf Rainer (1960) de Peter Kubelka (chaque clignotement, ou passage du noir au blanc, produit, en fonction des propriétés spatiales relatives à ces deux couleurs fondamentales, un effet kinesthésique de « saute »), N.O.T.H.I.N.G. (1968) de Paul Sharits (où les couleurs chaudes semblent avancer, et les couleurs froides reculer), ou encore Blue (1993) de Derek Jarman ; dans ce dernier exemple, l'écran monochrome ne varie pas, c'est le son qui, en vertu de ses propres propriétés spatiales, « sculpte » le corps du film (sur le plan purement physique, ondulatoire, en même temps qu'opère la constitution d'un espace « imaginaire » ou « mental » par le son).

justamente na capacidade singular do cinema - devido ao seu poder de oferecer uma forte impressão de realidade - de pôr em questão um “espaço vivido”, ou seja, de sua capacidade de promover uma relação com o espaço através da experiência de ser-no-mundo.

Considerando o cerne do modelo realista de André Bazin, em que ele atribui o caráter ontológico do cinema à sua capacidade de revelação do real, é possível - ainda que tomando certas cautelas - estabelecer relações com a corrente filosófica da fenomenologia. Esta, por sua vez, tem como uma das bases a valorização da experiência em oposição a uma racionalidade exacerbada, a qual tenderia a substituir uma atividade pelo conhecimento dessa mesma atividade. Dudley Andrew estabelece essa relação fenomenologia-realismo baziniano através de observações da seguinte citação de André Bazin:

Podemos friamente isolar os padrões na música ou a lógica dos sonhos, como faz o psicanalista, mas, com maior entusiasmo, podemos começar a viver o ritmo da música como um convite à dança e à vibração; e podemos perceber nela um sentido, como um desvendamento do mundo expresso na epifania do sensível. (BAZIN apud ANDREW, 2002, p. 195)

Andrew destaca o vocabulário utilizado pelo francês:

Bazin aqui tornou acessível uma panóplia mágica, o vocabulário da filosofia de sua época. Ouçam as palavras que ele usa. O homem é "convidado" ao mundo pela arte; não reproduz simplesmente seus próprios padrões sobre o mundo, como insinua o semiólogo. De modo semelhante, onde o semiótico diria que na arte entendemos um determinado significado, Bazin afirma que "percebemos um sentido". O significado é aquilo que é imposto a um objeto pelo homem; o sentido é algo que um objeto possui e irradia naturalmente. A arte, diz ele, "desvenda um mundo" que estava oculto e que sempre o estará para a fria lógica da análise. Esse mundo é "expresso" (não "comunicado", como os semióticos prefeririam) pela "epifania do sensível". Em outras palavras, as profundezas ocultas do mundo são sugeridas pela visão que a arte nos dá de sua verdadeira superfície sensual. (ANDREW, 2002, p. 195)

Contudo, aquilo que André Bazin nomeia como “fenomenologia” não pode ser tratado como sinônimo da corrente filosófica que estamos tratando. Para Bazin, trata-se de uma postura de passividade frente ao mundo que permite uma contemplação revelatória da essência dos seres e das coisas. Portanto, é importante ressaltar que essa relação entre o realismo baziniano e a fenomenologia possui ressalvas, como aponta Ismail Xavier:

Sua fenomenologia emerge como respeito à aparência dada, como fé no fenômeno como algo que se auto-revela, desvendando o seu significado. E não examina o elemento que constitui o ponto de partida fundamental dentro daquilo que se possa chamar fenomenologia propriamente dita: a consciência (Husserl), ou o corpo (Merleau-Ponty). (XAVIER, 2018, p. 90)

Assim, ao não se dedicar às questões perceptivas - como é o caso da fenomenologia propriamente dita e cuja influência sobre a imagem-espço é notável -, a convergência entre a imagem-espço e o realismo de Bazin, sob esse aspecto, se encerra na valorização do real. Mas, se aqui há um movimento de afastamento entre os teóricos, este afastamento não é total, uma vez que podemos reaproximá-los novamente sob justamente aquilo que possuem em comum: há ainda, na conceitualização da imagem-espço, uma valorização do aspecto geopoético, que tem como base estabelecer uma relação primordial entre o ser humano e o espaço, além de buscar uma força intrínseca nessa relação com o pré-existente natural.

É verdade que Gaudin diz que esta conexão particular com o espaço não depende exclusivamente da objetividade ontológica do meio, ou seja, não só da capacidade de reprodução mecânica do real, mas também - e sobretudo - do estilo de *mise en scène*. Afinal, o autor esclarece citando *O Homem com uma câmera* (1929) - um filme cujo diretor (Dziga Vertov) é tradicionalmente considerado um formalista - como um exemplo de um filme geopoético:

Essas obras podem ser vinculadas ao projeto geopoético na medida em que abordam a cidade moderna, não apenas como motivo ou objeto de representação, mas como proposição formal em si mesma [...] É menos importante, nestes filmes, mostrar o espaço urbano do que traduzir certas essências, no movimento de imagens próprias do cinema. Há, portanto, um vaivém permanente entre: por um lado, as virtudes poéticas do registro documental das coisas do mundo, a materialidade dos elementos concretos e reconhecíveis da vida urbana; e por outro lado, experiências de montagem mais abstratas, onde os motivos urbanos são reaproveitados num vasto trabalho sensível sobre ritmo, velocidade e sequências de forma, que pretendem trazer à tona uma dimensão cinética e estética da grande cidade à qual só o cinematógrafo pode aceder. (GAUDIN, 2015, tradução nossa)²⁰

²⁰ Ces oeuvres peuvent être rattachées au projet géopoétique dans la mesure où elles abordent la ville moderne, non seulement comme un motif ou un sujet de représentation, mais bien comme une proposition formelle en soi [...] Il importe moins, dans ces films, de montrer l'espace urbain que d'en traduire certaines essences, dans le mouvement des images propre au cinéma. S'opèrent ainsi des allers et retours permanents entre : d'une part, les vertus poétiques de l'enregistrement documentaire des choses du monde, la matérialité des éléments concrets et reconnaissables de la vie urbaine ; et d'autre part, des expériences de montage plus abstraites, où les motifs urbains sont réemployés au sein d'un vaste travail sensible sur le rythme, la vitesse et les enchaînements de forme, qui visent à dégager une dimension cinétique et esthétique de la grande ville à laquelle seul le cinématographe peut accéder.

Dessa maneira, por um lado, temos a busca pela essência do real que se aproxima de uma proposição realista, mas por outro, há uma flexibilidade quanto às operações formais que interferem na passividade e objetividade da câmera de tal maneira que poderíamos posicionar tal obra no campo do formalismo. Em uma visão maniqueísta, tal situação seria um impasse, entretanto, podemos citar Alfredo Suppia para esclarecer essa possibilidade de aproximar um mesmo objeto a essas duas teorias:

Não é nada absurdo, a partir de uma leitura cuidadosa dos manifestos e ensaios assinados por Vertov e parceiros (os kinoks), mas sobretudo por Eisenstein, localizar uma orientação realista muito precisa por trás de especulações sobre a forma artística. (SUPPIA, 2015, p. 215)

Vale lembrar ainda que o próprio André Bazin finaliza seu texto *“Ontologia da imagem fotográfica”* com uma concessão: “Por outro lado, o cinema é uma linguagem” (BAZIN, 1991, p.25). De fato, como explica Robert Stam, “para o autor, o realismo tem menos a ver com a adequação mimética literal entre a representação fílmica e “o mundo lá fora” que com a honestidade de testemunho da mise-en-scène.” (2003, p. 95).

Fica claro, assim, que o modelo da imagem-espaço não considera o cinema como uma duplicação do real, mas uma “realidade intermediária” capaz de conter, em sua forma, relações espaciais que remetem indiretamente às da percepção natural. Gaudin esclarece ainda que, em relação à espacialidade, o cinema e a fenomenologia estabelecem relações em dois pontos interdependentes:

[...] por um lado, em virtude da poderosa impressão de realidade que lhe está ligada, o cinema é sem dúvida a arte que, pela natureza e dinâmica das suas imagens, melhor responde à exigência fenomenológica que consiste em acompanhar o espaço na sua própria “aparência” (aqui pretendemos um âmbito fenomenológico intrínseco ao cinema); por outro lado, há uma forma fenomenológica de dar conta da experiência espacial do espectador de cinema, na medida em que ela constitui um engajamento do sistema corpo-consciência dentro de um espaço específico (estamos buscando aqui uma abordagem fenomenológica do espaço fílmico). (GAUDIN, 2015, tradução nossa)²¹

²¹ [...] d’une part, en vertu de la puissante impression de réalité qui lui est rattachée, le cinéma est sans doute l’art qui, par la nature et la dynamique de ses images, rejoint le mieux l’exigence phénoménologique qui consiste à accompagner l’espace dans son « apparaître » propre (on vise ici une portée phénoménologique intrinsèque au cinéma); d’autre part, il y a une manière phénoménologique de rendre compte de l’expérience spatiale du spectateur de cinéma, en tant qu’elle constitue un engagement du système corps-conscience au sein d’un espace spécifique (on vise ici une approche phénoménologique de l’espace filmique).

O RITMO ESPACIAL DO VISÍVEL

De acordo com Gaudin, há dois níveis de apreensão do espaço no cinema que ele denomina como (1) “espaço representado pelo filme” e (2) “espaço inscrito no corpo do filme”. O primeiro relaciona-se a conexão com os fenômenos do mundo representado no filme em sua aparência e refere-se ao espaço-objeto, um espaço reconhecível e habitável na qual a relação de identificação-projeção está ligada ao caráter de impressão de realidade própria do meio. Já o segundo, se relaciona com o aspecto proprioceptivo e se refere ao engajamento do corpo-consciência com o fenômeno espacial que constitui o filme.

Trata-se de uma estrutura orgânica primária na qual se inscrevem as relações espaciais, na forma de uma pura organização abstrata/evolutiva de volumes sólidos e vazios em perpétuo movimento (GAUDIN, 2015). Esta segunda denominação, fundamental para o conceito da imagem-espaço, se assemelha com algumas proposições de diferentes autores. A primeira delas que iremos citar é a cineplástica de Élie Faure.

Em 1922, no ensaio intitulado “*De la cinéplastique*”, Faure defende uma distinção entre um limitado tipo de cinema que ele denomina como “cinemima” - um cinema dramatizado e voltado a narrativa - e o que ele chama de cineplástica, no qual o cinema encontraria o seu verdadeiro valor artístico ao se aproximar das artes plásticas. Ele anseia por um cinema que se voltasse a um jogo de formas visuais, uma “arquitetura em movimento”. Ele relata que

A revelação do que poderia ser o cinema do futuro me veio um dia, guardei a exata lembrança disso, da comoção que senti ao perceber, num relâmpago, a magnificência que o relato de uma roupa preta com o cinza parede de uma pousada. A partir daquele momento, não prestei mais atenção ao martírio da pobre condenada, para salvar o marido da desonra, para se entregar ao banqueiro lascivo que antes havia assassinado sua mãe e prostituído seu filho. Descobri com crescente admiração que, graças às relações tonais que transformaram o filme para mim em um sistema de valores escalonados do branco ao preto e incessantemente misturados, movendo-se, mudando na superfície e na profundidade da tela, presenciei uma animação repentina, uma descida na multidão de personagens que eu já tinha visto, imóveis, nas telas de Greco, Franz Hals, Rembrandt, Velasquez, Vermeer, Courbet, Manet... não escrevo esses nomes ao acaso, especialmente os dois últimos. Estes são os que o cinema me sugeriu pela primeira vez. (FAURE, 1953 [1922],²² p. 27, tradução nossa)²³

²² A data entre colchetes refere-se ao ano de publicação original da obra, enquanto que entre parênteses consta a data de publicação da obra consultada.

²³ Je me souviens des émotions inattendues que m’ont procurées, sept ou huit ans avant la guerre, certains films – français, ma foi ! – dont le scénario était, d’ailleurs, d’une incroyable niaiserie. La révélation de ce que pourra être le cinéma de l’avenir me vint un jour, j’en ai gardé le souvenir exact, de la commotion que j’éprouvai en constatant, dans un éclair, la magnificence que prenait le rapport d’un vêtement noir avec le mur gris d’une

Em outra passagem do ensaio, ele torna ainda mais explícita sua defesa por esse cinema:

Que a partida desta arte seja antes de tudo plástica, não parece, portanto, que possamos duvidar disso. A qualquer forma de expressão ainda mal suspeitada que possa nos levar, é através de volumes, arabescos, gestos, atitudes, relações, associações, contrastes, passagens de tons, tudo isso animado, imperceptivelmente modificado de um fragmento a outro, que impressionará nossa sensibilidade e atuará em nossa inteligência através de nossos olhos (FAURE, 1953 [1922], p. 28, tradução nossa)²⁴

Outra proposição teórica semelhante, com a qual o “espaço inscrito no corpo do filme” parece dialogar, se localiza em um ponto extremo do formalismo. Hans Richter, associado ao Cinema Puro, defende que o cinema deveria abdicar de seu aspecto figurativo para encontrar sua verdadeira vocação que consistiria na:

a orquestração do movimento em ritmos visuais – a expressão plástica de um objeto em movimento sob condições variáveis de luz (...) –, a distorção e dissecação de um movimento, objeto ou forma e sua reconstrução em termos fílmicos (assim como os cubistas dissecavam e reconstruíam em termos pictóricos), a desnaturalização do objeto em uma forma qualquer a fim de recriá-lo cinematograficamente com a luz – a luz sendo tomada em sua transparência e volatilidade como uma matéria poética, dramática e construtiva –, o uso das qualidades mágicas do filme para criar o estado original do sonho – a completa liberação da história convencional com sua cronologia em desenvolvimentos dadaístas e surrealistas nos quais o objeto é retirado de seu contexto habitual e posto em novas relações, gerando assim um conteúdo absolutamente novo. (RICHTER apud BORGES, 2019, p. 138)

auberge. Dès cet instant, je ne prêtai plus d'attention au martyr de la pauvre femme condamnée, pour sauver son mari du déshonneur, à se livrer au banquier lubrique qui a auparavant assassiné sa mère et prostitué son enfant. Je découvris avec un émerveillement croissant que, grâce aux relations de tons qui transformaient pour moi le film en un système de valeurs échelonnées du blanc au noir et sans cesse mêlées, mouvantes, changeantes dans la surface et la profondeur de l'écran, j'assistais à une brusque animation, à une descente dans la foule de personnages que j'avais déjà vus, immobiles, sur les toiles de Greco, de Franz Hals, de Rembrandt, de Velasquez, de Vermeer, de Courbet, de Manet. Je n'écris pas ces noms au hasard, les deux derniers surtout. Ce sont ceux que, d'abord, m'a suggérés le cinéma.

²⁴ Que le départ de cet art-là soit d'abord plastique, il ne semble par conséquent pas qu'on en puisse douter. À quelque forme d'expression encore à peine soupçonnée qu'il puisse nous conduire, c'est par des volumes, des arabesques, des gestes, des attitudes, des rapports, des associations, des contrastes, des passages de tons, tout cela animé, insensiblement modifié d'un fragment de seconde à l'autre, qu'il impressionnera notre sensibilité et agira sur notre intelligence par l'intermédiaire de nos yeux.

É curioso que, como apontado por Cristian Borges, este pensamento dialoga também com o que Éric Rohmer identifica no filme *Fausto* (1926, F. W. Murnau) e que ele denomina como uma “dramaturgia das formas puras”. Contudo, vale ressaltar que nem Gaudin, nem Faure, nem Rohmer ou o filme de Murnau abdicam do aspecto figurativo do cinema de tal maneira como propõe Hans Richter. O que é importante notar é a importância que todos esses autores identificam em uma certa expressividade na abstração do movimento cinematográfico que ele é capaz de gerar. Seguindo este raciocínio, Suppia lembra ainda que

A rigor, o pensamento cinematográfico formalista não exclui (salvo em alguns momentos de maior radicalismo) a dimensão objetiva das técnicas de reprodução aproximada da realidade, nem aspectos relativos ao conteúdo da imagem em movimento (seu referente externo), nem o suporte fotográfico da arte cinematográfica.” (SUPPIA, 2015, p. 215 - 216)

De fato, Gaudin deixa claro que esse jogo dinâmico das formas não atua isoladamente numa obra, mas em simultaneidade com seu aspecto figurativo. Há uma interação entre o espaço representado no filme e o espaço inscrito no corpo do filme que compõem um sistema dinâmico, baseado no movimento e na variação. Este sistema é o que Gaudin identifica como sendo a imagem-espaço. Assim, nessa abordagem proposta pelo autor, o espaço cinematográfico não pode ser considerado um objeto estável, fixo e permanente, mas um objeto fluido, variável, com contrações e dilatações. Isso implica, portanto, em um modelo analítico que busca olhar a imagem em sua duração tratando o espaço cinematográfico como um espaço-tempo com um ritmo singular, moldado pelo filme, que Gaudin denomina como sendo seu próprio “ritmo espacial do visível”.

O ritmo espacial do visível é esse processo incessante de contrações e expansões que afeta o espaço inscrito no corpo do filme e envolve nosso corpo sensível em uma prova essencial do movimento, compondo uma verdadeira arquitetura abstrata em movimento. Esse ritmo espacial é, para usar a metáfora orgânica, como a respiração específica de cada filme. Essa respiração sustenta o encontro do nosso corpo espectador com o espaço representado pelo filme (esse espaço claro e distinto que naturalmente reconhecemos). Ao fazê-lo, aprofunda a representação por meio de uma sensação proprioceptiva do espaço próprio do cinema. (GAUDIN, 2015, tradução nossa)²⁵

²⁵ O ritmo espacial do visível é esse processo incessante de contrações e expansões que afeta o espaço inscrito no corpo do filme e envolve nosso corpo sensível em uma prova essencial do movimento, compondo uma verdadeira arquitetura abstrata em movimento. Esse ritmo espacial é, para usar a metáfora orgânica, como a

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável o diálogo existente entre certos aspectos do conceito da imagem-espço com proposições das teorias realista e formalista. Reiteramos que não é o objetivo deste artigo posicionar o conceito de maneira enfática em um campo ou outro, mas sim explicitar a possibilidade de vermos ambas as teorias clássicas como pertencentes a um mesmo vetor, cujos pensamentos dos autores variam em gradação, como sugerido por Alfredo Suppia.

Além de trazer uma nova abordagem sobre a espacialidade no cinema, a imagem-espço traz consigo essa confluência teórica, propondo que analisemos o filme enquanto um jogo variável de formas em movimento, mas sem desvinculá-lo de seu aspecto representativo. A impressão que temos é de que, se por um lado a proposição de análise - que inclui o “espço inscrito no corpo do filme” e o “ritmo espacial do visível” - tende a se enquadrar ao campo do formalismo, por outro lado, tal proposição serve a um fim possivelmente mais enquadrado ao campo realista - uma vez que se busca uma maior conexão com o mundo pré-existente, à maneira da proposta geopoética.

Contudo, tais aproximações devem ser sempre feitas com cautela, dado que cada uma delas referem-se a contextos culturais e históricos específicos. A maioria das teorias clássicas citadas aqui são formuladas em um cenário de afirmação do cinema enquanto arte legítima, já a imagem-espço foi concebida no século XXI em um contexto de investigação das espacialidades em um certo tipo de cinema contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 5 ed. Campinas: Papirus, 2012.

BAZIN, André. **O cinema**. Ensaios. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

respiração específica de cada filme. Essa respiração sustenta o encontro do nosso corpo espectador com o espaço representado pelo filme (esse espaço claro e distinto que naturalmente reconhecemos). Ao fazê-lo, aprofunda a representação por meio de uma sensação proprioceptiva do espaço próprio do cinema. (GAUDIN, 2015, tradução nossa)

BORGES, Cristian. **Sobre a noção de três espaços no cinema.** ARS (São Paulo), [S. l.], v. 17, n. 36, p. 135 - 143, 2019. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.159116. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/159116>>. Acesso em: 7 jun. 2022.

FAURE, Élie. De la cinéplastique. In: FAURE, Élie. **Fonction du cinéma.** De la cinéplastique à son destin social (1921-1937). Paris: Éditions d'Histoire et d'Art, Librairie Plon, 1953.

FAUSTO. direção de F. W. Murnau. Alemanha, 1926. (107 min.): mudo ; p&b.

GAUDIN, Antoine. **L'image-espace: propositions théoriques pour la prise en compte d'un 'espace circulant' dans les images de cinéma.** Miranda, v. 10. 2014. DOI: <https://doi.org/10.4000/miranda.6216>. Disponível em: <https://journals.openedition.org/miranda/6216>. Acesso em: 20 jun. 2022.

GAUDIN, Antoine. **L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie.** Paris: Amemand Coulin, 2015. E-book.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** São Paulo: Papyrus, 2003

SUPPIA, A. **Reverendo bipartidarismos no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo.** MATRIZES, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 199-221, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i2p199-221. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/111724>. Acesso em: 20 jun. 2022.

O HOMEM com uma câmera. direção de Dziga Viertov. União Soviética, 1929. (68 min.): mudo ; p&b.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** 8ª ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.



A INTERMIDIALIDADE FANTÁSTICA EM *O FAROL* (2019)

Anna Claudia Soares²⁶

RESUMO: *O Farol* (2019) é uma produção do diretor Robert Eggers, que mescla entre os gêneros drama, fantasia e terror. O filme aborda a história de dois personagens, que na década de 1890, estão em uma ilha remota com a missão de cuidar de um farol. A missão se torna cada vez mais agonizante, quando se inicia a presença de um terror psicológico, a luta dos protagonistas para sobreviver ao isolamento e à convivência um com o outro. Esse cenário faz com que elementos misteriosos comecem a surgir e se inserir na rotina dos personagens. Na obra destaca-se a presença de um estilo com elementos do expressionismo alemão, como a dramatização do espaço fílmico, o rosto como expressividade, além de apresentar características do conceito fantástico, levando o personagem a questionar se está vivendo um sonho ou uma realidade. Desta forma, nasce a intermedialidade com o universo expressionista alemão, principalmente com o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920). Portanto, esta pesquisa busca demonstrar as confluências entre os filmes (1920; 2019), no estilo, na estética, no conflito dos personagens e principalmente por terem histórias que transitam entre sonho e realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Estilo; Intermidialidade; Expressionismo alemão.

INTRODUÇÃO

O filme *O Farol* (2019), é uma produção cinematográfica que mescla entre os gêneros terror, fantasia e drama, do mesmo diretor do sucesso de terror *A Bruxa* (2015)²⁷, Robert Eggers. O filme (2019) aborda a história de dois personagens, que na década de 1890, estão em uma ilha remota, com a missão de cuidar de um farol. A missão se torna cada vez mais agonizante, quando se inicia a presença de um terror psicológico, a luta dos protagonistas para sobreviver ao isolamento e a convivência um com o outro. Esse cenário faz com que elementos misteriosos comecem a surgir e fazer parte da rotina dos marinheiros. O roteiro foi

²⁶ Doutoranda e Mestra em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná – UTP. Pesquisadora no GP Telas (PPGCom-UTP/CNPq). Bolsista PROSUP/CAPES. E-mail: annacsoares95@gmail.com

²⁷ William (Ralph Ineson), Katherine (Kate Dickie) e seus cinco filhos estão morando em uma área isolada à beira de um bosque, um local que sofre escassez de alimentos. O bebê recém-nascido da família desaparece, enquanto buscam respostas pelo desaparecimento, a família enfrenta seus piores pesadelos.

escrito por Robert Eggers e seu irmão Max Eggers, baseado em um conto não-finalizado do escritor Edgar Allan Poe²⁸.

Na obra (2019) destaca-se a presença estética de elementos do cinema expressionista alemão, como a dramatização do espaço fílmico, o rosto como expressividade, a utilização de uma paleta de cores preto-e-branco, jogo de luz e sombra, além de apresentar características do conceito fantástico, levando o personagem a questionar se está vivendo um sonho ou uma realidade.

Neste sentido nasce a intermedialidade com o universo do expressionismo alemão, principalmente com o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920). *Caligari* (1920) é um clássico do cinema expressionista alemão, dirigido por Robert Wiene, é dividido em seis atos e conta a história do misterioso Dr. Caligari, que está na cidade fictícia de Holstenwall para apresentar Cesare, um sonâmbulo que prevê o futuro na feira de atrações da cidade. Muitos mistérios acontecem na cidade, sempre envolvendo a dupla Caligari e Cesare, o que desperta a curiosidade de Francis, que começa a investigá-los. Ao final da trama, é indagada a dúvida: tudo realmente aconteceu ou foi uma invenção da mente de Francis?

Além de apresentar semelhanças estéticas com *Caligari* (1920), o filme (2019) apresenta seus personagens em conflito com a própria mente, exatamente como ocorre com os personagens do clássico expressionista de 1920.

Desta forma, essas duas obras foram escolhidas como objetos de pesquisa por apresentarem semelhanças entre si, principalmente por terem histórias que transitam entre sonho e realidade.

Portanto, essa pesquisa busca apresentar confluências entre as produções cinematográficas (1920; 2019), utilizando a análise de narrativa como metodologia de pesquisa. Segundo Aumont e Marie (2004. p. 47), as produções cinematográficas do cinema narrativo-representativo são feitas por extratos de planos ou filmes, que conseqüentemente surgem entre colagens de planos logo o espectador consegue perceber essa sucessão entre eles. Quando combinados entre narrativas e espaço-tempo são denominadas como sequência. A análise da narrativa nos permite explorar as confluências narratológicas entre o expressionismo alemão e o *corpus* de pesquisa.

UM CINEMA NADA SILENCIOSO

O expressionismo alemão surgiu no período entre guerras, o movimento iniciou na pintura, e se encaminhou para a literatura, teatro e conseqüentemente para o cinema. Argan (1992) discorre sobre a origem do expressionismo:

²⁸ Manuscrito disponível em: <https://www.eapoe.org/works/tales/lightha.htm> Acesso em: 09 jan. 2023.

[...] é através desse intenso debate de idéias que se criaram as premissas para o que, no início do século XX, vira a ser clara proposta de uma arte tipicamente germânica, mas de alcance europeu – o Expressionismo –, capaz de contestar, no sentido de uma alternativa dialética, a hegemonia da cultura artística francesa nascida com o Impressionismo (ARGAN, 1992, p. 168).

O expressionismo é conhecido por apresentar características marcantes que se opunham ao impressionismo. A autora Dondis (1997, p. 173) listou as características que compõem as técnicas expressionistas, como exagero, espontaneidade, ousadia, distorção, entre outras. Além das técnicas supracitadas, observa-se nas produções cinematográficas do expressionismo alemão o uso do rosto como expressividade e a dramatização do espaço fílmico.

Destacando a obra expressionista *Caligari* (1920) a autora Lotte Henriette Regina Eisner, relata a presença do tema fantástico, e discorre principalmente sobre o cenário do filme. “Em CALIGARI, a distorção se justifica, pois, as imagens representavam a visão de um louco [...]” (EISNER, 1985, p. 33). Essa análise da autora, consiste com a presença da visão de um mundo que transita entre imaginário e a realidade.

Siegfried Kracauer, em seu livro *De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão* (1985), discute como as produções do cinema alemão tiveram grande influência do cenário político do país na época, um momento entre guerras, o que influenciou a mudança do roteiro de *O Gabinete do Dr. Caligari*.

Este cuento de horror, com el espíritu de E. T. A. Hoffman, era una historia abiertamente revolucionaria. Em ella, como lo indica Janowitz, él y Carl Mayer estigmatizaron intencionalmente la omnipotencia de una autoridad estatal que se manifestaba em la generalización del servicio militar obligatorio y las declaraciones de guerra (KRACAUER, 1985, p. 66).²⁹

Conforme supracitado, Kracauer relata como os roteiristas de *Caligari* utilizaram dos acontecimentos políticos para adaptar o roteiro do filme, demonstrando a influência de acontecimentos sociais em sua produção.

²⁹ Tradução livre: “Essa história de horror, com o espírito de E. T. A. Hoffman, foi uma história abertamente revolucionária. Nela, como afirma Janowitz, ele e Carl Mayer intencionalmente estigmatizaram a onipotência de uma autoridade estatal que se manifestou na generalização do serviço militar compulsório e nas declarações de guerra”.

Outra característica das produções cinematográficas do cinema expressionista alemão, conforme citado anteriormente, é o rosto como expressividade, que teve sua origem no conceito de fotogenia aprofundado por Aumont em *A imagem* (1993):

[...] É claro que a época do cinema mudo foi a época sensível às possibilidades fotogênicas da imagem de filme, e a própria palavra “fotogenia” encontra-se nos escritos de dois cineastas e críticos franceses dos anos 20, Louis Delluc e Jean Epstein. O primeiro a considerava na verdade o próprio segredo da arte do cinema, a ponto de dar esse título a um de seus primeiros ensaios sobre o cinema (1920). Aqui está um trecho típico de *Photogénie*: “Nossos melhores filmes são, às vezes, muito feios porque resultam de um excesso de consciência laboriosa e factícia. Quantas vezes [...] o melhor de uma sessão de cinema está no noticiário [em que] alguns segundos dão uma impressão tão forte que os consideramos como artísticos! O mesmo não se pode dizer do filme dramático [...] que vem depois. Poucos são os que compreendem o interesse da fotogenia. Aliás, nem sabem do que se trata. Eu ficaria encantado se houvesse um acordo misterioso entre a foto e o gênio. Pois sim! O público não é bobo para acreditar nisso. Ninguém o persuadirá de que uma foto possa ter o imprevisto do gênio, porque ninguém, que eu saiba, está persuadido disso.” É claro: Delluc não crê no “milagre” da fotografia; a fotogenia para ele deve ser adquirida – decreto “com o máximo de elegância”. Em outros termos, sua definição da arte do *cinema* não é outra se não uma definição da arte do realizador, do *cineasta* (foi ele, não nos esqueçamos, que inventou essa palavra impôs seu uso) (AUMONT, 1993, p. 309-310, grifos do autor).

De acordo com o autor (1993), esse conceito está relacionado ao cinema silencioso, o que fica perceptível nas obras cinematográficas do expressionismo alemão. Os atores eram provenientes do teatro e utilizavam maquiagens que ajudavam a enfatizar suas expressões faciais, facilitando a transmissão da mensagem que estão tentando passar em cada cena e ocasionando um exagero teatral.

A característica do rosto como expressividade é perceptível no filme (2019), utilizada para as cenas em que se enfatiza a personalidade dos personagens, principalmente quando estão com o sentimento de pânico. O exagero teatral faz-se relacionar com o expressionismo, evidenciando as expressões faciais e causando um drama na diegese. A figura abaixo é um exemplo dos personagens utilizando do rosto como expressividade.

Figura 1 – Rosto como expressividade



Fonte: Filme *O Farol* (2019).

Bordwell (2008) apresenta o conceito de desdramatizar o espaço fílmico. No qual “os diretores europeus exploraram modos de compor imagens que visavam amortecer o fluxo do drama dentro da cena” (BORDWELL, 2008, p. 219). No expressionismo alemão percebe-se uma dramatização do espaço fílmico:

Chegou-se nesta definição ao observar a profundidade de campo e o uso de diagonais causando a sensação de desproporcionalidade e perda do equilíbrio presentes nos filmes expressionistas. Ou seja, é usado o espaço fílmico com o intuito de dramatização e não ao contrário (SOARES, 2019, p. 71).

Os cenários dos filmes expressionistas causam uma sensação de desproporcionalidade e perda de equilíbrio, percebe-se características estéticas como por exemplo, escadas em diagonais e tortas, elementos da *mise-en-scène* que realizam movimentos estáticos que com o movimento de câmera percebe-se sua distorção.

Outros elementos que ajudam a destacar o rosto como expressividade são a luz e a sombra. Sobre isso:

[...] a alternância de luz e sombra é trabalhada para acentuar o drama vivido pelos personagens, dirigir o olhar do observador para pontos de interesse na imagem onde esse drama se revela com toda sua força, ora sutilmente permitindo à sua sensibilidade apreender o sugerido (LIRA, 2013, p. 97).

Conforme supracitado por LIRA (2013), o jogo de luz e sombra ajuda a enfatizar pontos de interesse, e elementos da *mise-en-scène*. Essa característica era fundamental no cinema expressionista alemão, pois ajudava a enfatizar a crise psicológica dos personagens.

Na cena em que os personagens estão sentados no piso térreo do farol, temos o uso do jogo de luz e sombra e da dramatização do espaço fílmico (ver figura 2), o movimento de câmera *Plongée* utilizado, demonstra que o topo do farol é superior a eles, temos os personagens aos “pés” do ser superior (lâmpada do farol), esse ser que é desejado e aclamado pelos dois personagens durante toda a narrativa, a composição da *mise-en-scène* evidencia o poder que o farol tem sobre os protagonistas.

Figura 2 – Dramatização do espaço fílmico



Fonte: Filme *O Farol* (2019).

Em ambos os objetos de pesquisa (1920; 2019), a dramatização do espaço fílmico, o uso do rosto como expressividade e o jogo de luz e sombra são frequentes, o que desperta um olhar para as confluências presente entre as obras.

CONFLUÊNCIAS DE MENTES CONTURBADAS

A intermedialidade está sendo estudada recentemente por autores como Claus Clüver, Irina Rajewsky, e trabalha com as relações existentes entre as mídias. Para Claus Clüver (2011):

“Intermedialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermedialidade” implica todos os tipos de interrelação e

interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar fronteiras” que separam as mídias (CLÜVER, 2011, p. 9).

Utilizar este conceito nos permite usufruir de diversas mídias para análise comparativa. Rajewsky (2012) além de apresentar um conceito sobre intermidialidade, também a classifica em três subcategorias:

[...] Intermidialidade no sentido mais restrito de transposição *mediática*. [...] Essa categoria é uma concepção de intermidialidade "genética", voltada para a produção; o texto ou o filme "originais" são a "fonte" do novo produto de mídia, cuja formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermidiático. [...] Intermidialidade no sentido mais restrito de *combinação de mídias*, que abrange fenômenos como ópera, filme, teatro, performance, manuscritos com iluminuras, instalações em computador ou de arte sonora, quadrinhos etc.; [...] Intermidialidade no sentido mais restrito de *referências intermidiáticas*, por exemplo, referências, em um texto literário, a um filme, através da evocação ou da imitação de certas técnicas cinematográficas como tomadas em zoom, dissolvências, fades e edição de montagem (RAJEWSKY, 2012, p. 23-25, grifo da autora).

Nesta pesquisa apropria-se em particular da intermidialidade no sentido mais restrito de transposição mediática, nos permitindo analisar as confluências entre as obras cinematográficas (1920; 2019).

Em *O Farol* também encontramos outra forte característica do expressionismo alemão, uma narrativa que transita entre sonho e realidade. Elsaesser (2018) identifica que as narrativas dos filmes expressionistas transmitem um sentimento de não saber o que realmente está acontecendo, contendo sempre a presença de um *plot twist*.

Más específicamente, lo que en las películas es identificado com “expressionismo” es la estilización de los decorados y la actuación, las historias “góticas” y el erotismo perverso, los exteriores angulares, los interiores claustrofóbicos y, sobre todo, la extraña sensación de no saber del todo lo que está sucediendo, una falta de lógica causal e historias con giros y vueltas que se doblan sobre sí mismos (ELSAESSER, 2018, p. 370).³⁰

³⁰ Tradução livre: “Mais especificamente, o que é identificado nos filmes com “expressionismo” é a estilização dos conjuntos e da performance, as histórias “góticas” e o erotismo perverso, os exteriores angulosos, os interiores claustrofóbicos e, acima de tudo, a estranha sensação de não saber o que está acontecendo, a falta de lógica causal e histórias com reviravoltas que se curvam”.

Nessa análise de sonho ou realidade, aprecia-se os gêneros fantástico, estranho e maravilhoso, de Tzvetan Todorov. Dentre os gêneros citados, em *O Farol* destaca-se o fantástico. “Há um fenômeno estranho que se pode explicar de duas maneiras, por meio de causas do tipo natural e sobrenatural. A possibilidade de se hesitar entre os dois criou o efeito fantástico” (TODOROV, 2014, p. 31).

Os personagens Ephraim Winslow/Thomas Howard, interpretado por Robert Pattinson, e Thomas Wake interpretado por Willem Dafoe, relatam confissões de não saberem se estão sonhando ou se realmente está tudo acontecendo. Desta forma, é perceptível a presença do fantástico na narrativa, assim como abordado na introdução, em ambos os filmes (1920; 2019) temos a transição entre sonho e realidade.

Figura 3 – Presença do fantástico



Fonte: Filme *O Farol* (2019).

Essa principal confluência de mentes conturbadas demonstra que em ambos os filmes temos personagens lutando com a realidade, a insanidade tomou conta da mente deles (ver figura 4). Em *Caligari*, o personagem Francis se depara com Dr. Caligari sendo um médico respeitado do hospício e ele sendo internado como paciente, Francis se questiona se o que está vivendo é real ou se está sonhando.

No filme (2019) os personagens Ephraim e Thomas aceitam a realidade fantástica e convivem com ela, Thomas tem relações sexuais com a lâmpada do farol, e Ephraim idealiza que viu uma sereia e teve relações sexuais com a mesma. A lâmpada é uma espécie de libertação do cativo psicológico que se encontram, “a luz no fim do túnel” da rotina interminável com as mesmas tarefas, as mesmas conversas e as únicas pessoas isoladas em uma ilha remota.

Figura 4 – Confluências



Fonte: Filmes *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) e *O Farol* (2019).

Desta forma, em ambos os filmes (1920; 2019) a crise psicológica surge nos encontros dos personagens com elementos fantásticos, elementos que se destacam e se tornam personagens secundários e confundem a mente dos protagonistas durante toda a narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O expressionismo alemão no cinema ocorreu na época do cinema silencioso, mas eram produções que representavam elementos estéticos impressionantes que é *blasé* chamá-lo de silencioso, uma *mise-en-scène* composta estilisticamente perturbadora e conflitos sociais que transcendem a realidade para a tela e da tela para a realidade.

Enquanto em *Caligari* somos apresentados a uma narrativa psicológica conturbada, onde a *mise-en-scène* ganha vida destacando em cada segundo características estéticas do expressionismo alemão, em *O Farol* temos como principal elemento fantástico a idealização de que a lâmpada do farol, é uma personagem secundária superior a Ephraim e Thomas, ela se torna fruto de um desejo durante toda a narrativa e também a causa das principais discussões entre os dois protagonistas. O diretor conseguiu dar vida e poder a um objeto inanimado, como se esse objeto fosse o escape da realidade para os personagens.

A intermedialidade entre as duas obras analisadas, evidencia principalmente no conflito dos personagens com suas mentes e na presença da estética expressionista, assim como do uso de suas características (rosto como expressividade; jogo de luz e sombra; dramatização do espaço fílmico). Portanto, ao utilizar a transposição midiática nos permitiu comparar tais elementos e características entre as obras (1920; 2019), demonstrando como elas são confluentes.

REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. Tradução: Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. São Paulo: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Tradução: Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas, SP: Papirus, 2008.

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, V. 1 – No 2, 2011, p. 8-23. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 09 jan. 2023.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EISNER, Lotte H. **A Tela Demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. Tradução: Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985.

ELSAESSER, Thomas. **Cine expresionista: Estilo y diseño en la historia del cine**. Tradução: María Guadalupe Russo. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, [s.v] – No 18, 2018, p. 366-400. Disponível em: <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/183>. Acesso em: 09 jan. 2023.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler**. Historia psicológica del cine alemán. Tradução: Héctor Grossi. Barcelona: Paidós, 1985.

LIRA, Bertrand. **Luz e sombra: significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

O FAROL. Direção de Robert Eggers, 2019. (109 min aprox.) Disponível: https://play.google.com/store/movies/details/O_Farol?id=HYThKvmYE1g.P&hl=pt-BR. Acesso em: 09 jan. 2023

RAJEWSKI, Irina O. Intermedialidade, Intertextualidade e “Remediação”: Uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

SOARES, Anna Claudia. **O gabinete do Dr. Tim Burton: estilo e expressionismo alemão em Vincent (1982) e a Noiva Cadáver (2005).** 2019. 134 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2019. Disponível em: <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1649>. Acesso em: 09 jan. 2023.

TODOROV, Tzvetan, 1939. **Introdução à literatura fantástica.** Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2014.

YOUTUBE. **O Gabinete do Dr. Caligari.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a4lQbHeznjw>>. Acesso em: 09 jan. 2023.



AS CONSEQUÊNCIAS DA CORRIDA POR DINHEIRO EM *O GRANDE MOMENTO*: A RADIONOVELA, A CACHAÇA, O QUARTO E A RAPADURA

Vinícius José Franqueto³¹

RESUMO: O filme *O Grande Momento*, dirigido por Roberto Santos e produzido por Nelson Pereira dos Santos, foi realizado entre os anos de 1956 e 1958 em São Paulo. O longa-metragem ficcional apresenta os dilemas cotidianos, a manutenção de costumes populares, as decisões tomadas em certo determinado momento da vida, mas, principalmente, a falta de recursos de moradores do bairro operário do Brás. A partir desse tema recorrente na obra, o presente artigo pretende analisar como, em uma sequência de conflito do longa-metragem, Roberto Santos apresentou elementos cinematográficos que representassem as classes populares brasileiras. Ao analisar esse recorte, pretende-se discorrer sobre um longa-metragem que não tinha função de entreter o público, mas que fazia parte de uma cinematografia com elementos mais reflexivos, sem ideias prontas e que buscavam uma cultura autêntica brasileira podendo, portanto, articular questionamentos da realidade nacional.

PALAVRAS-CHAVE: Análise Fílmica. Cinema Nacional. Roberto Santos. *O Grande Momento*.

A FALTA DE RECURSOS COMO TEMA CINEMATográfico

O presente artigo tem como objetivo identificar, por meio da análise fílmica de uma sequência do filme *O Grande Momento*, as estratégias que Roberto Santos utilizou para apresentar a construção do elemento cinematográfico das classes populares brasileiras, a partir dos problemas financeiros de uma família de classe média baixa. Além disso, analisar a sequência do longa-metragem com a ideia do estilo cinematográfico de David Bordwell em *Sobre a história do estilo cinematográfico*, as escolhas conscientes e consistentes dos cineastas e produtores em momentos específicos da história. Elas são necessárias para definir como se desencadeou as angústias de Zeca e de sua família a partir desconfortos com a situação social de momento.

Para esta análise, a história do longa foi dividida em momentos que podem auxiliar na estrutura interpretativa do tema posto pelo diretor. A desconstrução da obra e a escolha de uma sequência específica do longa-metragem, se encaixa como forma de investigar um conjunto de elementos do filme. (FRANCIS VANOYE; ANNE GOLIOT LETE, 2012: p.14 e 15). Os

³¹ Mestrando em História na linha de pesquisa Arte, memória e narrativa pela Universidade Federal do Paraná e graduado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2015).

segmentos da história foram separados a partir da montagem das cenas e da utilização da música tema durante o longa. No primeiro caso, a divisão dos atos depende da organização das imagens que leva uma situação a outra, em que é feita de forma mais lenta e com a sobreposição de uma cena sob a outra, diferente de cortes abruptos entre enquadramentos, cenas e situações subsequentes comuns durante todo o filme. Essa técnica de montagem é acompanhada da música tema, a mesma que está presente durante os créditos iniciais do longa³². A forma como o filme foi organizado evidencia os pontos chave vivenciados por Zeca, Ângela e as outras personagens.

O primeiro recorte é iniciado a partir de uma manhã na casa da família Santini, descendentes de imigrantes italianos, compostos por: Atílio e Cecília, os pais, Nair, a irmã, e Zeca, o noivo e personagem principal. Durante todo esse segmento são apresentados personagens e situações vividas por um grupo de moradores do bairro do Brás em São Paulo. Estes representam uma parte da sociedade a partir de dilemas cotidianos, a falta de recursos, a manutenção de costumes ou as decisões tomadas em um determinado momento da vida. O foco desta análise ocorre de forma direta em uma das sequências específicas desse recorte e será melhor abordada à frente.

O segundo recorte é iniciado novamente na casa dos Santini, com a família reunida novamente e prestes a sair em direção da igreja. Esse segmento é organizado a partir da cerimônia religiosa, da festa na casa da noiva e o desenrolar das manobras feitas por Zeca horas antes da cerimônia. Ele buscou burlar a falta de recurso, ocasionando cômica confusão entre os convidados, seus familiares e agora esposa, além de, em certo momento, desaparecer do local da festa. Por fim, a terceira divisão é organizada por meio dos resultados da briga ocorrida e diálogos de consciência e esperança entre as personagens principais do filme. Por se tratar de uma pesquisa em desenvolvimento, estes dois segmentos ainda deverão ser analisados, pela importância da aproximação com as questões contextuais vividas pela sociedade brasileira da época e dialogando ainda com os movimentos estéticos culturais do seu momento de produção.

Os três atos que organizam o filme apresentam situações que envolvem a necessidade de recursos, retornando ao comentário da corrida atrás de dinheiro feita por Bernadet. A primeira sequência do longa já coloca o personagem principal em uma situação constrangedora: Zeca procura, escondido da mãe (Cecília), a caderneta de poupança da família. Waldir Salvadore comenta da seguinte forma esta sequência³³: “[...] o rapaz apanha

32 Conforme a transcrição de letreiros do início do longa a música é do maestro, compositor e arranjador brasileiro Alexandre Gnattali sobre o tema original de uma música de Zé Ketí.

33 Em *São Paulo em Preto & Branco: Cinema e Sociedade nos Anos 50 e 60* (2005), Salvadore identifica rupturas e continuidades no âmbito sócio urbano da cidade de São Paulo, por meio da análise de obras cinematográficas ficcionais da capital paulista. O Grande Momento recebeu uma análise de conteúdo, ou seja, formal e descritiva das cenas.

às escondidas a caderneta de poupança da família, inaugurando assim o *leitmotif* do enredo: a falta de dinheiro e sua busca incessante.” (2005: p. 92).

São treze situações nas quais a trama apresenta o fio condutor da sequência escolhida durante o primeiro segmento. Elas se fazem necessárias para definir como se desencadearam as angústias de Zeca a partir dos desconfortos com a situação social que vive. Estas tratam da ausência de dinheiro da classe representada, sendo organizadas a partir de duas características narrativas: de forma velada/subentendida, ou de forma direta/representada. Os momentos que apresentam a opção oculta podem ser percebidos já no início do filme, quando o personagem principal esconde da mãe a sua procura pela caderneta de poupança – evidenciado pelo close direto no documento e comentado por Atílio e Cecília logo após a saída do filho; e também no estúdio fotográfico de Gustavo, quando se lê no cartaz do balcão: “as encomendas só serão efetuadas mediante 50% pagos adiantadamente”.

De forma diretamente representada, encontram-se: a mensagem entregue por Zuza à Cecília, em que ainda faltavam Cr\$ 3.000,00 para o pagamento dos doces, e que influencia a discussão entre Cecília e Atílio:

Atílio: “Grande praça! Sabe que ele ficou cheio do ouro? [quando comenta sobre Gonçalo, amigo do interior que ficou rico]”

Cecília: E daí?

Atílio: Vou telefonar, convidando ele para o casamento.

Cecília: Se tiver!

Atílio: Por quê?

Cecília: No pé que as coisas estão!

Atílio: Opa, não diga!

Cecília: Deixa de cinismo! Garanto que você não gostaria de ouvir o que eu ouvi ainda pouco.

Atílio: Sei, falta dinheiro para os doces.

Cecília: É, eu vi o seu filho pegando a caderneta da caixa que nem ladrão, sem coragem nem de olhar para a gente.

A discussão acaba influenciando a decisão de Atílio em solicitar adiantamento do pagamento no trabalho. Retomando as características que delimitam a falta de dinheiro de forma direta/representada, durante as sequências, são vários os momentos que diferentes personagens, além da família Santini, reclamam da falta de dinheiro – mais uma exemplificação dos problemas sociais escolhidos por Roberto Santos para a representação. Depois, no escritório onde o pai do noivo trabalha, Marino, colega de trabalho de Atílio, queixa-se da necessidade em alugar um carro – função do padrinho do noivo. Além disso, as provocações sobre a falta de recursos entre os companheiros de trabalho evidenciam ainda mais tais questões. Atílio comenta que os noivos não iriam fazer fotos externas após a celebração na igreja por um motivo: “Dinheiro ó... [faz sinal negativo com a mão]”. Marino

responde: “O meu está no fio...”. Mais tarde, quando recebe a resposta negativa do adiantamento, o patriarca da família pergunta novamente para Marino: “Você tem algum?”, o colega responde: “Da? [mostrando um lenço para o amigo]”. É a partir desse momento que Atílio considera a proposta de Cecília – emprestar dinheiro do amigo rico – e busca contato com Gonçalo.

Em outro momento da trama, Zeca convida Vitório para o casamento, o amigo do jovem confirma o convite, mas responde: “só que presente ó... [fazendo sinal negativo com a mão, parecido com o que Atílio havia feito para Marino]”. Após essa rápida conversa, o noivo parte para o único momento deste recorte em que recebe algum dinheiro. Ele vai até um parque de diversões³⁴ solicitar o pagamento do trabalho feito no dia anterior – arrumar o sistema de som e os alto falantes do local. Lourenço, dono do estabelecimento, ainda tenta adiar o pagamento para outro dia, solicitação negada pelo jovem. Após acertar as contas com Zeca, ele solicita: “Mas não vai falar para o pessoal que estou com pouco dinheiro, viu?”.

Por fim, o último momento necessário para esta análise se faz na alfaiataria. Após descobrir que deveria pagar o terno de forma integral, Zeca até tenta ponderar: “Olha vou ser franco com você, não pensa que é má vontade, é que tenho só mil cruzeiros no bolso, que é para minha viagem, compreende? Nenhum tostão mais, senão eu pagava.” O empregado do estabelecimento continua negando o pedido. Assim, o jovem tem uma reação destemperada que evidencia ainda mais seu desespero diante da situação, ele deixa o local aos chutes. Neste momento, em um primeiro olhar, faz-se acreditar que o alfaiate seria um antagonista na história, mas os elementos estabelecidos por Roberto Santos acabam com tal possibilidade. Domingos estava com várias dívidas, da mesma forma que Zeca e os outros personagens, e, além disso, com a esposa doente.

Portanto, a sequência apresenta o conflito familiar resultante dos desconfortos causados pela falta de dinheiro. Ela está localizada próxima a primeira metade do filme, no qual se presencia a soma das angústias de Zeca, preocupações de Atílio e o um relevante discurso de Cecília.

A RADIONOVELA, A CACHAÇA, O QUARTO E A RAPADURA

Jacques Aumont e Michel Marie, pesquisadores do cinema, entendem que a análise fílmica se entrelaça com pesquisa histórica e deve apresentar conceitos interpretativos que estabeleçam, portanto, dispositivos de observação do longa-metragem: “a análise propriamente histórica de um filme deverá numa primeira fase proceder ao estudo interno

³⁴ Salvadore comenta que se trata do Parque Xangai, que durante muitos anos funcionou nas extremidades do Parque D. Pedro II. *Ibid.* (p.95).

da obra, decompondo principalmente os elementos de representação sócio histórica observáveis nela.” (2004: 10).

Conforme apresentado, o conflito de *O Grande Momento* analisado aqui está direcionado nas dificuldades financeiras do personagem principal e de sua incessante jornada na busca de recursos para o casamento. Foi escolhida uma cena do longa que apresenta as angústias de Zeca e sua família, podendo evidenciar a consequência da falta de recursos como o antagonismo do conflito ocasionando ainda a dúvida na realização do casamento.

Figura 1: Zeca voltando para casa sem o terno do casamento. *O Grande Momento*. 1958.



Diante de tais percepções estabelecidas, o primeiro enquadramento da sequência escolhida para esta análise reúne as situações na casa da família Santini. Com as negativas da busca incessante pelo dinheiro feita por Atílio, e as negociações frustradas por parte de Zeca, ela tem início na chegada do noivo em casa, logo após a briga na alfaiataria. Por mais que o conflito anterior possa fazer parte da consequência do que irá acontecer entre os Santini, o recorte da situação escolhida para análise se agarra na influência da relação da família presente em todo o longa – diante das idas e vindas, o local de retorno e amparo sempre é o lar familiar. O plano é rápido, apresenta um personagem de costas com os ombros baixos, demonstrando o desânimo com as pendências do casamento ainda não resolvidas. Ao fundo ainda se vê um homem carregando ternos, referenciando a briga na alfaiataria e o insucesso com o traje do casamento (figura 1).

Os locais físicos utilizados pela direção e pela produção do longa se colocam necessários para uma melhor compreensão dos objetivos aqui traçados. A casa da família Santini - tanto a parte externa quanto a estrutura interna - contribui com o conflito narrativo presente na sequência escolhida para esse exercício. Na obra *São Paulo em Preto Branco* (2002), Salvadore descreve a fachada da moradia como uma típica casinha popular geminada e de influência italiana. Estruturada com porão e corredor lateral, arquitetura que marcou a fisionomia da

cidade nas primeiras décadas do século XX³⁵. A planta interna se organiza com sala na frente, corredor dando acesso a dois quartos, dos pais e de Nair, e a cozinha no fundo. A sala acomoda alguns móveis: uma cômoda com alguns porta-retratos e uma mesa de jantar com cadeiras ao redor. Ao lado da porta de entrada, um pedestal com troféus e fotografias coladas na parede e, do outro, a cama de Zeca, separada do cômodo apenas por uma cortina de pano, ou seja, além de sala, encontra-se o “quarto” do personagem principal.

A continuidade da sequência ocorre com a entrada de Zeca em sua casa. O enquadramento tem início na porta de entrada da casa e a partir de um recuo da câmera, percebe-se que o plano apresenta, a mesa de jantar ao centro e em frente, com a cama de Zeca do lado esquerdo e o pedestal do lado direito, ao fundo. O personagem principal é recebido por Atílio, seu pai, e por Gonçalo, amigo da família que trouxe um “presentão” – segundo Atílio – um pacote de rapadura. Toda a cena acontece sem cortes, com os personagens lado a lado, entre os móveis, e todos de frente para a câmera.

Zeca encontra Atílio extremamente agitado e entusiasmado – buscando recepcionar o amigo “cheio do ouro” da melhor forma possível. Enquanto Gonçalo busca interagir e se mantém inibido com a expansividade do conhecido, percebe-se Zeca com um olhar perdido e desolado após o desacordo na alfaiataria, conforme as imagens

Figura 4: Zeca é recebido por Atílio e Gonçalo. *O Grande Momento*. 1958.



Durante a interação entre os três personagens, Atílio tem a ideia de fazer um brinde ao último dia de solteiro de Zeca. Gonçalo gosta da proposta e até brinca com a situação em sua resposta: “Cachaça, cavalo e mulher eu nunca enjeito”, na qual se percebe uma tentativa de o visitante enturmar o jovem rapaz a conversa dos dois mais velhos. Zeca demonstra ainda mais insatisfação com a situação e aproveita para deixar o cômodo indo até a cozinha buscar a bebida. É válido mencionar que desde a entrada do personagem principal em casa, nota-se ao fundo, o som abafado de um rádio que está na cozinha e esse é o ponto de relação entre o enquadramento na sala de jantar e o próximo, na cozinha.

35 SALOMANI, Anita; DEBENEDETTI, Emma. *Arquitetura italiana em São Paulo*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1981. Apud: *Ibid.* p.59.

Esta nova situação e novo enquadramento se inicia com Zeca chegando a cozinha e, ao fundo, os gritos de Atílio solicitando que o filho alcançasse mais um cálice para o brinde. O plano enquadra toda a cozinha da família: a direita, estão localizados alguns móveis, a mesa de jantar – Nair está sentada fazendo as unhas – ao lado dela encontra-se um armário e na parede, sob a personagem, prateleiras. Ao fundo, encontra-se a pia com armário embutido e o fogão (na parede, por sobre o fogão, sobressai uma marca negra de fuligem representando a simplicidade da casa). Cecília vem da esquerda, onde imaginasse ser o banheiro, trazendo um balde com água.

A primeira atitude de Zeca quando chega ao cômodo é diminuir o volume do rádio. Nair se sentindo incomodada, fecha a porta do armário aberta pelo irmão e volta a aumentar o volume do rádio como forma de demonstrar sua insatisfação. É perceptível a provocação entre os irmãos. Temos aí o primeiro corte, no qual vemos Zeca de perfil abrindo a outra porta do armário e o que se escuta são gritos femininos originados da radionovela que Nair está acompanhando. O segundo corte coloca Cecília em foco, ela pergunta o que o filho precisa. Voltando para Zeca, mas agora de costas, vemos o rapaz virando de frente e solicitando o cálice que o pai pediu. A conversa entre mãe e filho se dá em campo/contracampo, com o som do rádio tão alto que a fala dos personagens é de difícil compreensão.

Quando a cena volta para o enquadramento inicial, Zeca aproveita o balde que a mãe deixou na cozinha e lava o cálice. No momento de secar o utensílio, derruba o esmalte utilizado por Nair. A tensão causada, inicialmente, com a chegada do rapaz na cozinha, resulta enfim em uma discussão verbal e depois briga física entre os irmãos. Esse é o momento do primeiro ato do longa em que os anseios causados pelos problemas financeiros, apresentados desde o início, causam o conflito no meio familiar.

Os dois personagens são separados pela mãe que repreende a atitude de cada um dos filhos. O saldo da confusão trouxe problemas para os irmãos: Nair teve o sapato que seria utilizado no casamento quebrado. Enquanto isso Zeca causa forte constrangimento em todos que estão na casa. Quando sua mãe repreende a atitude do filho pedindo para que vá descansar um pouco, o jovem noivo responde aos berros: “Descansar aonde?! Meu quarto está ocupado, não viu?”. Nair ao fundo: “O meu sapato!”. Zeca, em meio a sua revolta, desliga o rádio e continua: “E desliga essa porcaria, o velho sabe que a minha cama fica ali e ainda traz visita chata!”

Duas importantes decisões do diretor Roberto Santos são interpretadas aqui como assertivas: a primeira no âmbito da narração, o qual humaniza e demonstra ainda mais as angústias do personagem principal, e o segundo, a estrutura da técnica cinematográfica, aplicada na sequência do longa.

A primeira refere-se ao cansaço de Zeca. A reação efusiva na cozinha pode ser influenciada diretamente com o casamento que acontecerá mais tarde. Todavia, Roberto

Santos e Norberto Nath, acertam em conectar o realismo presente na trama. Além das sucessivas negativas em obtenção de recursos para o casamento, o cansaço físico do rapaz também interfere nas reações seguintes - as sequências anteriores já haviam tratado deste problema. No momento que Zeca está solicitando o seu pagamento de forma integral e imediata à Lourenço, chefe do parque de diversões que o rapaz prestou serviço, se ouve: “Ontem trabalhei até de madrugada para colocar isso em ordem”, referindo-se ao sistema de som que está sendo testado. Outro momento que Zeca admite a necessidade de descanso é quando se despede de Ângela após o casal contratar o fotógrafo para o casamento. O noivo comenta: “Ângela, vamos fazer uma coisa? Ainda tenho que ver a mala, as passagens e preciso descansar um pouco que estou desde ontem quase sem dormir”. A noiva preocupada, pergunta aonde Zeca esteve, e ele responde de forma melancólica: “Trabalhando.” Por fim, o terceiro momento que trata da necessidade de Zeca em descansar, foi a intervenção de Cecília na briga dos filhos, atitude que resultou na resposta enraivecida do jovem.

Outra questão que se faz importante neste momento é o âmbito técnico da produção cinematográfica. O som acusmático da radionovela faz parte de toda a sequência aqui analisada, desde o momento de chegada do rapaz – fato já comentado – até o momento da briga. Segundo Chion, *acusmática* se refere ao que se ouvimos sem ver a causa originária do som. “A rádio, o disco ou o telefone, que transmitem os sons sem mostrarem o seu emissor, são por definição *media* acusmáticos”. (2008, p.61). Ele não se faz apenas como um som ambiente fora do enquadramento, ele é colocado como artifício cinematográfico. No momento que Nair volta a aumentar o som de uma forma que se torna difícil de entender a fala dos personagens, a radionovela antecede o conflito que irá ocorrer entre a família Santini. O som que irrompe o silêncio na cozinha são gritos de sofrimento de uma voz feminina e batidas demonstrando o clímax da trama vinda do rádio.

Portanto, a partir da citação, pode-se encarar o som como uma forma de prever o desconforto causado nos minutos subsequentes, seja o conflito na cozinha, ou na sala de jantar. Além disso, o jogo feito com a variação do volume do rádio, somados a briga entre os personagens e a explosão de raiva por Zeca, que desliga o rádio e ao mesmo tempo grita o que não devia elevam a situação ao auge, cortados por ponte sonora – pedido de silêncio de Cecília. A estratégia em utilizar este jogo entre som e imagem para David Bordwell faz parte das escolhas conscientes e consistentes dos cineastas e produtores em momentos específicos da história, sendo importantes para a estrutura cinematográfica. Ele apresenta:

No sentido mais estrito, considero o estilo o uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som (2013, p.17).

Retornando então ao incômodo causado por um homem cansado, com pouco dinheiro e angustiado, encontra-se a montagem fílmica como outra técnica cinematográfica utilizada por Roberto Santos para representar o constrangimento da sequência: a estratégia de aplicar o campo/contracampo após a ponte sonora. Gonçalo levanta com rispidez após escutar o desabafo de Zeca e troca olhares efusivos com Atílio em um momento de total silêncio, podendo ser percebido na figura nº 5. O resultado da combinação de imagem e som (ou ausência dele) resulta em uma situação desconfortável muito relevante para a trama e para esta análise.

Figura 5: A troca de olhares entre Atílio e Gonçalo após constrangimento causado por Zeca. *O Grande Momento*. 1958.



Após a pausa dramática com duração de pouco mais de 6 segundos – mas que para Zeca pode ter durado a eternidade – o enquadramento volta para a cozinha e apresenta mãe e filho com expressões de seriedade. Logo após essa passagem, apresenta-se um novo plano, mostra-se o ponto de vista de Zeca e Cecília em relação a sala de jantar. No mesmo momento, Atílio aparece, mas agora sem a expressão amigável e chama o filho duas vezes. Entre os chamados do pai, Zeca olha para a mãe e pergunta o óbvio: “Será que eles ouviram?”.

Cecília não responde o filho, entrega a garrafa de cachaça a Zeca e faz um sinal com a cabeça, demonstrando total apoio ao rapaz que já se encontra pouco esperançoso para o seu futuro. Norah Fontes não tem nenhuma fala neste momento, mas apenas com a atitude e o olhar assume sua importante função na continuidade da sequência. Voltamos a sala de jantar junto da chegada do filho e da mãe. Atílio e Gonçalo, agora com expressões fechadas e com poucas palavras informam que a visita está de saída. O noivo ainda tenta ajeitar a situação falando que é a primeira vez que casa e por isso está nervoso – sabe-se que este não é o único motivo para o seu nervosismo – tentativa em vão, Gonçalo se despede levando o “presentão” e é acompanhado por Atílio até o portão.

Atílio retorna para dentro de casa e a primeira coisa que faz é demonstrar a insatisfação com a atitude de Zeca: “Seu, quando você vai deixar de ser cretino?”. O filho responde e tenta se esquivar: “por favor pai, já não chega o que está me acontecendo. Atílio retruca: “por sua culpa” e enfim temos início a um conflito entre pai e filho por conta da falta de recursos. O noivo esbraveja: “Minha culpa não porque não fui eu que inventou essa bagunça toda”. O pai pergunta se foi ele ou Gonçalo que ocasionou os problemas e Zeca tenta não dar continuidade a briga. Atílio mantém a discussão afirmando o quanto o filho é irresponsável por deixar tudo para a última hora, momento em que Cecília tenta intervir na discussão pela primeira vez.

Zeca havia enfim sentado em sua cama, mas quando escuta a cobrança do pai, volta a falar revoltado: “Pois se adianta resolve a minha... O dinheiro que sobrou não da pra pagar o terno. E é lógico, não é? Faz um mês que é só gastar, gastar, gastar! Vê isso [Zeca atira um papel na mesa]. Móvel, roupa, papelada de cartório, convite, igreja, enfeite, doce, bebida, fotografia, passagem, mala, viagem, o diabo! E o que é pior, tudo caro, tudo difícil, quase tudo a prestação. Resolve!” termina esbravejando em direção de Atílio. A resposta é direta: “Casa com esse!”, referindo-se ao terno já desgastado que o filho está vestindo. Zeca abre os braços e pergunta: “Assim!?”.

A câmera volta para o plano em que Atílio antes de responder, ele olha para esposa que está sentada observando a briga com olhar preocupado. Zeca volta a gritar: “Vá, resolve!”. E Atílio retorna: “Pois foi o que eu quis fazer, desde hoje cedo estou correndo atrás de dinheiro passando vergonha, ouvindo patifaria por sua causa e aquele camarada que saiu daqui agora pouco na certa ia me arrumar, você estragou tudo!”. O filho se defende afirmando que não podia adivinhar. Os ânimos diminuem quando ambos passam a tentar racionalizar os problemas, Atílio pergunta se Ângela sabe dos problemas financeiros e Zeca responde que não. Então a cobrança retorna “Por que você não cria coragem e faz ver para ela o impossível dessa fanfarronada”. E os gritos retornam: “Fanfarronada que o senhor também fez quando casou, que todo mundo quer ter o direito de fazer”. Atílio termina a briga aos berros: “Então arrume como se puder, nessa situação mais cedo ou mais tarde você vai ter que pôr as cartas na mesa e a Ângela também, tomara estar tudo certo compreende? E eu não posso fazer mais nada, vamos comer!” finaliza virando-se para o corredor e caminha enfurecido para a cozinha junto da filha. Um ponto relevante para essa sequência é a teatralidade utilizada pelos atores, a ação física de Gianfrancesco Guarnieri durante a cena é originada de suas atuações no Teatro de Arena e conforme Vanderlei Bernardino percebe

Nesta cena, Guarnieri abusa dos gestos largos, dos movimentos rápidos, por vezes o corpo ocupa todo o quadro ao abrir os braços, outras vezes sacode braços e mãos. Se até o momento do filme seus gestos eram menores e cotidianos, agora há uma explosão de gestos e de expressão da voz, chegando ao ápice dramático da personagem e do conflito principal do filme.

Vê-se que a cena segue em marcação rígida, originada certamente pelo pouco movimento da câmera, que variando dos planos médios para os gerais estabelece cortes quase consecutivos (2013, p.41)

Foram diversos enquadramentos utilizados pela produção durante o conflito entre pai e filho. A situação exemplifica bem como a sala de jantar é organizada pela família Santini e como é uma casa com padrões de uma baixa burguesia³⁶. Logo após Atílio deixar o cômodo, voltamos a importante participação de Cecília. A mãe está sentada em um sofá ao fundo, mas ao centro do plano. Seu olhar voltado ao filho, novamente demonstra a sua importância.

Figura 6: Zeca e Cecília voltam a se encarar. *O Grande Momento*. 1958



A mãe, após uma nova troca de olhares, levanta e pergunta se ele não irá almoçar. Escuta a negativa de Zeca. Busca intermediar o conflito entre Zeca e Atílio dizendo: “Não liga para o seu pai que ele está nervoso.”, o filho responde ríspido que sabe. Após um momento de pausa, volta a recorrer a mãe: “E a senhora, o que acha?” como se buscasse algum amparo. Neste momento Cecília inicia um importante discurso, interpretado aqui, nesse caso, como uma forma de contornar as angústias e entregar esperança ao filho: “Decide você mesmo”, ela responde. O filho responde de forma negativa assumindo a dificuldade da situação. A mãe continua, agora com um plano focado em sua fala: “De certo que é, mas no seu caso, não custa nada tentar, o que é melhor do que ficar aí jogado azeitando a situação”. Para esse momento, os comentários de Maria Rita Galvão sobre o *Cinema Independente*, contribuem para a análise. Ela comenta que o anseio por autenticidade (temática) e a aspiração de perspicácia psicológica e sociológico em se representar a sociedade brasileira, procurava caminhos para o cinema brasileiro

36 SIMÕES, Inimá. *Roberto Santos: a hora e vez de um cineasta*. São Paulo: Estação Liberdade, 1997. (p.36)

[...] o que havia realmente era um anseio muito grande de autenticidade, e a aspiração de uma maior acuidade psicológica e sociológica no retratar o povo brasileiro no nosso cinema. Isto se traduzia numa desesperada procura de caminhos para o cinema brasileiro, fundamentalmente na sua temática e nas formas de produção. É esta a base de ideias sobre o cinema independente em São Paulo nos anos 50. (1980, p.24).

Retornando à sequência, Atílio, já na cozinha, chama a esposa interrompendo o discurso que Cecília faz ao filho. Ela novamente recebe uma resposta negativa de Zeca quando o questiona sobre o almoço. Só neste momento, de forma leve ao fundo, inicia-se um pequeno trecho de melodia melancólica. Ela tem início com a saída de cena de Cecília e troca de acomodação de Zeca, que sai da cama e senta à mesa, a qual deita por cima dos braços. A trilha sonora aumenta o seu volume, enquanto o jovem toma a decisão, e se mantém apenas durante o enquadramento da sala de jantar. Na cozinha, Atílio, Nair e Cecília discutem sobre o que será servido no almoço. Novo enquadramento na sala de jantar apresenta Zeca levantando da mesa, tirando o paletó, ajeitando-se para sair com a bicicleta. Existe um corte nesse momento que não mostra a sua saída, todavia, após o conselho da mãe, o jovem parece decidido em colocar em prática os conselhos.

Este trecho é intencional e tem função de questionar o espectador. Justamente pelo discurso de contestação com a situação, apresentando traços embaraçosos que, de certa maneira, Roberto Santos buscou provocar na estética do longa. Existem então, outros momentos de busca pela interpretação da sociedade brasileira a partir do contexto de produção do filme, das questões em torno da cinematografia e de outras linguagens artísticas nacionais. Encaixa-se aqui o conceito de cinema do autor, abordado por Jean-Claude Bernardet na obra *O autor no cinema*. Bernardet evidencia que o termo “matriz” como forma de apresentar o tema buscado como essencial de um cineasta. Ele explica que essa definição apresenta o “meio através do qual podemos ter acesso à ideia”³⁷ e que assim seria um processo de descoberta, uma conjuntura entre o tema escolhido pelo diretor e pelos críticos que analisam a obra.

³⁷ BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no cinema: a política dos autores: França, Brasil anos 50 e 60*. São Paulo: Brasiliense, Editora da Universidade de São Paulo, 1994, p.31.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscar ligações entre uma produção cinematográfica, nesse caso *O Grande Momento*, e as questões de representação de uma época delimitam tensionamentos e sentidos para a crítica social. Assim, uma obra artística é parte constitutiva da sociedade e do contexto em que foi produzido. Auxilia no processo em dar forma nas ideias que circulam em certos grupos artísticos e culturais e, ao mesmo tempo, ajudam a modificar as percepções, pensamentos e abordagens estéticas políticas de um período.

Pressupõem-se então que outros trechos do longa apresentam discursos de contestação com a situação e um tom esperançoso aqui escolhidos. Os recortes fazem parte de uma análise maior. São eles: a briga de Zeca na alfaiataria, citado de forma bastante rápida neste artigo; a negociação da venda da bicicleta de Zeca, em que Vitório questiona os problemas presentes na sociedade; estes localizados no primeiro ato da obra. Já no ato 3, as sequências que podem apresentar discursos de contestação e esperança, e a utilização de recursos cinematográficos para apresentar essas ideias são: a conversa entre Zeca e Atílio, no qual buscam-se respostas para os conflitos enfrentados e os possíveis problemas do futuro; a proximidade entre Vitório e Nair, momento em que se resume a história do longa em apenas uma fala de Vitório: “vou te emprestar uns romances [Nair questiona se eles são de amor, e ele responde] amor, sacrifício, luta, esperança, tudo misturado, você vai gostar!”; e, por fim, a conversa entre Zeca e Ângela, onde ambos “colocam as cartas na mesa” e decidem encarar juntos as incertezas do futuro – o fim que instiga um novo começo.

REFERÊNCIAS

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

BERNARDET, Jean-Claude. **O autor no cinema**: a política dos autores: França, Brasil anos 50 e 60. São Paulo: Brasiliense, Editora da Universidade de São Paulo, 1994.

_____, Jean-Claude e GALVÃO, Maria Rita. **O nacional e o popular na cultura brasileira**: cinema. 1983. Disponível em: <http://https://artepensamento.ims.com.br/item/o-nacional-e-popular-na-cultura-brasileira-cinema-ii/>. Acessado em: 05 de maio de 2022.

_____, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BERNARDINO, Vanderlei. **O ator do Teatro de Arena no Cinema Novo**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais – Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, 2013.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, Ltda, 2008.

FABRIS, Mariarosaria. **Nelson Pereira dos Santos: um olhar neo-realista?** São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1994.

GALVÃO, Maria Rita. **O desenvolvimento das ideias sobre o cinema independente**. Cadernos independentes da cinemateca: 30 anos de cinema paulista, 1950-1980. Cinemateca Brasileira, São Paulo, nº4, p. 13-23, 1980.

_____, Maria Rita. **Burguesia e cinema: O caso Vera Cruz**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1981.

NAPOLITANO, Marcos. **Cultura brasileira: utopia e massificação (1950-1980)**. 4. Ed. – São Paulo: Contexto, 2020.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira: Cultura brasileira e indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1999, p.17-37.

_____, Renato. **Cultura brasileira e identidade nacional**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

RAMOS, José Mario Ortiz. **Cinema, estado e lutas culturais: anos 50,60,70**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Nova história do cinema brasileiro**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

SALOMANI, Anita; DEBENEDETTI, Emma. **Arquitetura italiana em São Paulo**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1981.

SALVADORE, Waldir. **São Paulo em preto & branco: cinema e sociedade nos anos 50 e 60**. São Paulo: Annablume, 2005.

SIMÕES, Inimá. **Roberto Santos: a hora e vez de um cineasta**. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. - 7ªed. - Campinas, SP: Papyrus, 2012.

FONTES AUDIOVISUAIS

O GRANDE MOMENTO. Roberto Santos (argumento, roteiro e direção) e Norberto Nath (argumento e roteiro). Local: São Paulo. Santa Clara Filmes, 1958. Longa metragem, 35mm, 80 min, sonoro, ficção, preto e branco.



LINHA GERAL, O VELHO E O NOVO MONÓLOGO DE EISENSTEIN

Camini Silveira³⁸

RESUMO: Em seu texto “A Forma do Filme: novos problemas”, Eisenstein aponta uma mudança de eixo no cinema soviético e ressalta um novo foco de investigação do coletivo para o individual ocasionando transformações na forma das expressões fílmicas. Faz uma revisão de sua teoria da montagem intelectual concluindo que, nesse novo contexto, o cinema intelectual pode ser tratado em termos de monólogo interior. A realização do filme O Velho e o Novo (A Linha Geral), traz essa mudança de interesse e dos rumos das pesquisas de Eisenstein, com ações concretas e individualizadas de um protagonista. Esta apresentação propõe um diálogo entre os textos e reflexões de Eisenstein sobre o monólogo interior e seu filme Linha Geral/O Velho e o Novo, filme de 1929 realizado em colaboração com Grigori Aleksandrov, onde, através do olhar e dos sonhos de Marfa, vemos a luta comunitária pelo acesso aos bens de produção.

PALAVRAS-CHAVE: Eisenstein; Monólogo; Pensamento.

Muitos autores suscitaram o subjetivismo, o mundo individual e a consciência do “eu” na literatura; segundo David Lodge, os romancistas foram os primeiros a colocarem seus relatos como únicos e com uma perspectiva individualista da vida humana, até então, os conflitos eram de origem coletiva. Para o autor, a narrativa em primeira pessoa desponta primeiramente na obra de três grandes romancistas ingleses- Defoe, Richardson e Fielding, autores que se utilizam da autobiografia para contar a história com as palavras de um personagem que assume um “eu” na narrativa. Lodge, ressalta a utilização desse recurso como o início do discurso subjetivo, embora esse discurso ainda acontecesse de forma indireta, o acesso a interioridade do personagem ainda acontecia através de determinados crivos e organização do discurso lógico (2004, p.42). O primeiro escritor a utilizar o monólogo interior enquanto técnica, foi Edouard Dujardin, no romance *os loureiros estão cortados* (1988). O autor também dedicou, em 1931, um ensaio sobre o tema, onde descreve o monólogo interior como o discurso da personagem posta em cena sem qualquer censura do autor, com o objetivo de jogar o leitor diretamente na vida interior desse personagem, sem interferência ou explicações.

³⁸ Mestranda do Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP) e vinculada(o) à linha de pesquisa (2): Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Membro do Grupo de Pesquisa CineCriare/Cinema: criação e reflexão (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq), cameni.silveira@gmail.com

Massaud Moisés coloca que o termo Monólogo interior foi erroneamente tomado por *stream of consciousness* (fluxo de consciência), termo proposto por William James em *principles of psychology* (1890), já que o fluxo de consciência teria natureza psicológica e o monólogo interior se trataria de uma técnica de apreensão e apresentação desse fluxo de consciência. Já Lodge pontua, além do monólogo interior, uma outra técnica importante na representação da consciência e interioridade na prosa ficcional, o discurso indireto livre, onde esse mundo interno é visto e mostrado de forma indireta, na terceira pessoa mas com certa apropriação dos modos de fala do personagem e algumas liberdades gramaticais, criando a ilusão de acesso à interioridade e a mente do personagem (2011, p.51-53).

Os mistérios do funcionamento da mente e dos pensamentos sempre foram motivo de interesse do homem desde a antiguidade grega e das primeiras investigações teóricas sobre o homem e o universo. Mas foi durante os séculos XIX e XX que as questões da Psicologia começaram a ser tratadas com mais constância. Nesse período, pesquisadores como Wilhelm Wundt, William James, C. G. Jung e, principalmente, Sigmund Freud e sua psicanálise, consolidaram suas carreiras e apontaram os rumos desta nova ciência que se engendrava. A Psicologia e suas ramificações passam então a influenciar várias camadas da sociedade e da cultura, incluindo a produção literária. Vários escritores trouxeram para suas obras, conceitos psicológicos, ocasionando grandes transformações no eixo dos personagens; se anteriormente eventos externos motivavam as ações, agora as tomadas de atitude eram desencadeadas por motivações internas. O cinema também sofreu grande influência das pesquisas levantadas pela psicologia. Arlindo Machado, nos lembra que assim como a literatura percorreu um caminho até trazer a subjetividade ou interioridade de um personagem para primeiro plano, o cinema também iniciou com pontos de vistas mais objetivos. Mas já nos primeiros filmes temos indícios ou uma certa preparação para um olhar de subjetividade; filmes como *As Seen Through a Telescope* (1900, George Albert Smith) e *Peeping Tom* (1901, Ferdinand Zecca), exploram o voyeurismo no cinema e ao fazerem uso específico de máscaras no enquadramento, sugerindo que o espectador esteja espiando pelo buraco de uma fechadura, acabam aproximando-o da atuação e conectando-o com o ponto de vista da personagem. (1997, p.128)

Eisenstein via na montagem, a ligação do cinema com discurso interior. Sua ideia de montagem partia do princípio de contradição, choque de valores opostos, tanto entre planos sucessivos, quanto no seu interior. Através da manipulação, ordenação, combinação, de elementos diegéticos e extra diegéticos, seria possível dar forma, ritmo e sentido à obra. A montagem seria um desencadeamento de conflitos. Eisenstein acreditava na possibilidade de o corte transgredir o acontecimento e forçar a emergência do sentido, esse seria o princípio da sua ideia de montagem dialética. José Carlos Avellar, comenta na introdução de *A forma do filme*, sobre o peso que a montagem tem no trabalho de Eisenstein, para quem o próprio pensamento humano e a cultura são resultado de um processo de montagem. De fato a montagem, portanto a forma, no pensamento e escritos de Eisenstein ocupam espaço

fundamental. Porém, em seu artigo “*Novos problemas da forma cinematográfica*” (2021)³⁹, Eisenstein aponta uma mudança de eixo no cinema soviético e ressalta um novo foco de investigação do coletivo para o individual ocasiona inevitavelmente transformações na forma das expressões fílmicas. Embora aponte certos efeitos negativos, como a “perda de um brilho formal” em algumas obras, ele não parece enxergar de todo negativa tal transformação, ao contrário, afirma que esse é um processo natural de desenvolvimento desse cinema.

É nesse momento que Eisenstein faz uma revisão de sua teoria da montagem intelectual, apontando inclusive certo exagero da forma sobre o conteúdo e conclui que, nesse novo contexto, o cinema intelectual pode ser tratado em termos de monólogo interior, ou seja, o próximo passo na discussão e pensamento sobre montagem intelectual ou cinema intelectual, seria a teoria do monólogo interior.

“As qualidades específicas do cinema intelectual foram proclamadas como o verdadeiro conteúdo do filme. O movimento dos pensamentos, seu próprio fluxo, era apresentado como a base onipresente de tudo o que o filme transpirava, ou seja, um substituto para o enredo. (EISENSTEIN, 2021, p. 182).

Em sua proposta teórica sobre o monólogo interior, Eisenstein desloca e amplia o foco entre forma e conteúdo, preocupando-se em transportar o fluxo dos conceitos propostos com a teoria do cinema intelectual também para o enredo e para as “emoções do herói”. *A Linha Geral ou O Velho e o Novo* (1929)⁴⁰, é um filme que já traz os vestígios dessa mudança de investigação. Notadamente conhecido por trabalhar com enredos compostos por “herói-massa”, onde o foco está em ressaltar o caráter revolucionário do povo russo através de “tipos” e protagonistas “incidentais”, em *A linha Geral*, Eisenstein nos traz a dura realidade dos camponeses e a tentativa de coletivização do campo, através da história e da percepção de Marfa Lapkina.

O filme narra parte do processo de implementação do Plano Quinquenal do partido soviético, quando, em uma tentativa de industrialização acelerada da união soviética, as terras foram coletivizadas e a propriedade privada abolida. As terras desapropriadas foram transformadas em fazendas coletivas. O letreiro inicial com a frase de Lenin “precisamos mudar nosso país do agrário para o industrial”, dá o tom do início ao fim, com planos de

³⁹ Texto da conferência pronunciada no Congresso do Sindicato de Trabalhadores Criativos da Cinematografia Soviética- Moscou 1935.

⁴⁰ *A Linha Geral* foi o título original escolhido por Eisenstein e Grigori Aleksandrov, os dois assinam direção e roteiro. O filme sofreu várias interrupções, inclusive para a realização de “Outubro”. Sofreu também algumas alterações e sanções do partido tendo o título alterado em uma delas para “O Velho e o Novo”. Nos textos de Eisenstein ele se refere ao filme como *A Linha Geral*.

maquinários vertiginosos, planos que mais tarde veremos de forma muito bem colocada em *Tempos modernos* de Charles Chaplin.

Eisenstein opta por, não só mostrar um herói individualizado conduzindo a ação, como esse herói, não podemos deixar de ressaltar, é uma mulher! Embora essa escolha também destaque de alguma forma a participação feminina na construção da nova ideia de união soviética, ao longo do filme, percebemos que ela está muito mais relacionada com a simbologia da energia feminina; a fecundidade da terra e a seus ciclos de renascimento. Marfa representa a energia criadora e geradora do feminino.

Os planos em que conhecemos nossa protagonista, diferem da forma como o diretor apresenta os personagens anteriores, estes são apresentados com planos fechados ou conjuntos, como fotografias estáticas e em posição frontal, a maioria encarando a câmera.

Marfa é mostrada pela primeira vez sentada, em um plano aberto, quase engolida pelo prado. São exatamente dois planos antes do letreiro: Marfa Lapkina. O primeiro, aberto, podemos vê-la sentada no chão batido, com seu vestido típico de camponesa da região, olhando para chão, evitando assim o olhar da câmera. O segundo, um plano médio, muito similar ao primeiro. Entra então o letreiro para em seguida vemos um close de Marfa que nos encara timidamente e logo baixa a cabeça e o olhar. Cerca de dois segundos cada um. Seguem-se mais dois planos muito parecidos, sem qualquer movimento. Surge um letreiro com o inventário da propriedade: 1 vaca, 0 cavalo, 1 arado... Os planos seguintes demonstram o abandono da propriedade. Quase podemos julgá-la vencida, derrotada. Ela é a soma de todos os camponeses retratados anteriormente. Homens e mulheres cansados pelas dificuldades do campo que fazem parte do mundo interno e das inquietações de Marfa. Essa leitura se torna possível ao levarmos em conta a ideia de Eisenstein sobre o reforço da expressão emocional, onde ressalta a importância de que todos os elementos de composição do filme trabalhem para reforçar o tema, ao falar desse tipo de recurso, Eisenstein destaca uma passagem do texto de Shakespeare onde o mundo interno do personagem transfere-se para o mundo externo: “No Rei Lear, a tempestade interior do herói percute na tempestade que se abate sobre a charneca, ao seu redor”. (EISENSTEIN, 2021, p.186). Em outro momento, uma carta é lida pelo Agrônomo, não será possível enviar o trator. Marfa surge atravessando um vendaval na campina, com ventos tão intensos que a folhagem se confunde com um mar revolto.

Surge o letreiro: Primavera. Logo vemos a imagem de uma mulher grávida em contra-plongé a posar para a câmera. A ideia do feminino e sua força como criadora, geradora se estabelece. Essa imagem simbólica, associação bastante utilizada em diversos momentos da arte, aproximam os ciclos da terra com os ciclos femininos mas reforçam também a proposta teórica de Eisenstein sobre o monólogo interior e o discurso interno à medida que se propõe a construir um pensamento sensorial na narrativa, ao invés de apenas lógico-informativo.

Os camponeses precisam lavrar a terra e Marfa precisa arranjar um cavalo, embora ainda tímida, toda sua expressão corporal é de subserviência, ela parte para ação em busca de um cavalo emprestado junto a algum proprietário mais rico da região, os Kulaks. Aos poucos vemos sua força de ação despontando. Na cena seguinte, Marfa e outros camponeses aram a terra, puxam os arados com o corpo, sem cavalos ou com ajuda de um animal visivelmente enfraquecido. Closes de Marfa esbravejando, “isso é impossível!” antecedem o clima da próxima cena; o primeiro embate entre os camponeses e as determinações do partido sobre a desapropriação das terras. Marfa está em um palanque improvisado, rodeada por homens, o mesmo close, “isso é impossível!”, abre a cena. Camponeses pouco amistosos com a ideia de terem suas pequenas propriedades desapropriadas, zombam, riem ao ouvi-la; “não podemos viver separados!”. Diversos closes de rostos masculinos são mostrados, sempre mesclando rostos de homens com mais idade e outros de jovens, todos riem de suas palavras. Os rostos femininos, não são colocados nessa dualidade. Durante o filme, os rostos femininos parecem, ao contrário, reforçarem, todos, a ideia de novidade.

Mais adiante, essa dualidade entre o velho e o novo é colocado de maneira mais clara no ambiente masculino. Um camponês, conhecido por sua força ao arar o campo, é desafiado e superado por um mais jovem. Os planos curtos e cortes secos sugerem a dureza dos movimentos repetitivos dos camponeses com as foices e geram a tensão que envolve todo o tema do filme. Tensão entre o velho e o novo. A tensão também é marcada (um letreiro anuncia: a cada momento aparece o velho) pela construção da cena da procissão. Quando os camponeses, ao enfrentarem um período de seca e estiagem, saem em procissão orando pela chegada da chuva. Marfa não parece fazer coro com esse tipo de lamento. Homens, mulheres e crianças, carregam estandartes com símbolos da igreja católica e se exaltam implorando pela chuva. Embora o letreiro possa trazer um tipo de juízo de valor, Eisenstein mantém-se próximo da emoção dos fiéis, rostos suados em cantoria, rostos em transe com a sombra dos estandartes sobre eles. Vale lembrar que para ele “o essencial está em filmar com expressividade. Devemos nos encaminhar para a forma de maior expressividade e de maior atividade emocional”, a cena da procissão reflete essa intensa atividade emocional (EISENSTEIN, 2021, p197).

Marfa faz parte do novo. O fim da cena do palanque, quando todos os homens vão embora, ela é enquadrada em primeiro plano, ao seu lado o rosto de um jovem em segundo plano, reforça essa ideia. A ligação do rosto de Marfa com o novo, parece acontecer em uma instancia diferente da ligação que se estabelece entre os planos alternados de rostos jovens e velhos dos homens. Forças internas ligadas ao enredo propõem uma nova significação. Quando o Agrônomo pergunta quem vota a favor do mutirão, Marfa é a única a levantar prontamente a mão. Os homens se retiram. Marfa sobe mais uma vez no palanque e só observa todos se afastarem de costas, vemos principalmente os homens em idade mais avançadas se distanciando. surge o plano: Marfa, levemente de perfil em primeiro plano, um rapaz em segundo com a mesma postura que ela. Ao contrário da primeira impressão que

Marfa nos causa, e isso aos poucos se imprime no filme, ela representa a alegria e prosperidade das novas propostas.



Figura 1 Marfa em Primeiro plano, Jovem em segundo

Mesmo quando tudo parece perdido, ela mantém uma postura positiva. Quando o trator falha em seu primeiro teste na cooperativa, ela quem vai até o condutor prestar seu apoio e incentivo. A cena alterna do drama para a comédia, em planos que mais tarde serão muito bem utilizados por Chaplin em *Tempos Modernos*.

O condutor do trator, sem se dar por vencido, arranca pedaços do vestido de Marfa na tentativa de limpar as peças da engrenagem e envolve-se com o trator, se funde com a máquina, de tal forma e posição que muito se assemelham a um coito. Marfa sorri, tímida, a cada investida do condutor sua perna fica mais exposta, leva as mãos aos olhos envergonhada.

A cena poderia ser analisada do ponto de vista dos elementos sensuais que ela sugere, uma piscada do condutor para Marfa, ela envergonhada ao se despir, o movimento do condutor ao embrenhar-se por entre engrenagens. Esse tipo de relação também acontece na cena da máquina de desnatar o leite, a diferença é que existe uma tensão dramática de outra ordem envolvendo a máquina de leite, os olhares dos camponeses aflitos e tensos, na expectativa de que a máquina funcione, na cena do trator, os camponeses já desistiram de qualquer tentativa de mutirão, não possuem o trator, portanto voltam para suas vidas. Somente Marfa e o condutor lidam com o trator no momento. Ao refletir sobre a comédia em seu próprio trabalho e nos filmes da URSS, Eisenstein tem no trabalho de Chaplin uma referência e conclui que se o riso em Chaplin possui a força que possui é por que é revestido de lirismo e sentimento, porém esse sentimento é individual, o que o diferencia terminantemente do cômico soviético, onde deve haver a preocupação com a emoção social, em suas palavras “o lirismo social é patético. E é nesta passagem do cômico às lágrimas, não

líricas, mas patéticas, que julguei ver o elemento-chave que o nosso cinema deve incorporar” (1961, p. 211). O patético como potência emocional, sendo capaz de ir ao encontro do espectador causando-lhe o êxtase. Tanto a cena, da máquina de leite quanto a cena do trator propõe esse tipo de lirismo, somos tocados, através do riso nervoso, por essas tensões.

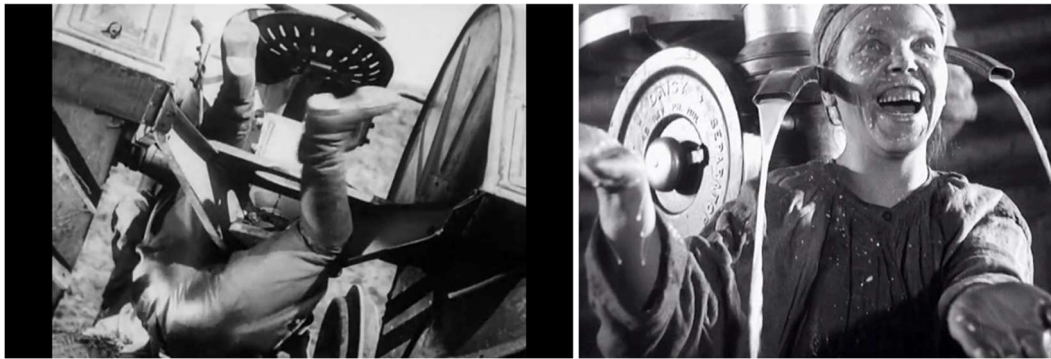


Figura 2 Cena do trator

Figura 3 Marfa em cena da máquina de leite

Linha Geral/O velho e o novo, sofreu diversos cortes de cena e possui versões que se diferenciam um pouco, a versão de uma cópia em inglês, tem um final centrado em Marfa. Depois de anos o condutor do trator encontra marfa na estrada ambos vindo de direções opostas. Ele está de carona em uma carroça cheia de feno, ela vem de trator, com vestes modernas que parecem colocá-la na posição de condutora, ele a felicita; Marfa! Nesse momento uma série de closes de Marfa fazem reviver os momentos da personagem durante o filme, seguido do letreiro, é assim que os limites entre o campo e a cidade desaparecem.

Para Eisenstein, o cinema intelectual tem a capacidade de atuar como um mecanismo de acesso direto. Através dos elementos de composição de imagem, ele apodera-se dos conceitos e ideias, sem intermediários. Talvez aí já encontremos similaridades com a técnica do monólogo interior. Em determinado ponto de seu texto, Eisenstein sugere que os princípios da teoria do cinema intelectual podem ter um outro uso e serem de alguma forma aplicados na tentativa de aproximação das leis e estruturas do pensamento e do discurso interno. O monólogo é entendido por ele como “a síntese do discurso interior, enquanto oposta à do discurso articulado” (2011, p.122). Aqui o monólogo interior se alarga e ultrapassa a função de demonstração de interioridade de um personagem, tornando possível a construção de algo que toca a própria estrutura do pensamento. Eisenstein observa que o fluxo de consciência e o discurso interno mantém uma estrutura própria e semelhante as estruturas e formas de composição de obras de arte. E é através desse prisma que suas pesquisas partem na construção de *A linha geral/ O velho e o novo*, pensando um novo olhar para o enredo, a personagem e a forma, buscando manter um equilíbrio entre esse fluxo do pensamento da personagem, do monólogo interior e o que é exterior a personagem.

REFERÊNCIAS:

AS SEEN THROUGH A TELESCOPE. Direção de George Albert Smith. United Kingdom, 1900.

DUJARDIN, E. **Le monologue intérieur, son apparition, ses origines, sa place dans l'oeuvre de James Joyce et dans le roman contemporain.** Paris: Albert Messein, 1931

DUJARDIN, E. **Os loureiros estão cortados.** Tradução Hilda Pedrollo. Porto Alegre: Editora Brejo, 2005.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISENSTEIN, S. **Novos problemas da forma cinematográfica.** In: XAVIER, I. (Org.). A experiência do cinema. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

EISENSTEIN, S. **Reflexões de um cineasta.** Lisboa: Arcádia, 1961.

FREITAS, N. **O velho e o novo: tensão entre experimentação artística no cinema de Eisenstein e as demandas ideológicas soviéticas.** ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 22, p. 25-40, jan.-jun. 2011.

HUMPHREY, R. **O fluxo da consciência.** São Paulo: Editora McGraw-Hill do Brasil, 1976.

JAMES, W. **“Princípios de psicologia: o fluxo de consciência”.** In. Coleção os pensadores: William James. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

LODGE, D. **La conciencia y la novela; crítica literaria y creación literaria.** Barcelona: Ediciones Península, 2004.

LODGE, D. **A arte da ficção.** Tradução de Guilherme da Silva Braga. Porto Alegre: L&PM, 2011.

MASSAUD, M. **Dicionário de termos literários.** São Paulo: Cultrix, 2004

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós cinemas.** Papyrus Editora, 1997

O VELHO E O NOVO. Direção de Sergei Eisenstein. URSS, 1929.

PEEPING TOM. Direção de Ferdinand Zecca, USA, 1901.

TEMPOS MODERNOS. Direção de Charlie Chaplin, USA, 1936.



CADA CABEÇA DESSAS É UM FILME QUE PASSA E É UM FILME REAL”: NARRATIVAS, MEMÓRIAS E EXPERIÊNCIAS SÓCIO-HISTÓRICAS DE GARIMPEIROS NO FILME SERRA PELADA: A LENDA DA MONTANHA DE OURO

Letícia Barreto Assad Bruel⁴¹

RESUMO: Por meio da análise do documentário *Serra Pelada: a lenda da montanha de ouro* (Victor Lopes, 2013) — que versa, a partir de entrevistas e imagens de arquivo, sobre o garimpo de Serra Pelada —, a presente comunicação tem por objetivo examinar de que forma os garimpeiros foram representados pela obra. Além disso, a pesquisa visa a analisar as percepções dessas pessoas não só acerca do passado abordado pelo filme, mas também de seu presente — os anos 2000 —, marcado pelo que restou de uma grande exploração minerária: a saudade de suas famílias, a pobreza e a esperança de ainda encontrar ouro. Metodologicamente, utilizo como principais referências Marcos Napolitano e Ismail Xavier, trabalhando, portanto, com aspectos técnico-estéticos e de natureza representacional em conjunto.

PALAVRAS-CHAVE: Garimpo; Cinema e História; Ditadura civil-militar.

Em outubro de 2013, foi lançado o filme *Serra Pelada: a lenda da montanha de ouro*, dirigido por Victor Lopes. Com 1h40 de duração, o longa documental versa sobre a região Sul e Sudeste do Pará, focando na trajetória do garimpo de Serra Pelada desde sua descoberta em 1979 até seu fechamento, tratando também de acontecimentos anteriores - a Guerrilha do Araguaia - e dos desdobramentos da exploração minerária no local até 2012. São entrevistadas dezenove pessoas ligadas, dos mais distintos modos, à Serra Pelada: garimpeiros, funcionários da Companhia Vale do Rio Doce (CVRD), o interventor de Serra Pelada Sebastião Curió e pessoas que conheceram o local para realizar fotografias e matérias jornalísticas. Há, ainda, uso de material de arquivo, que consiste em reportagens televisivas, trechos de outros documentários, uma capa de jornal e fotografias atuais e daquela época contendo desde os próprios entrevistados e o garimpo em funcionamento até pepitas de ouro.

No presente trabalho, um recorte de minha pesquisa de monografia - o terceiro capítulo -, foco nas trajetórias dos garimpeiros que são entrevistados, observando de que forma são representados pelo documentário e analisando quais as suas percepções não só sobre o passado abordado pelo filme mas também sobre seu presente. Metodologicamente, com

⁴¹ Graduada em História (Licenciatura e Bacharelado) pela UFPR. Email: lebruel@gmail.com

base nos apontamentos de Marcos Napolitano (2008), artigo, com a bibliografia, duas frentes analíticas: uma de natureza representacional - em que trato dos eventos, personagens e processos históricos representados - e outra de natureza técnico-estética, em que observo os aspectos da linguagem cinematográfica mobilizados pelo filme (planos e enquadramentos, elementos de direção de arte etc). A fim de sistematizar a análise técnica, elaborei, no Excel, uma tabela com três colunas, sendo a primeira destinada para informações referentes à imagem, a segunda, ao som, e a última para observações gerais, como, por exemplo, nome dos entrevistados e temáticas que eram mencionadas. Valendo-me das explicações de Ismail Xavier (2005) acerca de planos cinematográficos e ângulos de câmera, também realizei a decupagem das principais cenas que analisei.

Havia, em Serra Pelada, uma divisão de tarefas específica e rígida: enquanto os formigas - cerca de 90% deles - eram responsáveis pela extração efetiva do ouro e seu carregamento, recebendo por dia ou pelo número de sacos carregados, os meias-praças possuíam uma participação minoritária em um barranco⁴², ganhando uma porcentagem referente à produção aurífera. Os donos de barranco ou de cata, por sua vez, ficavam com uma parcela da produção, pois eram os financiadores do processo de extração, não necessariamente se envolvendo com ele (MATHIS, 1995; MOURA, 2008). Mais de metade dos entrevistados pelo filme - doze - podem ser enquadrados como garimpeiros, pois integraram, pelo menos em algum momento, um dos grupos supracitados. Chama a atenção como nem todos são apresentados assim pela obra, sendo referenciados como “agricultor”, “fazendeiro” ou até mesmo “sindicalista”. De um modo geral, são os que exerciam, à época da entrevista, outras atividades.

Com base nisso, percebe-se uma diversidade de perfis dentre os entrevistados - cada um com sua história -, o que vai ao encontro de uma pretensão de neutralidade e de totalidade expressa no filme. É como se todos devessem ser ouvidos, desde o formiga até o comandante do garimpo, e coubesse a quem assiste à obra concluir o que foi, afinal, Serra Pelada. Ao mesmo tempo, uma vez que não é possível atingir essa isenção, o documentário, atravessado pelas concepções do realizador de quem é de fora, termina por servir como mais um produto que atende a curiosidade desse espectador que deseja conhecer “a lenda da montanha de ouro”. As histórias dos garimpeiros, em meio a tantos materiais de arquivo, parecem mais servir como partes de uma narrativa enorme do que estarem ali por elas mesmas.

Apresentado como sindicalista no GC, Etevaldo Arantes serve no filme, sobretudo, como contraponto ao discurso de Curió⁴³, principalmente em relação aos crimes cometidos e à

⁴² “Escavação onde os garimpeiros passam tempo trabalhando à procura de ouro” (Cf: BENCHIMOL-BARROS et al, 2020).

⁴³ Militar do exército, Sebastião Curió foi interventor em Serra Pelada, construindo-se enquanto liderança dos garimpeiros. Anteriormente, atuara na repressão à Guerrilha do Araguaia, conhecendo, portanto, a região.

construção de Serra Pelada enquanto um local controlado e organizado. Em sua primeira cena, ainda no início do filme, ele é filmado em sua casa tomando chimarrão. Ao fundo, sobressai, pendurado na parede, um quadro que retrata o líder revolucionário Che Guevara, conforme vemos na figura abaixo. Com base nisso, conseguimos inferir e compreender boa parte dos posicionamentos de Etevaldo. É importante pontuar que ele é o único que explicita o envolvimento de Curió com a tortura.

FIGURA 01: ETEVALDO TOMANDO CHIMARRÃO



FONTE: Serra Pelada: a lenda da montanha de ouro (2013) [14:28 e 14:40].

Há outros entrevistados que também reclamam da administração do garimpo, mas cujas críticas se misturam a outros sentimentos. É o caso de Antônio Alves de Oliveira, apresentado como Índio do MST, o qual menciona que nem parece que “ele [Curió] comandava Serra Pelada e comandou outras coisas mais feias pra trás”. Logo em seguida, no entanto, o personagem tenta amenizar o que disse, comentando que “na realidade, na ideia dele, ele comandou aqui e comandou o outro também no intuito de ter um respeito no país, porque se o nosso país fosse igual a Serra Pelada, ai ai ai. Aí o ser humano tinha igualdade social”. Sua fala pode ser uma forma de não se comprometer - algo não tão fora da realidade considerando o modo como atuavam as forças de Curió -, porém, é mais provável que o entrevistado realmente acredite no poder transformador da organização de Serra Pelada. Ao mesmo tempo em que se tratava de um quartel, com punições e humilhações - sem contar os assassinatos e outros casos de violências -, os barrancos possuíam o mesmo tamanho a fim de que a divisão fosse mais justa. Também são vários os casos envolvendo as inúmeras filas, que podem ser representantes desse aspecto de organização e respeito.

Não é só Índio do MST que emite posicionamentos sobre a organização em Serra Pelada que soam como contraditórios ou, no mínimo, estranhos. Pedro Paulo, outro entrevistado, comenta que o garimpo era “uma espécie de campo de concentração, tipo Auschwitz, mas

Chegou a ser eleito deputado federal nos anos 1980, porém retornou para o Pará, tornando-se presidente da Cooperativa dos Garimpeiros e, posteriormente, prefeito de Curionópolis, cidade cujo nome o homenageia.

um Auschwitz, é, tropical, né? Onde o comandante era o Coronel Curió. Major Curió na época”. Seu comentário chama a atenção pela comparação com um campo de concentração nazista, onde milhares de judeus foram assassinados. Talvez o entrevistado associe este local a um campo de trabalho forçado e não de extermínio, mas, ainda assim, o comparativo incomoda. Também é possível refletir sobre a inclusão do adjetivo tropical à expressão: o que seria um Auschwitz tropical e o que o diferenciaria do outro? A utilização do termo parece remeter a uma organização semelhante, mas nos moldes brasileiros, como uma adaptação do modelo original.

A violência no garimpo também aparece nas falas de outros entrevistados, como Negro Alumínio, que é entrevistado junto com Marcinho. Diferentemente dos outros, entrevistados individualmente - seguindo uma lógica comum nos documentários, com o entrevistado parado, de frente para a câmera -, Marcinho e Alumínio são filmados juntos, sentados em volta de uma mesa. Observam algumas fotos do garimpo realizadas pelo fotógrafo Sebastião Salgado, também personagem do documentário. Alumínio destaca que não é apenas a violência um fator marcante em Serra Pelada, há também a ganância. É a violência pelo desejo de obter mais ouro e ficar mais rico, nem que isso custe a vida de outra pessoa. Outro ponto interessante levantado pelo garimpeiro é a pluralidade de histórias que há em Serra Pelada - provém daqui a frase que intitula o trabalho:

cada uma cabeça dessa é um, um filme que passa e é real, filme real porque aqui não tem de que a gente esconder, querer aparecer, porque tamos... às vezes você vê o cara todo bem bacaninha mas aquilo é só a casca, ele tá no mesmo nível, tá ferrado [01:02:31-01:02:47].

O que mais chama a atenção nesse trecho, no entanto, são outras duas questões: a primeira é que Alumínio tematiza a veracidade dessas histórias, explicando que não teria porque eles esconderem algo ou quererem aparecer, em uma tentativa de validar seus depoimentos, inclusive perante a própria câmera. A segunda é que, mesmo com cada um possuindo uma trajetória diferente, o personagem menciona que os garimpeiros não estão em boas condições de vida, inclusive os que não aparentam isso. Entramos em contato com a ideia - que se repete ao longo do filme - de que a situação em Serra Pelada, sobretudo para os ex-garimpeiros, é ruim.

Em outra cena com os dois, que ocorre logo após uma com Sebastião Salgado, o destaque é para o trabalho realizado com as imagens de arquivo. Ele mostra uma sequência de fotos, registradas em um momento emblemático: o fotógrafo conta que a polícia havia acabado de prender um jovem e, no processo, agido com extrema violência, de modo que um garimpeiro se revoltou e segurou o cano do fuzil que estava com um policial. Em seguida, a imagem é inserida como material de arquivo, podendo ser observada em detalhes por quem

assiste ao filme. Após uns segundos de silêncio, escutamos a voz de um garimpeiro perguntando para Marcinho sobre a fotografia - é ele que aparece ao fundo de braços cruzados, com um pano enrolado na cabeça. Há um corte seco, e o próximo plano contempla Marcinho observando o livro e respondendo a pergunta, conforme vemos nas figuras abaixo.

FIGURA 02: FOTOGRAFIAS DE SEBASTIÃO SALGADO
FIGURA 03: IMAGEM DE ARQUIVO - FOTO DE SEBASTIÃO SALGADO
FIGURA 04: GARIMPEIROS VEEM LIVROS DE FOTOGRAFIAS



FONTE: Serra Pelada: a lenda da montanha de ouro (2013) [01:06:44, 01:06:50 e 01:06:53].

O garimpeiro faz as contas e explica que, à época da foto, tinha trinta e poucos anos. Além disso, junto com os outros, relembra como era sua vida naquele momento. Assim como Glaura Vale (2016, p. 93) - que analisa o uso de fotografias em três documentários brasileiros -, compreendo que as imagens usadas atuam como dispositivo de rememoração, sendo um “rastros da presença de algo que já se tornou ausente”.

Elas cumprem, inclusive, dupla função, pois além de servirem como gatilho para a memória, foram inseridas na montagem como imagem de arquivo, de modo que o espectador passa a conhecer aqueles registros, os quais contribuem diretamente, então, para a construção da narrativa fílmica. No caso de Marcinho, a foto em si - pelo menos a julgar pelos trechos inseridos na montagem - fez com ele se lembrasse de mais questões e não apenas das que diziam respeito ao instante da captura. Como há um corte, não sabemos ao certo se quem trouxe à tona a temática do casamento foi o próprio Marcinho ou o outro garimpeiro que estava junto com ele. De qualquer forma, o ponto fundamental é que, naquele momento, em meio aos outros garimpeiros e às fotografias, Marcinho se lembra da mulher com quem se relacionava no período de funcionamento do garimpo. Mais do que isso, elabora uma conexão

com o presente, marcado pela ausência dessa mulher, que foi embora. É diante desse cenário, misturado às condições gerais em Serra Pelada, que Marcinho desaba a chorar.

Segundo seu relato, ela era “bonita, cheirosa, toda bacana” e cuidava dele. O amigo ao lado comenta, inclusive, que ele endoidou após a partida da esposa. Negro Alumínio tenta contornar a situação e comenta que Marcinho tem o direito de chorar, uma vez que seus filhos e sua mãe o procuraram querendo vê-lo. Não são fornecidas ao público mais informações acerca disso, contudo, pelo modo como foi feito o comentário de Alumínio e considerando que Marcinho segue em Curionópolis, estima-se que ele não reatou os laços com a família. Assim, a dor de Marcinho passa por esse lugar do abandono e da solidão. Não é muito diferente do caso de Pedro Paulo, sobre o qual tratarei adiante.

Ao mesmo tempo que Marcinho sente a falta da esposa - e provavelmente de outras relações afetivas -, em sua fala, o que sobressai não é o afeto. Suas palavras direcionam muito mais para a falta que faz alguém que realize serviços domésticos: segundo ele, a ausência da esposa o condiciona a andar com roupas mal-lavadas, como se essa tarefa só pudesse ser realizada por uma mulher. Aqui, ser esposa se confunde com exercer trabalhos domésticos. Silvia Federici (2018) aponta que a sociedade patriarcal tenta colocar o trabalho doméstico como algo natural da esfera feminina, destacando, contudo, que não é: as mulheres são socializadas para exercerem essa função gratuitamente e aceitam que ser dona de casa é a melhor alternativa. Não conhecemos a versão da esposa de Marcinho nem os motivos que a levaram a deixá-lo, se estavam ou não relacionados a isso e se essa questão a incomodava. Independentemente disso, por meio do que o filme mostra, destaca-se o posicionamento do garimpeiro - padrão entre boa parte dos homens de sua geração -, marcado por uma ótica permeada por ideais patriarcais, que faz com que ele se coloque como dependente de uma mulher e incapaz de realizar com maestria as atividades domésticas.

Apresentado como ex-empresário no GC, Pedro Paulo, já mencionado anteriormente, menciona que entrou no garimpo como investidor, tendo em vista que, segundo ele, seu físico não permitia ficar cavando buraco. Desde o início, ele é o entrevistado mais firme em suas respostas, chegando a ser quase grosseiro - não com os entrevistadores, mas com a vida e as circunstâncias. Além disso, ele traz um ar de superioridade, ainda que pequeno, ao mencionar que ele era o investidor, mesmo que, para isso, se utilize do recurso contrário: desmerece seu físico para justificar não ter se tornado garimpeiro. Ao longo do documentário, esse ressentimento que ele tem sobressai ainda mais, sobretudo quando menciona a família:

as famílias foram separadas, como, aliás, é o meu caso, né, que não vi mais a minha [inaudível]. Tenho cinco netos e não conheço meus netos. Não pra, também não é só por uma questão, porque gera um conflito social, um conflito, isso aqui gerou um conflito familiar a nível de pa, a nível de Brasil. Você vê pra cá, eu vim pra Serra Pelada como empresário e hoje virei peão de garimpo. A realidade é essa mesmo, eu virei peão de garimpo. E aí? Como

é que eu volto lá na minha terra lá, falar pros meus amigos que eu vim pra maior mina de ouro, hum?, e não tenho nada? A não ser os meus direitos que eu ainda tô lutando por eles. Os meus direitos e dos meus companheiros aqui do garimpo. Então isso é o, é difícil de explicar ao vivo, né? [40:28-41:04]

Em suas palavras, percebe-se a frustração de não ter conseguido algo, de estar em uma situação pior do que quando chegou. Ele se preocupa com o que os amigos vão pensar, e o orgulho não permite voltar para casa reencontrar a família. Assim como ele, há outros garimpeiros que se mudaram para o garimpo com a promessa de retornarem ricos para suas cidades e, no entanto, nunca mais voltaram. Não à toa Pedro Paulo menciona que se gerou um conflito nacional a nível nacional. Sebastião Ferreira da Silva (Trovão), por exemplo, ainda que não tenha adentrado em pormenores familiares, menciona que deixou sua esposa - apelidada de “Relâmpaga” - prometendo ir “para a riqueza” e nunca mais voltou. Também não ficou rico.

O ex-empresário também menciona as dificuldades do cotidiano no momento em que a entrevista é gravada para o documentário: “hoje, inadvertidamente, esse aqui é um lago completamente poluído por mercúrio. É um paradoxo: como é que você vai morrer de fome em cima de uma mina de ouro, que é o que tá acontecendo com a população daqui?” [40:17-40:27]. Não bastassem os aspectos emocionais e psicológicos, os ex-garimpeiros ainda precisam enfrentar questões como a pobreza e a fome.

Ao mesmo tempo que a situação é difícil, eles também não vão para outro local. É grande o apego à terra. Não exatamente à terra, mas ao que a região ainda pode proporcionar. Nesse sentido, cada garimpeiro possui uma opinião. Pedro Paulo acredita que o local se transforme em um grande parque industrial, do qual os garimpeiros serão acionistas. Quando isso se concretizar, ele afirma que não passará no local nem de avião.

Eu não tenho boas lembranças de Serra Pelada, então não tenho boas lembranças e não vivo um bom momento em Serra Pelada, tô com malária, agora devo, devo começar a ser medicado a partir de amanhã e... eu não realmente não gosto daqui. Eu vim aqui pra ficar 60 dias e já faz 25 anos que estou aqui [01:34:09-01:34:22].

Ele possui a expectativa de mudar de vida, transformando-se em acionista, mas também carrega consigo essa enorme frustração em relação ao local do qual ele enfatiza não gostar. João Miguel, por sua vez, também tem uma crença na luta dos garimpeiros, que fica evidente no final de sua primeira cena. Ele espera receber uma indenização e acredita que isso será possível devido à união dos garimpeiros para ir para Serra Pelada. Por outro lado, mais para o final do filme, ele menciona esperar “um futuro que seja mais ou menos”. Ao mesmo tempo,

mostra-se triste ao comentar que há muita gente sabida por trás do movimento e que os sabidos é que ficam com as coisas, de modo que os garimpeiros, “abestados”, ficariam sem nada. Trovão, por outro lado, é otimista: mantém-se em Serra Pelada também por acreditar na existência de ouro. Sua narrativa, exagerada, flerta com os causos literários: ele menciona a existência de uma pedra, já pesquisada, tão grande - do tamanho de uma geladeira - que dinheiro algum no mundo, no universo, consegue comprá-la.

José Mariano dos Santos, apresentado como Índio e um dos principais entrevistados pelo documentário, também segue na região com a esperança de encontrar ouro. Ele argumenta que se não houvesse ouro por lá, não haveria tantos interessados. Mais do que isso, ele explica que, se tivesse um prédio inteiro e descobrisse que Serra Pelada iria reabrir, ele venderia tudo e iria para o garimpo.

No período em que ocorreram as entrevistas, ele estava casado com Raimunda, também garimpeira. Cada um foi entrevistado individualmente, mas também há cenas dos dois juntos. Índio é um daqueles casos - não raros - em que o garimpeiro bamburrou, isto é, encontrou ouro, mas não se manteve rico. Ele conta que isso ocorreu após passar um ano e meio por dificuldades.

No dia da descoberta, foram vendidos 47 kg de ouro. A quantidade era suficiente para, por exemplo, ir embora do garimpo e recomeçar sua vida em outro local, porém não foi o que aconteceu. Mesmo encontrando uma quantidade significativa de ouro, os garimpeiros seguem trabalhando - até porque, na maioria das vezes, o dinheiro do primeiro bamburro é gasto em boates, com bebida e prostitutas. Letícia Tedesco (2015) menciona, inclusive, que esta é uma forte crença do garimpo: aquele que não gasta o que ganhou com o primeiro bamburro corre o risco de nunca mais encontrar ouro. Há ainda o fator da generosidade: uma rodada de bebida para os garimpeiros ali presentes é oferecida por quem bamburrou.

Com isso, reforça laços e sentimentos de camaradagem entre o grupo. Exercitando um costume socialmente aceito e valorizado, o garimpeiro generoso mostra prestígio, assegura seu status de bamburrado perante os outros e firma-se como homem honrado que segue os princípios subjacentes à lei do garimpo (TEDESCO, 2015, p. 191).

Na cena seguinte em que Índio aparece, agora em um plano um pouco mais aberto, ele narra como foram esses dias após o bamburro: distribuiu parte do dinheiro para outros garimpeiros e encheu o porta-malas do carro de champanhe, para “dar para as mulheres que não bebiam outra bebida”. Nas boates, ele é quem determinava quem conversava com ele na mesa. Além disso, menciona que levava para o hotel uma mulher diferente por dia. Enquanto Índio trata dessas questões, a cena é embalada pela música “Voltei”, de Bartô Galeno, que

podemos classificar como brega. Acredito que a escolha se deu mais pela melodia da canção, que combinou com as imagens de arquivo a que assistimos, do que pela letra, uma vez que trata de um eu-lírico que volta para a amada um tempo depois e está inconformado que ela já seguiu em frente e tem outro homem.

A presença de regiões de prostituição é comum em arredores de garimpos - a tese de Letícia Tedesco, intitulada *No trecho dos garimpos mobilidade, gênero e modos de viver na garimpagem de ouro amazônica*, por exemplo, é um dos trabalhos acadêmicos que trata do tema. Em Serra Pelada, devido à proibição de Curió, essas áreas se instalaram na Vila Trinta, hoje a cidade de Curionópolis. Lá, a violência era rotina: não à toa muitos brincam que “de dia é 30, de noite é 38”. É importante destacar ainda que a prostituição não constitui na única forma de interação: há também as cozinheiras e merendeiras, além dos casos em que as mulheres trabalham diretamente garimpando, como é o caso de Raimunda. Como mulheres não poderiam entrar no garimpo, ela colocava um bigode, amarrava os seios e prendia o cabelo, vestindo-se com as roupas do marido, que havia falecido.

É importante ressaltar que, embora pretenda ser “amplo e objetivo”, o documentário possui um posicionamento bem específico quando o assunto é a presença das mulheres: além de haver apenas uma entrevistada, a seleção dos materiais de arquivo e as temáticas abordadas evidenciam que abordar aspectos relativos às mulheres não é a preocupação da obra, ainda que elas tenham sido fundamentais para a história do garimpo.

Nas cenas em que Índio e Raimunda aparecem juntos, em meio a elogios e críticas mútuas, é interessante observar como, em meio a tantas vivências - e longe de constituir uma relação perfeita - um serve como apoio emocional a outro, fator que vem a ser fundamental nesta etapa da vida, em que eles se encontram mais velhos e sozinhos em uma cidade que não é mais o auge da extração minerária. Além de casal, Índio e Raimunda são sócios, aspecto que fica destacado na segunda cena em que eles aparecem. A renda que obtêm é proveniente do ouro que extraem das terras do quintal. Eles parecem dispostos a se manter ali e comentam também que, há pouco tempo, um especialista havia localizado uma pedra preciosa no local. A casa é de madeira, simples e não aparenta ter luxos, como podemos observar nas figuras acima. Na da direita, principalmente, podemos dimensionar o tamanho do quintal. É uma área relativamente grande, onde já observamos que é a terra que predomina, não havendo plantas como na outra parte do terreno, conforme a figura da esquerda.

FIGURA 06: CASA DE ÍNDIO E RAIMUNDA
FIGURA 07: GARIMPO NO QUINTAL DE ÍNDIO E RAIMUNDA



FONTE: Serra Pelada: a lenda da montanha de ouro (2013) [01:04:37 e 01:05:22].

Ainda que o filme não aprofunde sua crítica em relação a aspectos polêmicos que envolvem o garimpo e pretenda abarcar muitas trajetórias, se perdendo em meio a tantas informações, não deixa de funcionar como um espaço para que os garimpeiros possam registrar suas memórias, vivências e expectativas. Ainda permeadas pela visão do realizador, mas registradas.

O papel do cinema, nesse processo, é fundamental - e seria ainda mais interessante se esse fazer audiovisual partisse de pessoas do local, quem sabe dos próprios garimpeiros. É algo que torna-se cada vez mais urgente, pois, conforme lembrado no filme por um dos entrevistados, em breve, quem vivenciou essa história não estará mais entre nós.

REFERÊNCIAS:

BENCHIMOL-BARROS, Silvia Helena et al. **Especificidades terminológicas da ambiência do garimpo**: contribuições aos estudos da tradução intralingual. Revista Moara, n. 57, v. 1, agosto 2020.

FEDERICI, Silvia. **O Ponto Zero da Revolução**: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. São Paulo: Elefante, 2018.

MATHIS, Armin. **Serra Pelada**. Papers do NAEA 050, Belém, v. 4, n. 1, p. 1–19, 1995.

MOURA, Salvador Tavares de. **Serra Pelada**: experiência, memórias e disputas. 2008. 120 f. Dissertação (Mestrado em História Social) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo (SP), 2008.

NAPOLITANO, Marcos. **A História depois do papel**. Em: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). Fontes Históricas. 2ªed. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235–289.

SERRA PELADA: a lenda da montanha de ouro. Direção: Victor Lopes. Rio de Janeiro: TvZero, 2013. Digital Documentário (100 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mSDh86t2nG0>. Acesso em: 1 jan. 2022.

TEDESCO, Letícia da Luz. **No trecho dos garimpos**: Mobilidade, gênero e modos de viver na garimpagem de ouro amazônica. 2015. 420 f. Tese (Doutorado em Antropologia). Programa de pós-graduação em Antropologia Social (UFRGS), Amsterdam, 2015.

VALE, Glaura Cardoso. **Mise-en-film da fotografia em três documentários brasileiros**. Galáxia (São Paulo), [s. l.], n. 32, p. 93–105, 2016.

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



O QUE É O CINEMA... POLÍTICO?

MOTIVOS VISUAIS E IMAGINAÇÃO POLÍTICA NOS FILMES

Dinaldo Sepúlveda Almendra Filho⁴⁴

RESUMO: É comum afirmar que o cinema sempre esteve estreitamente ligado à política, bastando recordar, como disse Wollen, que *A saída dos operários da fábrica*, dos irmãos Lumière, já demonstra que os filmes jamais podem ser abstraídos de seu contexto social, econômico ou político. Contudo, mesmo considerando a tradição teórico-histórica em torno do “cinema político” (de Benjamin nos anos 1930 a Rancière nos dias atuais), esta categoria de análise pode ser reduzida à adjetivações de filmes ou definida de modo amplo, envolvendo angulações diversas como função social, autoria, estética, ideologia, militância, temas ou produção, dentre outras que podem modificar seus sentidos. Este texto revisita algumas teorias-chave do cinema político sem pretender sínteses conceituais (o que, inclusive, acredita-se desnecessário), mas buscando encontrar os caminhos para fazer uma fenomenologia da imaginação política focada na compreensão figural do tratamento poético dado aos motivos visuais de natureza política. Do ponto de vista metodológico, isso requer ver filmes comparativamente, colocando em diálogo exemplos pertencentes a períodos históricos ou a figuras de estilo tão diversos quanto heterogêneos.

PALAVRAS-CHAVE: cinema político; análise figural; motivos visuais.

1- POR UMA FENOMENOLOGIA DA IMAGINAÇÃO POLÍTICA NO CINEMA.

A célebre sequência de abertura de *O fundo do ar é vermelho* (1998), de Chris Marker, evoca, como preâmbulo das relações entre o cinema e as grandes utopias revolucionárias das décadas de 1960 e 1970, os imaginários políticos das vanguardas cinematográficas russas imortalizados nas imagens e no estilo de montagem de *O encouraçado Potemkin* (1925). A obra foi encomendada à Eisenstein pelo Estado Soviético com o objetivo de comemorar os 20 anos da Revolução de 1905, conhecida como “Domingo Sangrento”. O evento tematizado no filme, o motim dos marinheiros do navio de guerra pertencente à frota russa do Mar Negro, sublevados por sofrerem maus-tratos e injustiças de seus superiores, simboliza a deflagração do levante popular ocorrido contra o regime czarista, processo de insurreição considerado um ensaio para a Revolução de 1917.

⁴⁴Doutor pelo IESP-UERJ. Docente do Curso de Cinema e Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Literatura Comparada da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). E-mail: dinaldo.filho@unila.edu.br Este texto traz resultados do projeto de pesquisa intitulado “Figurações da justiça: imaginação política e formas morais no cinema moderno (1945-1991)”.

O ponto culminante do filme, a memorável sequência em que o exército czarista massacra manifestantes civis na escadaria de Odessa, na Ucrânia, reúne algumas imagens que Marker cita, analisa e compara, por justaposição na montagem, com as imagens de levantes e de enfrentamentos populares ocorridos, décadas depois da revolução russa, em diferentes contextos nacionais e temporalidades históricas. *O fundo do ar é vermelho* traça analogias visuais entre as sequências de *O encouraçado Potemkin* e as imagens das guerrilhas revolucionárias latino-americanas e os golpes de estado na região, as lutas pelos direitos civis dos negros nos EUA, o maio de 1968 francês e outros movimentos de protesto, as batalhas de descolonização no terceiro mundo, a guerra do Vietnã e a expansão global do capitalismo de consumo, dentre outros acontecimentos abordados no documentário. A apresentação do título do filme é seguida de imagens notórias da obra de Eisenstein comentadas em *voz over* por Marker:

“Eu não sou daqueles que viram *O encouraçado Potemkin* na estréia. Lembro-me do plano da carne cheia de vermes, com certeza. E da pequena tenda na qual puseram o morto e diante da qual para a primeira pessoa. E quando os marinheiros apontavam as armas na ponte do encouraçado. E quando o oficial ordenava fogo, um marinheiro de bigode gritava uma palavra que aparecia em letras garrafais: irmãos!” (O FUNDO DO AR É VERMELHO, 1998).

Um corte seco nos leva da cartela do filme de Eisenstein, onde se lê a palavra “irmãos”, para um *close up* de mãos que gesticulam com os dedos a letra “V” de vitória ou simbolizam a paz como faziam os hippies. O plano introduz a primeira parte do filme, intitulada “As mãos frágeis”, junto com os créditos iniciais. O que se vê são imagens intercaladas de filmes de ficção e de documentário, associadas de modo indistinto. Elas apresentam emoções políticas afloradas em situações de protesto e enfrentamento em espaços públicos, cenas filmadas em diversos lugares do mundo. Mais do que ver, sentimos pelo ritmo da montagem e pelas formas das imagens as emoções derivadas dos sentimentos de esperança, de dor e de injustiça que levam à ação, isto é, *moção*: mobilizações populares, comoções públicas, cortejos e funerais de líderes e mártires, marchas, piquetes, protestos, discursos inflamados, palavras de ordem e manifestantes de braços erguidos e punhos cerrados. As imagens agem e reagem umas às outras, ficção e documentário se equalizam junto com as ideias e as emoções políticas nos momentos de confrontos reprimidos pelas forças estatais. Os motivos visuais do político também são construídos com as visões de gestos e vestes das tropas de choque, da tensão dada na proximidade corporal e na troca de olhares intimidatórios entre manifestantes e policiais, dos embates físicos, das correrias nas ruas em meio às balas de borracha e bombas de gás lacrimogêneo, dos corpos de vítimas caídos pelo chão, dos rostos ensanguentados, das pessoas desfalecidas e carregadas nos braços por algum “irmão”:

“Mas se a emoção é um movimento, ela é, portanto, uma ação: algo como um gesto ao mesmo tempo exterior e interior, pois, quando a emoção nos atravessa, nossa alma se move, treme, se agita, e o nosso corpo faz uma série de coisas que nem sequer imaginamos”. (Didi-Huberman, 2018, p. 26)

A sequência de abertura de *O fundo do ar é vermelho* auxilia a reconhecer a íntima ligação entre as emoções e os motivos visuais no cinema, assim como como essa relação potencializa o pensamento teórico interessado em abordar a imaginação política nos filmes. Enquanto Didi-Huberman percebe e reconhece a emoção figurada como movimento, gestualidade das imagens, Balló e Bergala (2016) recordam que “(...) a palavra ‘motivo’, etimologicamente, procede do verbo latino ‘movere’, mover. Significa: ‘que tem a propriedade de mover, que produz movimento’”⁴⁵. Para os autores, o motivo visual no cinema não é algo definido conceitualmente, mas deve antes ser compreendido fenomenologicamente a partir de imagens concretas, considerando o tratamento poético singular dado por um diretor a um “fragmento do mundo”. Assim, os exemplos são diversos e potencialmente infinitos, como as mãos, o mar, as janelas, os automóveis, a nuca feminina, a multidão, o duelo, o beijo, a deambulação, a saída da fábrica ou a pena de morte, que é um motivo visual político. Balló e Bergala tratam os motivos visuais como obsessões de cineastas que se tornam parte “consustancial de suas poéticas”. Mais do que isso, esses motivos migram de filme a filme, repetem-se, circulam e transmutam entre diferentes diretores e períodos históricos, criando uma tradição imaginativa construída em visualidades de forte teor emocional, capazes de “fazer estremecer”.

É isso o que se experimenta na sequência de abertura de *O fundo do ar é vermelho*, organizada em torno de motivos visuais de natureza política. Com efeito, nos termos elaborados por Didi-Huberman e Balló e Bergala, as relações entre as emoções políticas e os motivos visuais colocam o cinema político como uma questão figural a ser estudada em perspectiva comparada. De um lado, é um problema relativo à plasticidade das formas, das cores, dos movimentos e da luz, e por isso requer a investigação da matéria sensível modulada imaginativamente pela força das emoções inerentes aos conflitos por liberdade, igualdade, justiça e paz. Do outro, as emoções políticas dispostas em motivos visuais permitem a criação de sistemas comparativos construídos com uma diversidade de gestualidades afins, ampliando a capacidade do pensamento teórico e histórico de fazer leituras mais transversais do cinema político. Essa aliança entre as análises figurais e as metodologias comparadas pode flexibilizar contextos históricos e elaborar pontes visuais que aproximam, fenomenologicamente, filmes que antes não pareciam se dispor a um diálogo, mas que tratam

⁴⁵ “(...) la palabra ‘motivo’, etimológicamente, procede del verbo latino movere, mover. Significa: ‘que tiene la propiedad de mover, que produce movimiento’. ‘Motivo’ y ‘motor’” (Tradução livre).

motivos visuais comuns associados às formas políticas que perduram ou servem de lastro poético para imaginar tratamentos inovadores do político.

É nesse sentido que a sequência abertura de *O fundo do ar é vermelho* trabalha gestualidades de protestos de tal modo que as imagens de *O encouraçado Potemkin* servem à cada uma delas. Essas imagens são montadas por associações dos gestos políticos e pela similaridade formal que as emoções assumem, independentemente dos contextos sociais e dos tempos históricos das situações filmadas. Didi-Huberman (2018, p. 34-38) afirma que “(...) as imagens são como cristais que concentram esses gestos muito antigos, essas expressões de emoções coletivas que atravessam a história”. Observando-se a linha de argumentação do autor isso significa que, do ponto de vista fenomenológico, a história do cinema político pode ser revista e interpretada como teoria das “emoções figuradas”, na qual os filmes transmitem e transformam os “gestos emotivos mais imemoriais”. É por isso que a montagem de Marker, ao retomar as figuras de estilo das vanguardas soviéticas em diálogo com imagens ficcionais e documentais de conflitos políticos ocorridos em outras épocas e lugares do mundo, corrobora o entendimento de Didi-Huberman: “as emoções, uma vez que são *moções*, movimentos, comoções, são também transformações daqueles e daquelas que se emocionam”. O autor também diz que, “(...) inclusive, é por meio das emoções que podemos, eventualmente, transformar nosso mundo, desde que, é claro, elas mesmo se transformem em pensamentos e ações”. *O fundo do ar é vermelho* indica na carne de suas imagens o caminho para se fazer uma fenomenologia da imaginação política no cinema, revelando que a emoção disposta em motivo visual é uma chave teórica potencial:

“Tudo isso pode ser bem observado – e esse será meu último exemplo – numa sequência do célebre filme de Eisenstein, *O encouraçado Potemkin*, em que a tristeza do luto (as mulheres choram e se reúnem diante do cadáver do marinheiro assassinado se transforma em cólera surda (as mãos enlutadas se tornam punhos fechados), a cólera surda, por sua vez, se transformam em discurso político e em cantos revolucionários, os cantos se transformam em cólera exaltada, a exaltação se transforma em ato revolucionário. Como se o *povo em lágrimas* se tornasse, sob nossos olhos, um *povo em armas*”. (Didi-Huberman, 2018, p. 38).

Didi-Huberman escolhe como exemplo o mesmo filme que Marker utiliza como preâmbulo de *O fundo do ar é vermelho* para examinar as relações entre emoção e política no campo das figurações fílmicas. O princípio da abordagem fenomenológica é justamente aquele que admite as associações entre *O encouraçado Potemkin* e os motivos visuais de filmes ficcionais e documentais produzidos em contextos sociais e períodos históricos distintos. Isso demonstra a existência de afinidades imaginativas e, também, as transmissões e as transformações de figuras de estilo que transcendem a historicidade linear dos conflitos

políticos e das situações morais que formam, nas imagens de cinema, as emoções figuradas ligadas às lutas políticas. Essas descrições deflagram perguntas relevantes para a teoria do cinema político.

Em que medida ele pode ser estudado do ponto de vista de uma fenomenologia da imaginação política? Quais são os diálogos figurais entre essa imaginação e os pensamentos políticos à esquerda ou à direita a respeito de assuntos da filosofia moderna como a justiça, a igualdade, a democracia, o liberalismo, o socialismo, os direitos humanos e os crimes contra a humanidade? Quais são esses pensamentos e essas imagens? O que os aproximam ou os distinguem? O que motiva as figuras do político nos filmes? Como os cinemas moderno e contemporâneo elaboram as emoções políticas configuradas em motivos visuais? Estudar o cinema político ou o político nos filmes significa estar diante de um mesmo objeto?

2. O CINEMA POLÍTICO NA TRADIÇÃO TEÓRICA E A QUESTÃO FIGURAL.

Essas perguntas elaboram o cinema político como um problema de plasticidade da matéria e das formas, elas incidem menos sobre as operações narrativas e mais sobre as sensações plásticas criadas visualmente em torno da presença fenomenal dos diferentes assuntos políticos. Responder aquelas interrogações exige recuar nas abordagens culturais baseadas na “representação”, tendencialmente mais vinculadas a discursos extra-fílmicos (emanados, por exemplo, de contextos políticos, sociais e históricos ligados à produção e às temáticas das obras), e abrir espaço para examinar a experiência do cinema político enquanto problemática do figural. Essa posição com certeza pode trazer perdas e ganhos na fatura das análises fílmicas, quando se almeja valorizar qualidades intrínsecas aos filmes políticos nos termos de suas imaginações poéticas.

Guimarães e Veras (2016) realizam uma crítica das análises fílmicas baseadas na noção de “representação” dos estudos culturais. Inspirados pela perspicácia das análises figurais de Brenez (1998), descendentes de teorias seminais como as de Epstein e de Faure, os autores se alinham aos argumentos dela de que “os filmes têm prioridade sobre o seu contexto”. Eles trazem para o centro do debate a experiência emocional e figurativa consumada com a plasticidade das imagens-sonorizadas em movimento, interessados, sobretudo, em uma abordagem teórico-metodológica que auxilie a “(...) extrair da potência de invenção figurativa presente em um filme – ou na obra de um cineasta – um pensamento singular” (Guimarães e Veras, 2016, p. 15). Desta perspectiva, eles fazem uma distinção relevante entre os estudos culturais e a análise figural dos filmes, importante para teorizar e realizar uma fenomenologia da imaginação política focada na compreensão figurativa do tratamento poético dado aos motivos visuais de natureza política.

Para os autores, cogitar uma obra mobilizando a noção de representação dos estudos culturais, dominante nas últimas décadas, leva o olhar a buscar nas imagens os reflexos das realidades fenomênicas ou históricas externas a elas (por exemplo, os liames políticos). Essas premissas das análises “contextualistas” demandam que os filmes vinculem-se direta ou indiretamente à sociedade e seus processos históricos, e assim “o interesse do cinema é situado fora dele – nomeadamente, nas lutas dos grupos minoritários”. Esta abordagem, mais focalizada no campo temático, tende a recuar na investigação da plasticidade fílmica para acercar-se da cultura como um campo de disputas políticas. As obras são armas simbólicas em um combate por “representações justas”. Os contextos têm prioridade sobre os filmes.

A análise figural privilegia o tratamento poético dado aos motivos visuais no cinema. Esse pressuposto instrui o olhar a perscrutar na matéria sensível das obras como elas especulam e intervêm nos modos “como percebemos os mais diversos fenômenos ou categorias da experiência”, dentre as quais incluímos as políticas. A questão figural requer investigar o “trabalho figurativo e a potência teórica inscrita nas obras fílmicas”, isto é, o “cinema como forma pensante” e emocional. O movimento analítico inclina-se para as capacidades do filme de interrogar fragmentos do mundo e assuntos de natureza filosófica por meio de “invenções figurativas singulares”. Com efeito, importa pensar a potência teórica inscrita nos filmes, em tratamentos poéticos reveladores de variações formais e também estilísticas, cujos princípios transmutam a percepção dos fenômenos do mundo. A figuratividade é fator intrínseco às obras e não está submetida à noção de representação, uma vez que “as potências singulares dos filmes estão além – ou, mais precisamente, aquém – de uma remissão a seu contexto” (Guimarães e Veras, 2016, *passim*).

A posição dos autores abre um caminho para examinar o lugar e o valor da análise figural na tradição teórica do cinema político. Esta categoria de análise possui uma grande amplitude de sentidos. Ela pode ser reduzida às adjetivações de filmes ou ganhar valores alternativos, envolvendo angulações diversas como função social, autoria, estética, ideologia, militância, identidade, temáticas, tecnologia ou modos de produção, dentre outras que podem modificar seus vieses interpretativos. Por isso, é interessante revisitar aspectos de teorias do cinema político sem qualquer pretensão de elaborar sínteses, consideradas aqui desnecessárias. Cabe buscar algumas linhas de confrontação e de diálogo com a vertente da teoria figural em perspectiva política, sabendo-se do risco deste movimento ser, ainda, incipiente ou mesmo superficial, mas com um bom potencial de desenvolvimento de ideias futuras a respeito das relações entre a tradição teórica, a análise figural e a proposta de fazer uma fenomenologia da imaginação política. Nesse sentido, Wollen é um dos teóricos que oferece definições explícitas e sistematizadas do que pensa ser o cinema político:

“Um filme político é aquele que leva as pessoas a fazer perguntas, considerar questões, questionar pressupostos estabelecidos sobre o próprio cinema, seu papel enquanto uma indústria de entretenimento e um espetáculo com

efeitos políticos. Mais modestamente, há aqueles que simplesmente nos pedem para que olhemos para acontecimentos de maneiras novas e inesperadas. É por essa razão que o cinema político se relaciona com a forma assim como com o conteúdo, com os meios assim como os fins. É não convencional no sentido literal de que quebra as convenções” (1996, p. 85):

Quando se olha retrospectivamente para a longa tradição teórica do cinema político, percebe-se, naturalmente, a tendência geral e necessária de relacionar os filmes de ficção ou os documentários com os campos de poder e os conflitos do mundo histórico. Como poderia ser diferente? É impossível negar tais vinculações, seria uma grande ingenuidade porque, como afirma Wollen, elas são obviamente constatadas desde *A saída dos operários da fábrica Lumière* (1895), levando-se em conta tudo o que o filme virtualmente significa. Todavia, quando se examina os liames do cinema com “o político” em seus múltiplos domínios de realização – o produtivo, o artístico, o econômico, o tecnológico e o espectadorial –, a ênfase recai, majoritariamente, em como eles são perpassados por interesses revolucionários, ideológicos, identitários, nacionais, de classe social, de raça ou de gênero. Com efeito, permanecem retraídas as abordagens que focalizam os diálogos plásticos entre os filmes porque examinam as figurações do político como *materialização da imaginação poética*, o que prioriza os métodos comparados de analisar as imagens e desloca o interesse em contextos sociais e históricos para os limiares das análises.

São conhecidos e notórios os estudos do cinema político instruídos pela busca dos vínculos com a sociedade ou pela compreensão da eficácia simbólica exercida sobre as mentalidades. Essas teorias se afastam ou se aproximam em graus diversos da questão figural, mas seja como for, ainda preservam suas extensões discursivas que tendem às múltiplas direções capazes de ligar os filmes aos quadros mais amplos do mundo social e das suas “representações culturais”. Sem desconsiderar, jamais, os benefícios de todas essas abordagens, inclusive políticos, como é o caso das lutas democráticas, é possível verificar no lastro das teorias uma tendência analítica que é uma disposição duradoura, um consenso tão perene quanto a fidelidade à convenção mimética do realismo cinematográfico.

Eisenstein (1983) teoriza a “montagem das atrações” e o “cinema intelectual” ainda nos anos 1920. A aplicação do método de justaposição e conflito entre imagens, inspirado na dialética histórica, pretende gerar ideias socialmente úteis para superar o capitalismo a partir de suas próprias contradições. Por isso, pensar a forma significa projetar a identificação dos espectadores associando-a ao efeito social do conteúdo da obra. Nos anos 1930, outra conhecida chave de leitura dos liames entre cinema e política é proposta por Benjamin (2012). Interessado no potencial revolucionário da reprodutibilidade técnica da arte, e igualmente inspirado nos prognósticos marxistas de superação do capitalismo pelas suas contradições, ele elabora a tese da “perda da aura” e da autenticidade da obra de arte. A tecnologia substitui a existência única da obra pela existência serial, emancipando-a da “função ritual” para

adquirir uma “função política” junto aos movimentos de massa. O filme estaria mais aberto à reflexão dos indivíduos sobre as suas próprias condições de vida, sem perder de vista que a face reacionária da reprodutibilidade técnica seria o fascismo (a “estetização da política”). Na década de 1940, Kracauer (1988) elabora a famosa história psicológica do cinema alemão que antecedeu a ascensão de Hitler ao poder, na qual defende a ideia de que os filmes refletem a mentalidade da nação porque não são produto de um indivíduo, mas de um coletivo de profissionais que os criam nas indústrias. Ao mesmo tempo, essas realizações se destinam à satisfação das massas anônimas e por isso seus desejos prescrevem a natureza das obras. Desta perspectiva, os filmes são como dispositivos psicológicos reveladores das aspirações autoritárias nazistas espalhadas, politicamente, na sociedade alemã de 1918 a 1933.

Para Bazin (2014), a “presença do real” nas obras fílmicas é resultante de três dimensões indissociáveis: a natureza tecnológica da câmera e a sua relação imediata com a imagem do mundo retida na película; a histórica, cujas formas sociais, morais e econômicas da Liberação no pós-guerra se inscrevem na produção cinematográfica; e a estilística, configurada pelo uso do plano-sequência, da profundidade de campo e da “montagem proibida” na preservação da duração do acontecimento.

Para ele, isso é demonstrado pelo neorealismo italiano: o realismo enquanto produção de imagens corresponderia à vocação do filme para a descrição social e a renovação da “fé no humanismo”. Nos anos 1960, os teóricos e os cineastas de esquerda transpuseram as técnicas do teatro brechtiano para os filmes, aplicando “efeitos de estranhamento” com os recursos plásticos do cinema em benefício da criação do “espectador ativo”. Caberia dirigir o espectador a uma compreensão de si e do mundo histórico em que vive, não para contemplar a realidade, mas sim modificá-la nas lutas políticas. O uso de “técnicas reflexivas” reveladoras da construção da obra enquanto representação é inseparável do chamamento à práxis, ao ato consciente.

No período de 1960 a 1980, merecem destaque as teorias do “espetáculo” de Debord (2007) e de Alea (1983). A primeira delas, ligada à internacional situacionista, desenvolve a “prática desviacionista”, cujo objetivo é promover a apropriação de filmes da cultura de massas como os de kung-fu ou de propaganda, recriando seus diálogos com textos revolucionários para despertar o espectador de seu sono perceptivo nos espetáculos do consumo. A segunda teoriza o lugar ocupado pelos filmes na cultura revolucionária cubana e vê o espetáculo cinematográfico (o ato de ir ao cinema) como um momento duplo, de diversão e de abstração do conhecimento: o cinema deve ser popular, um híbrido de ficção e documentário capaz de gerar identificação e também o retorno do espectador politizado à vivência cotidiana. Nos anos 1990, Xavier (1998) realizou a crítica das possibilidades e dos limites da aplicação das matrizes de gênero, em especial o melodrama, para tratar de assuntos políticos como as memórias das ditaduras latino-americanas. Para o autor, de um lado o cinema de gênero amplia o alcance de comunicação com o público, mas, do outro, empobrece o debate político deflagrado pelos filmes. Nos anos 2000, Ruiz (2000) elabora a crítica

contundente da “teoria do conflito central” nos roteiros. Ele argumenta que esse modo narrativo e dramático nasceu em Hollywood e globalizou os sistemas de normas e de valores morais dos norte-americanos, assentados em competições e disputas. Aquela teoria estaria tão enraizada nas culturas cinematográficas dos outros países que histórias sem um conflito central deixam de ser imaginadas. É o sincronismo entre uma teoria artística e o sistema político-cultural de uma nação dominante que se espalhou pelo planeta.

São ricas, criativas e diversas as teorias interpretativas do cinema político ou do político no cinema. Poderiam ser citados Comolli e as relações do “cinema direto” com o poder das indústrias, bell hooks e o “olhar opositor” ou Corrigan e as interações entre o “eu e o domínio público” por meio dos filmes-ensaio, dentre tantos outros. Mas pretendeu-se tão somente traçar alguns padrões de vinculação das obras fílmicas aos contextos sociais e históricos, dando a ver a questão figural como um enclave na tradição teórica do cinema político.

3. A IMAGINAÇÃO POLÍTICA NOS FILMES COMO DESAFIO FIGURAL.

Este texto não tem o objetivo de exaurir as teorias do cinema político ou do político no cinema, nem almeja debater em profundidade os lampejos de exemplos citados. Trata-se de rascunhar um esboço, de visitar antigas teorias para lembrar suas heranças e repercussões. Ao mesmo tempo, espera-se começar a caminhar na direção de constelações teóricas mais atuais para examinar suas inflexões sobre o que é o cinema político. Estas anotações iniciais permitirão fazer sistematizações mais refinadas a respeito de como perseverou, nas teorias do cinema político, um conjunto de abordagens nas as quais a invenção figurativa se mantém, em menor ou maior grau, indexada a parâmetros de vinculação da obra à sociedade, aos quais a questão figural se submete. Por analogia com o campo estético, esta postura teórica recorda o consenso do realismo cinematográfico em torno da fidelidade mimética. Por isso, a importância de visitar a teoria e a história do cinema político de um ponto de vista figural. Mesmo reconhecendo que existem perdas relativas aos contextos, é oportuno olhar o cinema político como “devaneio poético” (Bachelard, 2009), observando-se a imagem deflagradora, a própria imaginação que mobiliza as emoções e os motivos visuais nas figurações do político.

Nesse sentido, fazer a fenomenologia da imaginação política no cinema (Filho, 2022), alimentada pelo estudo comparado das emoções e dos motivos visuais, requer partir do pressuposto de que “a melhor ferramenta para analisar um filme é outro filme” e, mais do que isso, ter a postura de experimentar antes de interpretar a obra (Brenez, 2014). Existe um potencial contido na inversão de sentido daquela tendência. Ao invés pôr o cinema político em diálogo com a sociedade, pode-se buscar a livre circulação dos motivos visuais nos filmes,

olhar os tratamentos poéticos atribuídos às categorias da experiência política como a justiça, a igualdade, a liberdade, a fraternidade, a paz. Isso significa afrouxar as vinculações dos filmes a contextos sociais e históricos para atribuir àquelas categorias políticas valores fenomenológicos e emotivos: descarregar suas definições conceituais e conservar o necessário para deixá-las mais moduláveis às figurações. Priorizar, portanto, como o cinema devaneia e configura poeticamente o político em suas formas plásticas pensantes, como mostra *O fundo do ar é vermelho*. Sontag parece sintetizar os grandes desafios colocados pelo cinema político à análise figural (2020, p. 8):

“O necessário é, antes de tudo, dar mais atenção à forma na arte. Se a ênfase excessiva no conteúdo gera arrogância interpretativa, as descrições mais extensas e completas da forma se calam. O necessário é um vocabulário – descritivo, não prescritivo – de formas. A melhor espécie de crítica, e ela é rara, é aquela que dissolve as considerações sobre o conteúdo nas considerações sobre a forma”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS:

ALEA, Tomás Gutiérrez. **Dialética do espectador**. São Paulo: Sumus, 1983.

BACHELARD, Gaston. **Poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BALLÓ, Jordi; BERGALA, Alain (Orgs). **Motivos visuales del cine**. Barcelona: Galaxia Gutemberg (Edição Kindle), 2016.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naif, 2014.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.

BRENEZ, Nicole. **Da figura em geral e do corpo em particular: a invenção figurativa no cinema**. Culture Injection. Disponível em: <https://cultureinjection.wordpress.com/2018/04/24/da-figura-em-geral-e-do-corpo-em-particular-a-invencao-figurativa-no-cinema-carta-a-tag-gallagher-por-nicoles-brenez-17-07-1998/> Acesso em: 10 fev. 2023.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: Contraponto, 2007.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que emoção! Que emoção?** São Paulo: Editora 34, 2016.

EISENSTEIN, Sergei. Montagem de atrações. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

FILHO, Dinaldo. (2022). **A dignidade como figura de justiça em Filhos de Hiroshima (1952) e A batalha de Argel (1966)**. Revista FAMECOS, 29(1), e43010. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2022.1.43010>

GUIMARÃES, Victor; VERAS, Pedro. Invenção figurativa e pensamento fílmico. In: PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo; GRAÇA, André; ARAÚJO, Denize (Orgs.). **Propostas para a teoria do cinema**. Teorias dos cineastas Vol. 2. Covilhã, Universidade da Beira Interior, 2016.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

O FUNDO DO AR É VERMELHO. Direção de Chris Marker. Duração: 113 min (1998). França: 1977 (1993 e 1998).

RUIZ, Raul. **Poética del cine**. Santiago: Editorial Sudamericana Chilena, 2000.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação e outros ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

WOLLEN, Peter. Cinema e política. In: XAVIER, Ismail (Org.). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1998.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena. Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues**. São Paulo: Cosac & Naif, 2003.



Imagem

cultura &

SOCIEDADE



Coordenação:

Dra. Beatriz Avila Vasconcelos

Dra. Maria Cristina Mendes

O ESPECTADOR REPERTORIAL NA ADAPTAÇÃO LITERÁRIA DO FILME *AS HORAS*

Rita Cassitas⁴⁶
Denize Araujo⁴⁷

RESUMO: Esse estudo se propõe a analisar a produção de sentido no filme *As Horas* (Daldry, 2002, EUA), levando-se em conta as dimensões estéticas, históricas e socioculturais. Investiga-se como o repertório do espectador influencia o processo de adaptação do livro homônimo de Michael Cunningham para as telas. Partindo da ideia de que um audiovisual contemporâneo deve considerar a cultura e o conhecimento do espectador a que se destina, postula-se que a adaptação de *As Horas* explora os recursos audiovisuais a fim de gerar um resultado sinestésico capaz de aproximar narrativa e público. Ao refletir sobre a linguagem cinematográfica empregada no *corpus*, pretende-se analisar como o contexto histórico e o repertório do espectador repercutem na produção de sentido. Metodologicamente, os conceitos de adaptação de Linda Hutcheon, Denise Guimarães e Umberto Eco nortearão a análise da adaptação de *As Horas* para as telas. Peter Weibel, Lev Manovich e Henry Jenkins subsidiarão as reflexões sobre a influência do repertório do espectador na produção de sentido nas obras contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: Produção de sentido; adaptação; espectador repertorial.

Esse estudo se propõe a analisar a produção de sentido no filme *As Horas* (Daldry, 2002, EUA), levando-se em conta as dimensões estéticas, históricas e socioculturais. Investiga-se como o repertório do espectador influencia o processo de adaptação do livro homônimo de Michael Cunningham para as telas. O *corpus* escolhido é um longa-metragem que narra a história de três protagonistas: Virginia Woolf escrevendo Mrs. Dalloway, Laura Brown lendo Mrs. Dalloway, e Clarissa Vaughan (a Mrs. Dalloway de Richard, o filho adéptico terminal de Laura) uma editora de livros que, tal qual Mrs. Dalloway, está preparando uma festa. Partindo da ideia de que um audiovisual contemporâneo deve considerar a cultura e o conhecimento do espectador a que se destina, postula-se que a adaptação de *As Horas* explora os recursos audiovisuais a fim de gerar um resultado sinestésico capaz de aproximar narrativa e público, e assim produzir sentido.

Para abordar a adaptação literária, é importante registrar que antes que o livro se tornasse filme, a história tornou-se livro. Em detrimento do fato de Virginia Woolf, Leonard

⁴⁶ Doutoranda do PPGCom-UTP, Bolsista PROSUP/CAPES, e-mail: ritacassitas@hotmail.com

⁴⁷ Orientadora do trabalho. Docente do PPGCom-UTP, e-mail: denizearaujo@hotmail.com

Woolf, Vanessa Bell, Nelly Boxall e outras pessoas que aparecem no livro serem tratados como personagens de ficção, Michael Cunningham informa: “procurei reconstituir, de maneira a mais fiel possível, os aspectos exteriores de suas vidas em um dia que inventei para eles em 1923” (1999, p. 179). Com esse objetivo, o autor mergulhou no universo de Virginia Woolf a ponto de seu estilo mesclar-se com o da escritora inglesa e exibir marcas de pós-modernidade.

Assim como ocorre em *As Horas*, a ficção pós-moderna levou autores a representar um mundo diferente a partir das mesmas estratégias narrativas. Dentre essas estratégias se incluem a intertextualidade, a paródia, o pastiche, a apropriação e a reescritura das chamadas metanarrativas da literatura ocidental. Para Linda Hutcheon, “da mesma forma que o Pós-Modernismo explora a tensão entre a arte e a vida, a metaficção explora a tensão entre a ficção e a realidade” (1980, p. 1). Ela vai denominar de Metaficção Historiográfica, ou romances autorreflexivos, obras que se apropriam de personagens e acontecimentos históricos. Neles, desaparecem as tradicionais fronteiras entre os gêneros literários, misturando em um mesmo texto trechos de prosa, poesia; se acentuam o dialogismo, as vozes polifônicas, muitas vezes contraditórias dentro de uma mesma narrativa. Em *As Horas* isso ocorre por meio da montagem paralela. As três personagens vivem o mesmo momento de um dia. Em algumas cenas, uma começa uma atividade, que é continuada pela segunda e concluída pela terceira, representando nas telas “a impossibilidade de viver fora do texto infinito” (1987, p. 49), que Roland Barthes denominou intertexto.

O roteiro de Stephen Daldry e David Hare ilustra bem uma tendência contemporânea de criação artística em que um texto é construído a partir de outro já famoso. Temos no audiovisual *As Horas* um caso de adaptação cinematográfica do romance do premiado teatrólogo Cunningham, que se inspirou em outra obra literária e em diversas biografias de Virginia Woolf para escrevê-lo. Questionando-se o que é original, e considerando-se características onde se incluem a fragmentação, a colagem, o pastiche, e autoridade autoral, podemos afirmar que *As Horas* constitui uma referência da afirmação de Umberto Eco: “Descobri o que os escritores sempre souberam (e nos disseram muitas e muitas vezes): os livros sempre falam sobre outros livros, e toda estória conta uma estória que já foi contada” (1985, p. 40). Assim, Cunningham apropria-se de Mrs. Dalloway, de Virginia Woolf. Preocupado em tornar o empréstimo fecundo e em um acasalamento fértil das obras em questão, Cunningham opta por manter o foco mais no cruzamento da “escrita paralela” envolvente do que na busca de uma originalidade ilusória.

Denise Guimarães adiciona a narrativa e o espectador à discussão, inaugurando uma outra perspectiva do processo de adaptação. Para ela, “certas estratégias narrativas identificam-se ao conceito de uma adaptação fílmica que exige maior envolvimento do público, para entender um complexo universo ficcional” (2018, p. 198). Nesses casos, para acompanhar a história em sua plenitude, “é preciso interagir com o conteúdo espalhado em diversos suportes, onde cada meio faz o que faz de melhor” (Guimarães, 2018, p. 196),

ilustrando o que vemos na dicotomia dos elementos socioculturais nos quais as três protagonistas se movimentam.

Adicionalmente, Hutcheon ressalta a importância de se estabelecer um diálogo entre as memórias predispostas anteriormente, em processos de adaptação literária para a linguagem cinematográfica:

Conhecedores ou desconhecedores, experienciamos as adaptações intermediáticas diferentemente de como as vivenciamos dentro de uma mesma mídia. Mas mesmo no último caso, a adaptação como adaptação envolve, para seu público conhecedor, uma duplicação interpretativa, um movimento conceitual para frente e para trás entre a obra que conhecemos e aquela que estamos experienciando. (Hutcheon 2011, 189)

Na adaptação levada às telas por Stephen Daldry, a montagem apresenta o pensamento de Hutcheon de maneira literal. Podemos verificar o descrito, nos momentos em que as protagonistas vivenciam quase os mesmos desafios. Separadas pelo tempo, suas trajetórias são representadas em plataformas tecno socioculturais distintas, como pressupõem casos de metaficção. Mas metaficções como *As Horas* ultrapassam questões textuais: “a metaficção tem dois focos principais: o primeiro em suas estruturas narrativas e linguísticas e o segundo no papel do leitor” (Hutcheon, 1980, p. 6).

Leitor ou espectador, a construção de sentido na pós-modernidade incita à interação, a um processo de resgate de memórias, e a escolhas.

Por um lado, a montagem paralela do *corpus* subverte a noção tradicional de passado, presente e futuro, criando um quadro de convergências espaciais e temporais por meio de sucessivos *raccords*: ações e discursos compartilhados, em que uma protagonista inicia uma fala, outra completa e uma terceira conclui. Nessa polifonia de vozes, elas permanecem independentes e, como tais, combinam-se numa unidade de ordem superior à da homofonia. No tocante ao conhecimento prévio, ou repertório, que o levou a essa vontade, ou escolha, urge esclarecer que é precisamente na polifonia que ocorre a combinação de várias vontades individuais.

Como bem sintetizou Mikhail Bakhtin, “a vontade artística da polifonia é a vontade de combinação de muitas vontades, a vontade do acontecimento” (2008, p. 23). Por outro lado, se falarmos das camadas de conteúdo exibidas pelo audiovisual e captadas diferenciadamente pelos espectadores, chegamos à demanda por interatividade.

Peter Weibel acredita que “a consciência do filme como uma nova arte mediática levou a uma completa desconstrução do cinema clássico. Os aparatos do cinema clássico, da câmera

ao projetor, da tela ao celulóide, foram completamente transformados, aniquilados e expandidos” (2003, p. 110-111). O autor entende que o código secreto por trás de todas essas formas de arte digitais é o código binário do computador, cuja estética consiste em regras e programas algorítmicos.

Ora, se o *corpus* é um produto artístico digital, as vontades-cenas das protagonistas se encontram armazenadas em computador, podendo ser manipuladas para entregar ao espectador a combinação desejada. Caso o espectador opte pela abstenção de Virginia perante o suicídio, o que será de Laura? E de Clarissa, fortemente ligada a Richard quando adulto? Na análise do roteiro, livro e filme começam com a mesma sequência. Porém o desfecho é completamente diferente. Como colocar a decisão nas mãos do espectador?

Lev Manovich aponta a necessidade de organizar os elementos identificados na análise da narrativa fílmica, bem como informações intermediáticas afins, em um sistema de armazenamento chamado banco de dados. Entretanto, Manovich (2015, p. 8) nos adverte sobre a sensação de nos vermos diante de uma “infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos de dados” e explica:

Do ponto de vista da experiência do usuário, uma larga proporção são bancos de dados no sentido mais básico. Eles aparecem como coleções de itens em que o usuário pode realizar várias operações – ver, navegar, buscar. A experiência do usuário desses tipos de coleções computadorizadas é, por esta razão, bem distinta de ler uma narrativa ou assistir a um filme ou navegar pela arquitetura de um site. (Manovich, 2015, p. 8)

Para que os elementos midiáticos adquiram sentido, é preciso modelá-los como um banco de dados em torno dos objetos de interesse do usuário que assiste ao filme. As possibilidades de expansão do *corpus* são abrangentes e profícuas. Podemos imaginar diversas classes de objetos, como por exemplo artes, cujas características seriam herdadas pelas classes de objetos literatura e fotografia, que por sua vez se desdobrariam nos livros *Mrs. Dalloway* e *As Horas* sobre literatura, e as paisagens de Sussex, Los Angeles e Nova York em fotografias. Porém, há outras categorias de objetos, como o comportamento social, por exemplo, cujas classes poderiam ser definidas como feminino e masculino, inglês e americano, ou ainda 1940, 1950 e 2000. Subordinadas a qualquer uma dessas abordagens, poderíamos armazenar objetos midiáticos relacionados aos personagens da trama. De certa forma, esse conjunto de decisões é descrito por Manovich (2015, p. 8) como “desenvolver uma poética, uma estética e uma ética do banco de dados” e ocorre durante a modelagem dos dados. O resultado dessa combinação é “uma estrutura de informação em que histórias/coisas são organizadas de acordo com múltiplas conexões temáticas” (Manovich, 2015, p. 11) a fim de satisfazer o interesse do espectador.

Munido de um banco de dados, o espectador “letrado”, em alusão ao conceito explorado por Henry Jenkins, pode exercer sua capacidade de escolha diante de um audiovisual. Jenkins (2006, p. 237) aprofunda-se no conceito de letramento, enquanto processo socioeducacional, argumentando que “assim como, tradicionalmente, não consideramos letrado alguém que sabe ler, mas não sabe escrever, não deveríamos supor que alguém seja letrado para as mídias porque sabe consumir, mas não se expressar”. O conhecimento aproxima os conceitos de letramento e espectador para explorar as multicamadas do audiovisual. A pesquisadora Denize Araujo desenvolveu o conceito de “espectador repertorial”, no sentido de um espectador que conheça contextos e intertextos de obras complexas, como é o caso da análise em questão. Em *As Horas*, o espectador repertorial deve ter conhecimento literário e cinematográfico para identificar cruzamentos e apropriações polifônicas nas cenas intertextuais.



Figura 1: as protagonistas do filme As Horas
Fonte: Frame do DVD do filme As Horas (Daldry, 2002, EUA).

A partir da frase do prólogo de *As Horas*, “Ela sai apressada de casa, vestida com um casaco pesado demais para a época do ano” (Cunningham, 1998, p. 9), Daldry introduz o tema recorrente da morte. A primeira protagonista feminina a surgir nas telas é a escritora britânica Virginia Woolf (Nicole Kidman). Ela está colocando pedras nos bolsos após deixar bilhetes sobre a lareira, sair batendo a porta de sua casa situada em uma vila próxima a Londres, e caminhar até o rio Ouse. A cena se passa em 1941. As imagens remetem a quadros e fotografias da vida suburbana londrina na primeira parte do século XX e adicionam, por si mesmas, uma nova gama de conteúdos produzidos e difundidos nas mídias.



*Figura 2: Virginia Woolf escrevendo Mrs. Dalloway.
Fonte: Frame do DVD do filme As Horas (Daldry, 2002, EUA).*

Em 1951, surge em Los Angeles a segunda protagonista: a leitora Laura Brown (Julianne Moore). Cores e luzes se alteram. Ela não quer se levantar. Deseja ficar ali, lendo o romance *Mrs. Dalloway* escrito por Virginia Woolf pouco antes de sua morte. Mas ela sabe, é aniversário de seu marido Dan Brown (John C. Reilly) e ele já acordou. Após ler umas poucas páginas, coloca o livro sobre a mesinha de cabeceira e se prepara para ir a seu encontro. Em poucos minutos, ele sai para trabalhar e leva consigo a gentileza da conversa e o sorriso calculado dos lábios de Laura. Ela olha pela janela, para a escada (que a levaria ao livro), e então para o filho (que a mantém na sala). Em seguida, acende um cigarro e observa o pequeno Richard entre a fumaça. Enfim, decide que devem preparar um bolo para comemorar o aniversário. Participativo, o garoto quer saber por que eles estão fazendo o bolo. "Então papai vai saber que nós o amamos?" ele pergunta. Ela responde que sim. Ele continua: "Ele não vai saber, se não fizermos?" Em seus estudos, Jenkins (2006, p. 246) relata como "as crianças usam histórias para fugir de certos aspectos de sua vida real, ou para reafirmá-los."



*Figura 3: Laura Brown em família.
Fonte: Frame do DVD do filme As Horas (Daldry, 2002, EUA).*

A narrativa fílmica se utiliza de Laura Brown para dialogar com as regras sociais pós-guerra, desfilam avanços tecnológicos por meio de eletrodomésticos na ambientação americana, introduzir o rádio e a televisão. O processo de escrita do livro, agora sendo lido, características geográficas e sociais de Sussex e Los Angeles, imagens dos jornais e revistas de época a exibir os novos eletrodomésticos, a indústria automotiva, signos visuais relacionados à interpretação de sonhos são alguns dos muitos elementos inseridos pelo núcleo de Laura Brown.

Sally Lester (Allison Janney) não dormiu em casa. Na moderna Nova York de 2001, a terceira protagonista Clarissa Vaughan (Meryl Streep) abre os olhos quando sua companheira Sally se deita a seu lado. Ela se levanta para um longo dia, pois está planejando uma festa para seu premiado poeta e amigo próximo, Richard Brown (Ed Harris), que irá receber um importante prêmio literário pelo conjunto de sua obra. Clarissa vai a seu encontro, após comprar flores e ser observada enquanto caminha. Nova York se revela no movimento de seus passos, e o passado se manifesta em um encontro inesperado com o ex-namorado do homenageado. De volta à casa, Clarissa se ocupa dos preparativos, discute com a namorada Sally, explode em um choro convulsivo na cozinha. Sua filha Julia (Claire Danes) aparece para a festa, trazendo à tona a dificuldade de relacionamento entre mãe e filha.



Figura 4: Clarissa Vaughan preparando a festa.
Fonte: Frame do DVD do filme *As Horas* (Daldry, 2002, EUA).

O núcleo da terceira protagonista da obra de Cunningham levada ao cinema por Daldry situa-se nos tempos da cultura de convergência. Surgem os celulares, a troca de mensagens, os prêmios midiáticos, e os flagelos sociais exacerbados pela aceleração da informação e a banalização das relações. Acima de tudo, os personagens desfilam na tela uma capacidade considerada por Jenkins (2006, p. 249) de grande importância cultural: eles brincam de “interpretar papéis como meio de explorar um mundo ficcional e como meio de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura à sua volta.”

Entre os preparativos para a festa e o chá após o funeral, Clarissa se mantém em uma posição observadora atenta. Ela repete o barulho dos passos de Virginia rumo ao rio, se ocupa do cardápio como Laura, toma chá e exerce sua profissão por meio da leitura. A trajetória evolutiva do chá, receitas de bolo, livros editados em Nova York no início do século XXI, passado e presente entrelaçam informações que não são exibidas na tela, porém pressentidas pelo espectador repertorial.



Figura 5: O perfil sociocultural das protagonistas.
Fonte: Frame do DVD do filme *As Horas* (Daldry, 2002, EUA).

Concluindo, Manovich entende que a história da arte e a prática da arte devem ser atualizadas através dos novos paradigmas desenvolvidos pelas mídias digitais, considerando as especificidades de *software* (Manovich, 2015). Weibel (2003), assim como Manovich, afirma que hoje em dia não há mídias dominantes, uma vez que todas elas estão dialogando umas com as outras, asserção que corrobora com a convergência das mídias proposta por Jenkins (2006). O autor sugere que “a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (2006, p. 42). Em detrimento ao que a interatividade e a intertextualidade polifônica propiciam, esse pode ser um caminho a ser percorrido em direção ao espectador repertorial.

Discorridos sobre o contexto tecnológico formativo dessa categoria de espectador, voltamos o olhar para as adaptações intermediáticas entre as quais o espectador repertorial passeia. A disseminação do conhecimento, bem como oportunidades de manifestá-lo, ressalta a importância da preocupação de Guimarães (2018) quanto à processualidade transformadora verificada no salto das páginas para as telas. A autora defende ser primordial se perguntar sobre as novas lógicas entremeadas nos processos intersemióticos em questão.

Na análise do *corpus*, descobrimos protagonistas deslocadas em seu tempo ou dentro delas próprias. Se considerarmos a fragmentação do sujeito em tempos pós-modernos, elas encenam o perfil denominado de excêntricas, termo cunhado por Linda Hutcheon para designar aqueles que, socialmente, estão fora do centro. Ou seja, não pertencem ao grupo de

origem europeia, masculino, heterossexual e de classe média. Esse lugar – dentro/fora ou na fronteira/margem/centro -, é um lugar já teorizado anteriormente pela própria Virginia Woolf, que o denominou “perspectiva alienígena e crítica”, ou seja, uma perspectiva que está sempre “alterando o foco”. Virginia, Laura e Clarissa de Daldry espelham o arquétipo feminino de seu tempo. Desfilam pela tela os problemas, a moda, a arquitetura, os dilemas, a sociedade em que vivem. Por meio de recursos de montagem e edição, aproximam-se do espectador e revelam o sentido em seu repertório.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Denize Correa. **Imagens Revisitadas: Ensaio sobre a Estética da Hipervenção**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

CUNNINGHAM, Michael. **As Horas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

ECO, Umberto. **Pós-escrito a O nome da rosa**. Trad. Letizia Zini e Álvaro Lorencini. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Batman vs Superman: interações sinérgicas e convergentes na lógica das franquias**. RuMoRes, v. 12, n. 24, p. 192-211, 2018.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic Narratives: The Metafictional Paradox**. Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 1980.

_____. **Uma Teoria Da Adaptação**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

JENKINS, Henry. **Why Heather Can Write**. In *Convergence culture*. N Y: University Press, p. 169-205, 2006.

MANOVICH, Lev. **Banco de dados**. Revista ECO-Pós, 18(1), p. 7-26, 2015.

WEIBEL, Peter. **Expanded cinema, video and virtual environments**. Future cinema: The cinematic imaginary after film, p. 110-125, 2003.

FILMOGRAFIA

AS HORAS. 2002. Stephen Daldry. Estados Unidos/Reino Unido: Scott Rudin Productions. DVD.



A INTERTEXTUALIDADE NO AUDIOVISUAL

Amanda Bonfim⁴⁸

Luiz Antonio Zahdi Salgado⁴⁹

RESUMO: O estudo sobre intertextualidades, em geral, é realizado entre uma mesma linguagem; ou seja, um texto que faz referência a outro do mesmo sistema de signos. Esta pesquisa tem como objetivo analisar a intertextualidade, principalmente, que ocorre entre linguagens diferentes, buscando entender como as aproximações entre linguagens e através de suas especificidades estéticas, visando as referências em obras audiovisuais. O corpus desta pesquisa utilizará “Vida de Inseto” (1998) referenciando a fotografia Raising The Flag de Joe Rosenthal, o entrelace entre “Shrek 2” (2004) e “Senhor dos Anéis” (2001-2003), e em como “Penny Dreadful” (2014-2016) irá fazer uma aproximação de personagens do universo da literatura fantástica com personagens da narrativa seriada. As principais referências bibliográficas são Jacques Aumont para pensar a estética e a aproximação de filmes com outra linguagem, como em “O Olho Interminável” (2002), David Bordwell e Kristin Thompson (2013) para pensar em como a linguagem cinematográfica agrega nas aproximações que são feitas e para o estudo semiótico será utilizado Julio Plaza (2003).

PALAVRAS-CHAVE: Intertextualidade; Linguagens; Cinema.

INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte relativamente recente, sobretudo quando é comparado a outros formatos como a pintura e escultura, por exemplo. Desta forma, é possível argumentar que o cinema herda das artes anteriores diversos aspectos básicos, como: da pintura, o enquadramento; do teatro, a encenação; da fotografia, a composição – e esse paralelo também pode ser feito com outras artes. Além de herdar, ocorrem referências a essas artes já existentes e, também, ao próprio universo cinematográfico que também já é existente. A partir disso, essas formas de referências podem ser entendidas como intertextualidades.

Quando rapidamente falamos em intertextualidade, primeiro vem à mente a citação de um texto em outro texto ou uma frase citada que reverbera seus significados originais em

⁴⁸ Graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), a.bonfim74@gmail.com

⁴⁹ Orientador. Professor Adjunto na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), luiz.salgado@gmail.com

outro texto. Ao adentrar na pesquisa, percebe-se que esse fenômeno de linguagem não está baseado somente nesses termos e não ocorre apenas entre uma mesma forma de linguagem.

Quando se pensa em algo, nosso pensamento se estrutura em uma série de relações que acontecem tão rapidamente que mal percebemos que isso ocorre. É semelhante ao que ocorre nas obras artísticas que, de alguma forma, não deixam de trazer elementos das artes feitas durante o período renascentista, por exemplo. “A arte não se produz no vazio. Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. [...] As realizações artísticas dos antepassados traçam os caminhos da arte de hoje e seus descaminhos.” (PLAZA, 2003, p. 2).

Assim, pode-se refletir que a ida ao cinema, antes mesmo do filme se iniciar, consiste em uma tela branca, como uma tela de um pintor. A diferença entre um e outro é que a imagem criada pela arte plástica não possui movimentos, diferente de um filme que trata-se de uma imagem em movimento filmada por uma câmera que capta o que está na sua frente, como a tela capta a tinta do pincel

Esse cruzamento entre duas linguagens artísticas diferentes não deixa de ser uma intertextualidade, mas não é uma intertextualidade entre elementos estéticos, mas sim entre elementos técnicos. Há uma pluralidade enorme não somente às artes, mas entre as formas de pensar como o cinema e a filosofia ou o cinema e a psicanálise. “Pelo trabalho de Deleuze⁵⁰, impressiona a proliferação de aproximações entre cinema e artes plásticas, isto para não falar da arquitetura, teoria da arte, literatura ou música.” (AUMONT, 2004, p. 10).

Desse modo, essa pesquisa se pautará no cruzamento entre duas linguagens artísticas, procurando entender como os elementos da obra referenciada são tratados pela obra que realiza a referência. Nesse sentido, para entender e perceber a ocorrência, será feito um estudo semiótico a partir de uma separação de imagens dos momentos em que a intertextualidade é visível e analisá-las por meio de leituras de Julio Plaza (1987; 2003) – baseado em estudos de Charles Sanders Peirce. Já para entender como a obra que faz a referência utiliza dos elementos do referenciado, o aporte teórico é obtido a partir dos estudos cinematográficos de Jacques Aumont (2004; 2009). Além disso, a pesquisa irá fazer um estudo sobre filmes e séries lançados nos últimos anos e seus possíveis casos intertextualidade(s), visando elencá-los sobre os tipos de intertextualidades e como isso influencia na forma como irá ser utilizada. Com isso, a análise será feita de filme que fazem o uso da intertextualidade dentro de sua narrativa, dentro da filmografia escolhida e comentada.

O estudo sobre a intertextualidade é algo que ocorreu, ocorre e ainda ocorrerá. Tendo em vista que as relações entre objetos estão cada vez maiores, principalmente na contemporaneidade em que o volume de obras lançadas é imenso. Portanto, sabe-se que as

⁵⁰ Aumont, neste excerto, faz referência a duas obras de Deleuze. Sendo elas: *A imagem-movimento* e *A imagem-tempo*.

escolhas abordadas aqui representam um número muito pequeno dentre a todas aquelas existentes.

INTERTEXTUALIDADES

Conforme abordado acima, é possível descrever a intertextualidade como um fenômeno e também como uma espécie de citação que pode ocorrer de diversas formas dentro de uma linguagem e até entre linguagens - processo intersemiótico -, independentemente de serem verbais ou não verbais. Trata-se de referências sonoras, visuais e/ou verbais, que de algum modo determinam uma inter-relação implícita ou explícita entre uma obra que faz a referência e outra que é referenciada (CAVALCANTE, 2009).

De certa forma, “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA apud CAVALCANTE, 2009, p. 11). A intertextualidade existe, portanto, em suas diversas modalidades, sejam elas citação, paráfrase, alusão, tradução, bricolagem, epígrafe, paródia, pastiche ou hipertexto, exigindo do leitor, espectador, ouvinte, observador um repertório capacitado para que essas camadas de significados se apresentem e possam ser compreendidas.

Com isso, um tipo de intertextualidade é a bricolagem, que conforme a leitura do artigo de Renan Porto (2018) sobre o conceito de *bricoleur* cita Lévi-Strauss, que explica:

[...] que o trabalho do bricoleur se caracteriza por um universo instrumental fechado em que ele tem sempre que se virar com um conjunto finito de materiais heterogêneos. Este conjunto não é composto conforme algum projeto pré-estabelecido, mas é o resultado contingente das oportunidades que lhe foram disponíveis; e os elementos recolhidos por ele representam um conjunto de relações concretas ou virtuais entre si, possibilitando operações diversas. (PORTO, 2018, p. 247).

A partir do pensamento de Lévi-Strauss sobre bricolagem e adequando ao nosso contexto, podemos analisar *Penny Dreadful* (2014-2016) como uma narrativa seriada que faz uso de várias personagens da literatura fantástica em vista de uma bricolagem.

Figura 1 - *Penny Dreadful*



Personagens de *Penny Dreadful*: Monstro de Frankenstein, Sembene, Sir Malcolm Murray, Dorian Gray, Vanessa Ives, Ethan Chandler, Madame Kali e Victor Frankenstein (da esquerda para a direita).

Fonte: Veja.⁵¹

Na figura 1, temos o monstro criado pelo Dr. Victor Frankenstein, Ethan Chandler sendo o lobisomem, Sir Malcolm Murray tem sua filha sequestrada pelo conde Drácula e Dorian Gray que fazem parte do universo da literatura fantástica.

O *bricoleur* precisa solucionar seus problemas a partir de combinação do conjunto de elementos limitados que conseguiu de criações e destruições (“isso sempre pode servir”). Portanto, ele precisará criar novas relações entre os materiais, criando novas possibilidades de seus usos a partir da reorganização das disposições internas desta rede de objetos. (PORTO, 2018, p.247).

John Logan, criador e showrunner da série, criou um universo no qual uma teia de relação única acontece sem tirar as características de cada personagem ou seus enredos dentro das narrativas literárias aos quais pertencem. E desta forma, é criada a bricolagem dentro do universo seriado. Nesse sentido, a personagem de Vanessa Ives é o que conecta todos os demais personagens do universo da série. Ela tem um olhar empático e humano para

⁵¹ <https://veja.abril.com.br/coluna/temporadas/trailer-da-terceira-temporada-de-8216-penny-dreadful-8217-que-estrea-em-maio/> Acesso em: 10/11/2022

a criatura de Frankenstein, quase cai na vaidade que Dorian Gray possui e até chega a conhecer seu verdadeiro "eu" em um "autorretrato". Seu par romântico é Ethan Chandler, o lobisomem, e ajuda Sir Murray a ir atrás de sua filha, mesmo correndo perigo com o Conde Drácula. Ou seja, Vanessa Ives é a personagem que determina relações para garantir um enredo sem perder elementos das histórias originais para, assim, criar um enredo único.

Já um exemplo de alusão é visto no episódio final de *Grace and Frankie* (2015-2022), série na qual Jane Fonda e Lily Tomlin são as protagonistas. Neste episódio em questão, Dolly Parton faz uma participação especial interpretando a secretária de Deus. Dentro desse contexto, é importante lembrar que essas três atrizes já contracenaram juntas no filme *Quero Eliminar meu Chefe* (1980), no qual todas performam como secretárias. Porém, a alusão só funciona de forma explícita se o espectador já tenha assistido ao filme, pois, caso contrário só será compreendido como uma participação especial de Dolly Parton.

FIGURA 2 – ALUSÃO



Momento em que as três atrizes contracenam em *Quero eliminar meu chefe*, na esquerda, e em *Grace and Frankie*, na direita.

Fonte: Warner Bros. Pictures (1980) e Netflix (2022).

Em *Shrek 2* (2004), por exemplo, um dos fundamentos que estruturam o filme é o uso da intertextualidade é a paródia. Neste caso, logo na abertura da animação, destacam-se inúmeros filmes que são satirizados em sua narrativa, um deles é *Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001).

FIGURA 3 – PARÓDIA SHREK 2



A Princesa Fiona, de *Shrek 2*, à esquerda (sequência dos 4 minutos e 7 segundos aos 4 minutos e 15 segundos); Senhor dos Anéis à direita (sequência dos 52 minutos e 45 segundos aos 53 minutos e 36 segundos). A semelhança entre as cenas ocorre quando o anel, no ar, cai diretamente no dedo dos personagens.

Fonte: Site Quora (2022)⁵².

Em linhas gerais, é possível considerar essa sequência de *Shrek 2* como uma paródia justamente por conta das sensações trazidas pelos filmes serem diferentes. Enquanto em *Senhor dos Anéis* existe um ar de mistério em torno do anel escondido com o hobbit Frodo, na animação da DreamWorks trata-se do casamento de Shrek e Fiona, um momento de celebração com seus amigos, fazendo com que a troca de alianças seja vista da mesma forma que Frodo coloca o anel, pelo ar — o enquadramento semelhante que, de certa forma, zomba do tom sério que *O Senhor dos Anéis* propõe.

Outra forma de fazer intertextualidade é por meio da citação, porém, nenhuma outra forma deixa de ser uma também. Apesar dessa questão, esse tipo envolve uma transcrição do original; é como se as imagens usassem aspas para introduzir esses elementos, assim como acontece na escrita acadêmica. E pensando dessa forma, quando se transcreve uma linguagem para outra, esse movimento pode ser considerado uma transmutação ou, de acordo com Julio Plaza (2003, p. 11), uma Tradução Intersemiótica.

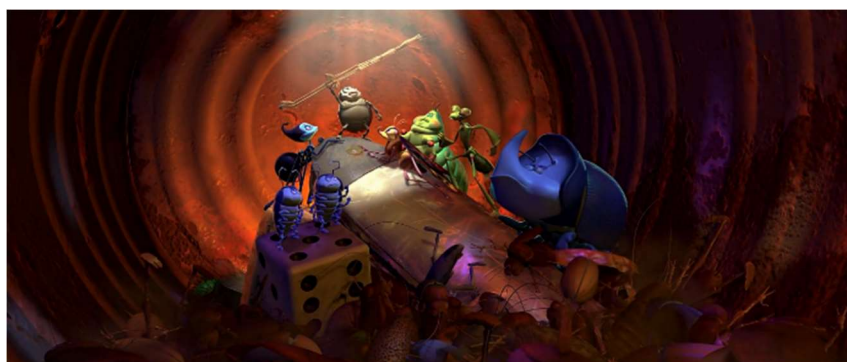
A Tradução Intersemiótica ou ‘transmutação’ foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que “consiste na interpretação dos signos não verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura”, ou vice-versa, poderíamos acrescentar. A tradução criativa de uma forma estética para outra, no âmbito da poesia, dispensa apresentação, tanto pela tradição qualitativa e quantitativa de trabalhos

⁵² <https://pt.quora.com/Por-que-a-anima%C3%A7%C3%A3o-Shrek-%C3%A9-t%C3%A3o-famosa-mesmo-hoje-em-dia> Acesso em: 25/06/2022.

produzidos na história, quanto pela reflexão teórica relativa a este tipo de operação artística.

Essa transcrição nem sempre é feita de forma que o objeto final seja idêntico ao original, pois cada forma de linguagem possui seus códigos únicos, que também, nem sempre, podem ser utilizados por uma linguagem distinta e assim a tradução é feita a partir de seus códigos (OLIVEIRA; SANTOS, 2017). As próximas figuras evidenciam isso.

FIGURA 4 – *VIDA DE INSETO* (1998)



Fonte: Disney/Pixar (1998)

FIGURA 5 – “RASING THE FLAG OF IWO JIMA”, de Joe Rosenthal (1945)



Fonte: National Geographic.⁵³

⁵³<https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2020/03/fotografia-segunda-guerra-mundial-iwo-jima-bandeira-americana-rosenthal> Acesso em: 25/06/2022.

Nas figuras acima, há um frame da animação *Vida de inseto* (1998), lançada pela Pixar, e a fotografia da conquista de Iwo Jima, que dá o nome à imagem de Joe Rosenthal (1945). Ambas trazem um contexto de vitória, construindo algo simbólico de certa forma. Nas duas imagens, é possível ver que há elementos ou signos estéticos⁵⁴ muitos parecidos, como algo sendo hasteado.

INTERTEXTUALIDADE NO AUDIOVISUAL

Aqui será apresentada análise mais detalhada de *Vida de Inseto* (1998), citada acima. A análise utilizará a linguagem semiótica e da linguagem cinematográfica para entender a relação entre as imagens e como elas podem conversar com as respectivas narrativas fílmicas.

A análise da intertextualidade de *Vida de Inseto* (1998) e “Raising the flag on Iwo Jima” (1945)⁵⁵ possui uma citação explícita dos elementos da famosa fotografia na animação. Essa análise ocorreu por meio da observação dos elementos de linguagem que compõe a fotografia, ou seja, foi observado o enquadramento, a iluminação e o movimento de câmera para perceber as semelhanças entre a referência e o referenciado. Nesse sentido, destaca-se a mise-en-scène que se dá de forma quantitativa, pois, além de elementos visuais, a narrativa do filme corrobora para esta relação fotografia-filme.

Vida de Inseto, da Pixar, conta a história de um formigueiro que colhe sementes para seu próprio sustento e também para uma gangue de gafanhotos que os ameaça, liderado pelo maléfico Rober. A formiga mais desastrada, Flick, faz com que o formigueiro perca a colheita recente feita aos gafanhotos e com isso, Rober e sua gangue invadem o formigueiro ameaçando-os e dizendo que precisam colher mais para eles, senão serão todos mortos. Com esse caos instaurado e o medo evidente, Flick se candidata a sair do formigueiro para pedir ajuda. Em sua missão, ele se depara com um outro grupo de insetos para ajudá-los contra os gafanhotos.

Então chegamos ao momento em que a intertextualidade surge para a análise. Flick está na cidade, vai a um bar e pergunta aos insetos que estão lá se conhecem algum guerreiro. Nesse ponto, o personagem presencia a luta de uma trupe de circo contra a gangue das moscas. Com esta luta, Flick pressupõe que o grupo consiste em um bando de guerreiros. Naquele momento, a trupe sai vitoriosa, o que para Flick significa efetivamente que tratam-

⁵⁴ “O signo estético erige-se sob a dominância do ícone, isto é, como um signo cujo poder representativo apresenta-se no mais alto grau de degeneração porque tende a se negar como processo de semiose. Para Peirce, ‘o signo representa seu objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes denominei *fundamento* do representâmen. [...]’”. (PLAZA, 2003, p. 24).

⁵⁵ Figura 5.

se de guerreiros bem-sucedidos. A formiga, porém, não sabe que essa trupe é tão desastrosa quanto ele e que são artistas desempregados, pois em sua última apresentação quase mataram o dono do circo queimado.

FIGURA 6 – sequência que Flick encontra a trupe de circo



Fonte: Pixar (1998).

Com essa sequência de fotogramas⁵⁶, percebe-se que há uma ênfase em determinadas ações, algo que a direção decupou e escolheu fazer — é possível partir do pressuposto que o estabelecimento dessa relação intertextual foi algo consciente — por meio do foco de luz nos insetos, o movimento de câmera sendo um zoom out para que o espectador observasse o todo — esses elementos da fotografia dão ênfase ao acontecimento, fazendo com que a atenção do espectador esteja mais centrada na criação do momento vitorioso dos insetos —, pois criar uma mise-en-scène envolve um planejamento (BORDWELL; THOMPSON, 2013) e em uma animação ainda mais, sobretudo porque se produz como se estivesse pintando uma tela em branco.

Logo, os aspectos mais fundamentais da mise-en-scène, como cenários, figurinos e maquiagem, iluminação e encenação, podem ser analisados pelo conceito de Plaza como signos estéticos, tendo em vista que ao analisar o objeto dinâmico da animação da Pixar

⁵⁶ Conceito abordado por Jacques Aumont (2004, p. 74) em *A Análise do Filme* e também em *A Estética do Filme* (2009, p. 19).

apresentam elementos que representam o objeto imediato que, no fim, é a fotografia do Joe Rosenthal.

Embora isso esteja evidente, o cenário do filme possui diferenças, por exemplo, não é externo e nem tem um foco infinito, mas possui os insetos em primeiro plano como os soldados capturados na fotografia. Há ainda a bandeira sendo hasteada e no filme o movimento que Francis, a joaninha, faz para levantar Slim, o bicho-pau, e todos olhando aquilo como se fosse algo muito imponente, traz a sensação de que, realmente, houve uma vitória bem ali. É como se o momento encenado tivesse acontecido um instante antes dos personagens fincarem a bandeira, que consiste em um personagem, no chão trazendo o simbolismo de se conquistar um território.

O fora-de-campo⁵⁷ desta cena, ou melhor, do filme em si, seria a batalha, uma conquista de território. É algo que permeia a narrativa do filme, algo que está em seu tema. Em reflexão, isso também está na fotografia, que traz o contexto da Segunda Guerra Mundial. A diferença é que no filme trata-se da reconquista de seu próprio território, pois é lá que aqueles personagens vivem, mas servem alguém. A comida não é deles realmente — o que causa a revolta e preocupação do formigueiro. Como é que irão sobreviver a um inverno se terão que colher comida novamente para os gafanhotos? Enquanto isso, na fotografia é a conquista do território em um país que não é o seu, em um país que está em um lugar diferente de disputa.

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos.

Essa relação passado-presente-futuro que o autor menciona, é sobre o passado e tem relação com o que a obra que é referenciada, com sua autoria. Já o presente é a obra que faz referência, em seu momento de produção, trazendo todo o contexto em que está sendo realizada. Por fim, o futuro é que vai ser identificado posteriormente, algo entendido na obra realizada durante sua recepção.

Esta tradução foi feita durante a produção do filme; o intérprete dessa relação de signos foi feito pela equipe ou somente pelo diretor. Estes elementos do contexto passado

⁵⁷ “O fora-de-campo como lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e do esvaecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente” (AUMONT, 2004, p. 40).

refletem no enredo do filme. Além de ter a linguagem visual realizando todas essas aproximações e evidenciando semelhanças, portanto, a tradução da linguagem fotográfica para a cinematográfica encontra signos estéticos para criar uma correlação entre ambos.

E toda essa relação ocorre evidentemente quando o espectador possui o repertório para identificar o que está sendo referenciado. Com essa relação sendo reconhecida, ela agrega ao contexto do fora de campo para a interpretação do todo do filme. Porém, quando ela não é reconhecida, a interpretação do espectador sobre o filme não se torna prejudicada, já que o filme em si lida com uma reconquista de território. E além do repertório requerido, o espectador também precisa estar atento, pois quando a intertextualidade ocorre é durante, linearmente aos acontecimentos das histórias.

Percebe-se que a intertextualidade pode ter mais visualidade do que outras, facilitando ao espectador que já possui o repertório a perceber as ocorrências na relação entre as obras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como o cinema consiste em uma arte mais recente, com pouco mais de cem anos de criação e desenvolvimento, ao longo dessa pesquisa foi possível perceber que esse fato não se mostra em vista do aparato técnico, mas sim por meio das referências que, consigo, carregam detalhes. No início do estudo, a percepção era de que havia poucos filmes focados na ideia a intertextualidade, porém, durante sua realização, foi possível notar que o número em questão era muito maior e que filmes precisariam ser cortados dessa pesquisa, justamente por não se encaixar com o recorte ou por conta de serem do mesmo exemplo de forma de intertextualidade.

Além da filmografia, as formas de intertextualidade se bastavam, somente, as que foram estudadas anteriormente nas aulas de ensino médio, mas, durante a pesquisa, foram encontradas várias formas de se analisar uma intertextualidade e, também, trazendo conceitos de outras linguagens para analisar essas novas formas, como ocorreu com a bricolagem.

Por ser tão vasto, o meio cinematográfico possui essa grande diversidade de formas de ser analisado. Desta maneira, a estratégia para analisar os filmes também se reconfigurou à medida em que a pesquisa foi avançando. Nesse sentido, passou a se pensar a partir de que forma e por qual aspecto cinematográfico a referência se destacava, além de o leitor também pudesse perceber as semelhanças entre ambos. A semiótica facilitou esse diálogo, pois, a partir dela, conceitos foram trazidos mostrando como o repertório dos espectadores pode influenciar na percepção das relações entre os elementos postos.

Observou-se ainda que as escolhas estéticas para realizar as intertextualidades são inúmeras, influenciando na forma como um filme é produzido e afetando o quanto a referência impacta na narrativa.

Também foi possível observar que a intertextualidade não é uma questão recente, pois é algo que ainda ocorre e também ocorrerá, bastando ao espectador ter o repertório necessário que as ligações serão feitas.

Para o momento atual, porém, essa pesquisa trouxe uma inovação à filmografia analisada com *Vida de Inseto* (1998). Em uma busca rápida em meios acadêmicos, não são encontradas referências de análises sobre esse filme. Nesse sentido, o estudo possui certa originalidade.

Ao fim, portanto, se percebe que tudo é referência. O volume de conteúdo consumido a cada minuto é tão grande e rápido, que se formos produzir algo, muitas das referências poderão ser incluídas inconscientemente. Contudo, um espectador com repertório pode perceber essas referências e trazer, para sua interpretação, um significado carregado de um sentimento. Como diz Godard, “não importa de onde venha, e sim para onde vai”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Armand Colin, 2004.

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. São Paulo: Papirus, 2009.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. **A arte do Cinema**. São Paulo: Edusp, 2013.

CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. **O Fenômeno da Intertextualidade em uma Perspectiva Cognitiva**. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, p. 239, 2009.

DELLEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: cinema 1**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **A imagem-tempo: cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

OLIVEIRA, Luzinaldo Alves de Junior. SANTOS, Eveline Alvarez dos. **The Wizard of Oz, do literário ao cinematográfico: diálogos à luz da tradução intersemiótica**. Cultura e Tradução. UFPB, v. 5, n. 1, p.282-293, 2017.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 2003.

PORTO, Renan Nery. **Bricoleurs do fim do mundo**: Pensamento bricoleur e práticas de criação de sentido. Lugar Comum – Estudos de mídia, cultura e democracia. UFRJ, n. 52, p.243-257, 2018.

FILMOGRAFIA

GRACE AND FRANKIE. Criação: Marta Kauffman e Howard J. Morris. Produção: Netflix. Estados Unidos, 2015-2022. 25-35 min.

PENNY DREADFUL. Criação: John Logan. Produção: Desert Wolf Productions, Neal Street Productions e Showtime Networks, 2014-2016. 47-60 min.

QUERO ELIMINAR MEU CHEFE. Direção: Colin Higgins. Produção: Bruce Gilbert. Estados Unidos, 1980. 110 min.

SENHOR DOS ANÉIS: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Produção: New Line Cinema e WingNut Films. EUA e Nova Zelândia, 2001. 178 min.

SHREK 2. Direção: Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Produção: DreamWorks Picture, DreamWorks Animation, PDI/DreamWorks. EUA, 2004. 92 min.

VIDA DE INSETO. Direção: John Lasseter. Produção: Walt Disney Picture e Pixar Animation Studio. EUA, 1998. 95 min.



“A MORTE É A MAIOR MESTRA”: O LUTO COMO MITO FUNDADOR DO CINEMA DE PETRA COSTA

Bárbara Piazza dos Reis⁵⁸

RESUMO: O presente estudo discute a obra fílmica de Petra Costa, cineasta brasileira que tornou-se mundialmente conhecida e premiada por seus documentários ensaísticos *“Olhos de Ressaca”* (2009), *“Elena”* (2012), *“Olmo e a Gaivota”* (2014) e *“Democracia em Vertigem”* (2019). Partindo do conceito *Arkhés* (ἀρχή) que, do grego, remete a “princípio”, “origem” e “significado”, a análise compreende os filmes como arquivos marcados pela utilização do luto enquanto dispositivo narrativo - ou seja, enquanto elemento propulsor das narrativas. Nesse processo de criação de intimidade com a morte, observa-se em sua escritura fílmica a perseguição de um mito, que se expressa por meio de ecos cênicos [releituras] de um trauma domiciliado na memória familiar sobre a morte, seja dos avós, da irmã, da liberdade, ou da democracia. Além dos filmes, analisam-se algumas entrevistas concedidas pela cineasta na mídia. Petra Costa demonstra-se consciente de suas decisões criativas: “a morte é a maior mestra”, diz a Bárbara Paz no programa do Canal Brasil *“A Arte do Encontro”*, em 2020.

PALAVRAS-CHAVE: 1. Morte; 2. Memória; 3. Filme-Ensaio

1. DA NOÇÃO DE AUTORIA À NOÇÃO DE AFETO

O desenvolvimento da discussão sobre autoria nas artes cinematográficas concentrou-se, por muitos anos, em atribuir o aspecto criativo à figura do diretor. Quando André Bazin defendeu uma “política de autores”, alegou que a mesma consistia em “eleger dentro da criação artística o fator pessoal como critério de referência, para depois postular sua permanência e incluso seu progresso de uma obra à obra seguinte” (1957, p. 101, tradução minha). François Truffaut, também defensor dessa política, afirmou: “Não me parece que o cinema seja feito para provar o que quer que seja. Aliás, desconfio das histórias: um filme é uma etapa na vida do diretor e como o reflexo de suas preocupações no momento” (1960, p. 20).

Ainda no que se refere aos aspectos criativos, cabe lembrar de Alexandre Astruc que, ao se debruçar sobre uma definição do que seria a *mise en scène*, argumentou que “o universo do artista não é aquele que o condiciona, mas aquele do qual ele tem necessidade para criar

58 Psicóloga e Escritora | Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná | E-mail: contato.antropoesis@gmail.com

e transformar-se perpetuamente em alguma coisa que o obceca mais ainda do que aquilo pelo qual ele já é obcecado. A obsessão do artista é a criação artística” (1959, p. 03). Anos mais tarde, Gilles Deleuze, em seu texto *“O Ato de Criação”*, defendeu a importância de uma necessidade intrínseca ao processo criativo, argumentando que um criador não “trabalha pelo prazer”, “só faz aquilo de que tem absoluta necessidade” (1999, p. 03).

Percebe-se, portanto, que a adoção de termos como “fator pessoal”, “preocupações”, “necessidade” e “obsessão”, delinea uma discussão sobre a afetividade implicada nos processos criativos, elemento no qual se fundam as construções de narrativas cinematográficas. Importa às análises fílmicas contemplar, também, os aspectos biográficos dos cineastas - seja na função de diretor, seja nas demais funções - que auxiliam uma compreensão sobre a gênese de um afeto. Define-se como *Afeto* expressão qualitativa da quantidade de energia pulsional de um corpo em relação a outro (GARCIA-ROZA, 2004) - podendo esse outro corpo ser pessoa, animal, ideia, objeto ou produto.

Com base nesse entendimento, o presente estudo elege, para uma discussão empírica, a obra fílmica de Petra Costa, cineasta brasileira que tornou-se mundialmente conhecida e premiada por dirigir os documentários ensaísticos *“Olhos de Ressaca”* (2009), *“Elena”* (2012), *“Olmo e a Gaivota”* (2014) e *“Democracia em Vertigem”* (2019). Para o seguimento da discussão, é possível também recorrer a entrevistas, que complementam os produtos fílmicos conferindo maior dimensão aos afetos envolvidos nos processos de criação e construção dos filmes.

2. O TRAUMA NA BIOGRAFIA, O LUTO NA OBRA FÍLMICA

Nascida em Belo Horizonte, Minas Gerais (1983), Petra Costa é filha do ex-deputado federal Manuel da Silva Costa Júnior e da jornalista e socióloga Marília Furtado de Andrade (Li An). Também é neta de Gabriel Donato de Andrade, um dos fundadores da construtora Andrade Gutierrez. Aos 7 anos de idade, sua vida foi marcada pelo suicídio da irmã 13 anos mais velha, Elena, que se dedicava para seguir a carreira de atriz. Aos 14, Petra iniciou os estudos em Teatro. Aos 17, ingressou no curso de Artes Cênicas na USP, porém, não o concluiu. Graduou-se em Antropologia na *Columbia University* e concluiu mestrado em Comunidade e Desenvolvimento na *London School of Economics*, onde defendeu uma dissertação sobre o Trauma: “uma mistura de Antropologia com Psicologia, algo que tem muito a ver com Elena”, disse a cineasta em entrevista à Revista Cult (2013).

Marca que sobressai suas obras é a utilização do sentimento de Luto enquanto dispositivo narrativo - ou seja, enquanto elemento propulsor das narrativas. Em *“Olhos de Ressaca”* (2009), Petra recupera imagens de arquivo de seus avós, Vera e Gabriel, compondo

com voiceover uma espécie de “diário pessoal” onde eles divagam sobre sua história de amor e que, dentro de uma lógica não-linear, caminha para o envelhecimento e a consciência sobre a chegada da morte. Já em “Elena” (2012), Petra cruza o deslocamento fí-

sico com a regressão temporal, na tentativa de se reencontrar com sua irmã mais velha. Dessa vez, é a voz da cineasta que assume o protagonismo do voiceover, enredando a narrativa pela perspectiva geracional na tríade mãe-primogênita-caçula e por uma *mise-en-scène* composta pela utilização performática de seus corpos. Em “Olmo e a Gaivota” (2014), Petra acompanha a vida de Olívia, uma atriz que está em temporada e que, às vésperas de se apresentar no exterior, descobre que está grávida. Acreditando que poderia manter a gestação e as atividades profissionais, Olívia se frustra e vivencia um período de luto com relação à sua juventude e à liberdade com seu corpo. Por fim, “Democracia e Vertigem” (2019) narra sobre o processo de impeachment de Dilma Rousseff, sobre a prisão de Luiz Inácio Lula da Silva e sobre o receio pela “morte da Democracia brasileira”.

3. O FILME É UM RETRATO E O RETRATO É UM ARQUIVO

Seus filmes, também entendidos como *Retratos*, registram espectros dos afetos implicados na criação cinematográfica. A respeito do processo de criação de intimidade com a morte, levanta-se a hipótese de que em sua escritura fílmica reside a perseguição de um mito⁵⁹, que se expressa por meio de ecos cênicos [releituras] de um trauma domiciliado na memória familiar sobre a morte.

Sabe-se que o Retrato confere um efeito de sentido através de sua narração (MOTTA, 2013, p. 74). Quanto aos seus aspectos estilísticos, pode-se dizer que ele não se resume a uma só tecnologia ou mídia, sendo encontrado na pintura, na fotografia, na literatura e também no cinema. O gesto de contar, princípio organizador do relato, e também do Retrato, é qualidade essencial da expressão humana e produz sentido, independente se seu conteúdo é factual ou ficcional (Ibid., 2013).

Neste gesto, algo se manifesta: o desejo de memória (DERRIDA, 2001). Concomitante à manifestação desse desejo, o Retrato busca encapsular uma experiência, e pode ser entendido como um arquivo - do grego Arkhês (ἀρχή) -, que opera como o seu princípio, origem e significado (Ibid., 2001). Em “*Mal de Arquivo: uma impressão freudiana*”, Jacques Derrida (2001) argumenta que, mais que um encapsular da experiência, o arquivo também serve para domiciliar e consignar os seus sentidos.

59 Para Barthes, “o mito é uma fala escolhida” e “não poderia de modo algum surgir da natureza’ das coisas” - “a fala mítica é formada por uma matéria já trabalhada em vista de uma comunicação apropriada” (2001, p. 132).

Compreender o afeto que é mobilizado pelo campo da experiência e encapsulado no corpo de um arquivo, através do acesso a um Retrato Fílmico, demanda antes uma discussão sobre a experiência fotográfica e o que dela se pode extrair como reflexão para o Cinema e para a obra de Petra Costa.

4. O AFETO QUE UM ARQUIVO GUARDA

Em “*A Câmara Clara*”, Barthes propõe um estudo sobre a fotografia desde o viés afetivo, em lugar do “técnico” e/ou do “histórico/sociológico” (1981, p. 20-21). Para ele, “uma foto pode ser o objeto de três práticas (ou de três emoções, ou de três intenções): fazer, experimentar, olhar” (p. 23). O “fazer”, ou seja, a operação de fotografar, cabe ao que ele chama de *Operator*, o Fotógrafo. Já o “olhar” cabe ao *Spectator*, que “somos todos nós que consultamos nos jornais, nos livros, álbuns e arquivos, coleções de fotografias” (p. 23). O “experimentar”, por sua vez, cabe ao *Spectrum* da Fotografia, que é “aquele ou aquilo que é fotografado”, “o alvo, o referente” - Barthes chama de *Spectrum* “porque esta palavra conserva, através da raiz, uma relação com o ‘espectáculo’ e acrescenta-lhe essa coisa um pouco terrível que existe em toda fotografia: o regresso do morto” (p. 23-24).

Assim, Barthes tece sua percepção aproximando o fenômeno da fotografia a uma experiência de morte, especialmente porque demanda ao sujeito fotografado que, corporalmente, se transforme em objeto - imobilidade gestual que confere-lhe certa sensação de “inautenticidade”.

A Fotografia transformava o sujeito em objecto e até, se assim se pode dizer, em objecto de museu. Para tirar os primeiros retratos (por volta de 1840), era necessário submeter o sujeito a longas poses atrás de uma vidraça, ao sol; tornar-se objecto provocava tanto sofrimento como uma operação cirúrgica. Inventou-se, então, um aparelho chamado apoia-cabeças, uma espécie de prótese, invisível para a objectiva, que sustentava e mantinha o corpo na sua passagem à imobilidade; esse apoia-cabeças era o pedestal da estátua em que eu ia me transformar, o espartilho de minha essência imaginária (BARTHES, 1980, p. 29).

Essa compreensão ritualística do ato fotográfico estabelece uma espécie de alegoria para o campo da(s) experiência(s). Fotografar é mortificar; ser fotografado é morrer; contemplar a fotografia é ressuscitar. O que acontece, então, quando o sujeito fotografado já está morto? Muito provavelmente a valência afetiva da experiência de ser fotografado seja nula, mas a experiência de fotografar possa equivaler à experiência de contemplar: fotografar

torna-se, por sua vez, uma experiência de ressurreição. Jacques Derrida, ao refletir sobre “as mortes de Roland Barthes”, endossa tal perspectiva, quando aborda sobre como o espetáculo do ato fotográfico pode mobilizar no *Spectator* (espectador) o encantamento em “trazer o morto de volta” (1999).

Barthes, ao tratar da atração que as fotografias exercem, se utiliza dos termos “aventura” e “animação” (1980, p. 37-38). Tratando propriamente do segundo termo, Barthes insere uma dialética do encontro com a fotografia ao afirmar que “ela anima-me e eu animo-a” (1980, p. 38). Na sequência, ele propõe uma fenomenologia da fotografia que a reduza ao afeto provocado por ela, e que também possa abordar o desejo e o luto, no intuito de aprofundá-la [a fotografia] “não como uma questão (um tema), mas como uma ferida: vejo, sinto, portanto reparo, olho e penso” (1980, p. 38).

Nesse sentido, pode-se afirmar que o *Retrato Post Mortem*⁶⁰ remonta não só o rito de despedida do velório, antigamente realizado no interior dos lares, como também remonta a todo um sistema de recordações íntimo, sobre a vida de um sujeito, sobre um sujeito em vida. Em outras palavras: o ser, mortificado, é imortalizado por sua memória.

5. MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO E O “COMPLEXO DE OFÉLIA”

Com base em discussões que visam à ampliação da Crítica Genética (SALLES, 2017), reflete-se sobre os processos criativos a partir dos “arquivos da criação” (ou ainda, “documentos de processo”). Um compilado de entrevistas que encontra-se no canal oficial de divulgação do filme “*Elena*” (2012), cujo título é “ELENA - Memórias de uma criação”, auxilia em uma elucidação sobre os processos criativos que envolveram a construção do filme. Petra Costa, em uma conferência, diz o seguinte:

Petra Costa: *Quando eu tava fazendo um workshop com o Teatro da Vertigem eles me deram um papelzinho escrito “Livro da Vida”. E aí eu tinha que ir pra casa fazer uma cena sobre o “Livro da Vida”. Então fui pros meus diários e, vasculhando os meus diários, eu achei numa gaveta um diário da Elena que eu nunca tinha lido. E foi uma das experiências mais fortes [...], eu me identifiquei completamente com as palavras, as paixões e as angústias. E aí fiz uma cena em que eu misturava trechos do diário dela com trechos do meu, e dessa cena que eu saí pensando: um dia eu preciso fazer um filme sobre isso (ELENA - MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO, 2014).*

60 A Fotografia *Post-Mortem* (ou Fotografia Pós Morte) foi bastante popular durante a Era Vitoriana e consistia em retratar entes queridos mortos para “imortalizá-los” e obter uma recordação.

Esse desejo de encontro com a irmã por meio da palavra foi fundamental para a condução do texto fílmico em *“Elena”* (2012). Idê Lacreta, uma das montadoras do filme, contou com mais detalhes sobre como se deu a construção da narrativa:

Idê Lacreta: *A gente foi estruturando essa narrativa já com ela querendo conversar com Elena. Então, assim, já existia um texto. Essa ideia da voz off já saiu desde o início desse nosso trabalho. Eu lembro que depois de um tempo, eu ficava trabalhando e ela ia pro quarto com um gravador, e ficava lá, conversando com Elena, e daí voltava com várias opções e vários trechos de conversa pra gente ver se era assim, se era por aí, [...] se o texto era adequado ou não. Aí, de repente, ela voltava e regravava o tempo inteiro... Esse eu acho que foi um traço bem característico desse trabalho: não parava de chegar material. [...] Eu sabia que eu tava trabalhando em momentos e em conceitos que talvez não estivessem presentes na hora da edição final. E eu até incentivava isso na Petra porque eu sabia que ela precisava ter um tempo maior do que em qualquer outro trabalho que eu fiz, pra que ela pudesse reviver, assimilar e se distanciar e fechar o filme (ELENA - MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO, 2014).*

Marília Moraes, também montadora, revela mais nuances sobre a percepção da afetividade de Petra subjacente à narrativa fílmica:

Marília Moraes: *Depois da morte [da Elena], a gente teve um momento que parou e não sabia mais pra onde ir, que história contar. Eu comecei a escutar a Petra contando como ela lidou com isso e isso era muito emocionante, isso era muito forte. E ela não tinha essa noção. E é porque ela não se escutava, na verdade. Ela viveu isso durante a vida inteira! Então, pra ela era banal. Era comum. E as coisas soavam muito emocionantes pra mim. E aí, eu tive essa ideia. Eu falei: “Petra, posso filmar? Vou te entrevistando e a gente chama alguém”. E aí a gente transformou esse material em texto e imagem (ELENA - MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO, 2014).*

Conforme afirma Cecília Salles: “o percurso da criação mostra-se como um emaranhado de ações que, em um olhar ao longo do tempo, deixam transparecer repetições significativas” (2017, p. 44). Uma das repetições que chama a atenção consiste na trilha sonora utilizada em *“Olhos de Ressaca”* (2009), quando Vera faz um depoimento sobre a sua mãe e sobre “a falta que ela faz” desde seu falecimento. A sequência, que vai dos 11’30” aos 12’55” é acompanhada de uma canção tocada no piano e que, posteriormente, vem a ser a música tema de *“Elena”* (2012), adotada em distintos momentos do filme. Ainda na referida

sequência de *“Olhos de Ressaca”* (2009), há uma cena em que Vera encontra-se deitada, flutuando na água da piscina. Esta composição cênica é replicada em *“Elena”* (2012) com várias mulheres flutuando na água, dentre elas a própria Petra Costa e sua mãe, Li An.

A respeito dessa composição, Martha Kiss Perrone, preparadora de elenco e diretora de arte, diz o seguinte:

Martha Kiss Perrone: *Justamente porque ela [Petra Costa] já estava montando, porque ela tinha escrito muito, ela sente a necessidade de filmar novas coisas. [...] Então ela tem uma ideia: “nossa, e a Ofélia?”. E eu entrei no filme por causa da Ofélia. [...] Ofélia é um personagem do Hamlet, do Shakespeare. Durante a peça inteira, por conta da loucura do Hamlet, a Ofélia passa por uma série de situações que eu considero de opressão. Isso leva ela ao extremo e ela se joga no rio e se mata (ELENA - MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO, 2014).*

Daniela Capelato, consultora criativa do filme, complementa:

Daniela Capelato: *A ideia da encenação, ela aparece quando a gente se dá conta que são três mulheres que tinham o sonho de ser atriz. A gente entendeu que a história dessa família também podia ser entendida como uma construção cênica, ainda que ali tudo fosse muito real. Esse limite também possibilitou que a Petra representasse a Elena assumindo a entonação da voz da Elena, a dicção e os gestos, os modos, os movimentos... (ELENA - MEMÓRIAS DE UMA CRIAÇÃO, 2014).*

Em entrevista ao *SUB40*, programa do Opera Mundi, Petra Costa (2021) conta que, através do suicídio da irmã e das experiências afetivas que vivenciou a partir deste evento, sentiu o desejo de contar a história no formato filme, pois continuava vendo em várias mulheres jovens o que chamou de “Complexo de Ofélia”, “esse afogar-se nas próprias emoções”.

Petra Costa: *Eu fui convidada para codirigir um filme com uma dinamarquesa, depois do Elena, que é o “Olmo e a Gaivota”, [...] um pouco um questionamento de: “se Elena tivesse sobrevivido ao suicídio?” [...] E então se a Ofélia tivesse sobrevivido a esse suicídio, qual seria a grande transformação na vida dela? Seria a decisão sobre ter ou não ter filhos (SUB40, 2021).*

Há uma sequência de “*Olmo e a Gaivota*” (2014) marcada pela utilização de uma canção cujas notas tocadas por um piano são distorcidas e ecoadas, e que lembra vagamente a trilha utilizada em “*Olhos de Ressaca*” (2009) e “*Elena*” (2012). A sequência, que vai dos 38’20” aos 42’20” é justaposta por imagens de Olívia mergulhada em uma banheira e, depois, à beira mar - novamente a imagem da mulher na água. A narração em *off* complementa a composição, abordando sentimentos como a tristeza e a solidão.

Olívia: *Ontem à noite, eu pensei na memória inconsolável. Me dei conta que não conheço a minha. Não conheço minha tristeza. Tem histórias de loucura nas mulheres da minha família. Não falamos muito disso. A ideia me aflige... quando me desoriento, quando me perco. É o silêncio que me incomoda muito. Falo... falo de tudo, de nada, para preencher esse vazio. Tem o medo de fracassar ou de descobrir que não tenho talento. Que acreditava que tinha, mas era só um sonho infantil. Cheguei com 22 anos e de repente tenho 34. Serge sempre diz: “não se preocupe porque... um filho nos dará muita força”. Sinto culpa porque tenho a impressão de torná-lo a solução para a minha incapacidade de... de solidão (OLMO E A GAIVOTA, 2014).*

Em “*Democracia em Vertigem*” (2019), há a utilização de uma trilha sonora tocada por piano, cujas notas, apesar de não se parecerem com as das trilhas sonoras anteriores, antecedem a seguinte narração em *off*:

Petra Costa: *Quando eu nasci, a gente nem podia votar para presidente. A ditadura militar completava seu vigésimo ano. Numa das minhas primeiras lembranças, eu estou em cima dos ombros da minha mãe vendo um mar de gente gritando. [Manifestantes gritam: Um, dois, três! Quatro, cinco, mil! Queremos eleger o presidente do Brasil!] Eu e a democracia temos quase a mesma idade, e eu achava que nos nossos trinta e poucos anos, estaríamos pisando em terra firme. [Manifestantes gritam: Eleições diretas! Já! Eleições diretas! Já!] (DEMOCRACIA EM VERTIGEM, 2019).*

No texto, repete-se a imagem da água e da flutuação (ou afogamento), através das proposições metafóricas “mar de gente” e “achava que [...] estaríamos pisando em terra firme”. Nesse sentido, pode-se dizer que a utilização de tal trilha sonora implica na inserção de um *leitmotiv* (do alemão, “motivo condutor”), ou seja, um tema musical que se repete toda vez que se encena uma passagem relacionada a um personagem ou assunto. O *leitmotiv* interfilmes associa a sonoridade do piano com a desolação na água. Persegue-se, portanto, a imagem mítica de Ofélia.

6. O DRAMA FAMILIAR REPLICADO NO DRAMA POLÍTICO

Outra repetição significativa que chama a atenção é a apropriação do drama familiar para a composição narrativa do drama político em *“Democracia em Vertigem”* (2019). Enquanto que o papel protagonista de filha que Petra Costa encarna é identificado na figura da Democracia brasileira - o que é possível de perceber em falas como “Eu e a Democracia temos quase a mesma idade” -, o papel materno que Li An encarna é identificado na figura de Dilma Rousseff.

Uma das cenas na qual essa transferência de papéis se expressa bem consiste na conversa que Petra Costa tem com Li An sobre a eleição de Dilma Rousseff à presidência da República.

Petra Costa: *Mãe, como você se sentiu quando ela foi eleita, ou escolhida?*

Li An: *Eu senti... uma identidade. Cada vez maior, porque... Mulher, mineira, militante... Em épocas diferentes, estudamos nas mesmas escolas. E fomos presas no mesmo presídio, Tiradentes. Eu por menos tempo, claro (DEMOCRACIA EM VERTIGEM, 2019).*

Em *“Elena”* (2012), Petra revela que temia chegar à idade da irmã e se encontrar com o mesmo destino - a morte. Em *“Democracia em Vertigem”* (2019), este medo de Petra é transposto à possibilidade de morte da Democracia, através de uma narrativa que emerge da figura materna materna e que expõe o trauma, associado ao medo de sua repetição. Dilma, após sofrer o impeachment, faz seu discurso de despedida e diz o seguinte:

Dilma Rousseff: *Todos nós seremos julgados pela história. Por duas vezes, vi de perto a face da morte. Quando fui torturada por dias seguidos, submetida a sevícias que nos faziam duvidar da humanidade e do próprio sentido da vida. E quando uma doença grave e extremamente dolorosa poderia ter abreviado a minha existência. Hoje... eu só temo a morte da Democracia (DEMOCRACIA EM VERTIGEM, 2019).*

O texto fílmico, por sua vez, sucede guiado pela entrevista feita com uma das faxineiras do Palácio da Alvorada, que, em seu discurso, decreta a morte da Democracia e faz do medo uma realidade.

Petra Costa: *Vocês esperavam que isso fosse acontecer?*

Faxineira [não identificada]: *Não. Assim, pelo... Como as coisas andam, dá pra gente... Esperava, sim. Coisas... Acho que ainda tem coisas a ser descobertas, né? Muitas outras sujeiras. Né? Seria fácil que tudo isso que acontecesse a gente pudesse limpar com pano, com balde de água, né? Mas infelizmente não tem como. Muitas coisas sujas mesmo. Essas coisas sempre acontecem na política, assim. Na minha opinião... É, fez por merecer, sim. Senão, né, a população toda não tava pensando assim. Mas acho que não tem ninguém limpo, assim. Acho que o povo escolheu ela. Bom, na minha opinião, acho que novas eleições seria melhor. Porque, eu não sei se ela foi tirada pelo povo, né? Não foi uma escolha do voto, não foi uma democracia. Na verdade, não existe democracia. Acho que não. O direito da gente votar... Acho que não existe, não (DEMOCRACIA EM VERTIGEM, 2019).*

7. “A MORTE É A MAIOR MESTRA”

Arlindo Machado argumenta que o Ensaio se insere entre o discurso científico e filosófico, carregando consigo atributos literários, como “a subjetividade do enfoque (explicitação do sujeito que fala), a eloquência da linguagem (preocupação com a expressividade do texto) e a liberdade do pensamento (concepção de escritura como criação, em vez de simples comunicação de idéias)” (2003, p. 64). Para o autor, o Ensaio “situa-se numa zona ao mesmo tempo da verdade e da autonomia formal” e rompe com o separatismo “arte versus ciência”, ocupando um lugar híbrido, um “não-lugar”, em uma “cultura baseada na dicotomia das esferas do saber e da experiência sensível” (MACHADO, 2003, p. 65).

Nesse sentido, percebe-se que, em suas obras fílmicas, Petra Costa assume sua *Escritura*, “compromisso entre uma liberdade e uma lembrança”, “realidade ambígua” que implica uma consciência sobre o uso social da forma (BARTHES, 1974, p. 125). Além disso, a cineasta demonstra-se consciente de suas decisões criativas: “a morte é a maior mestra”, diz a Bárbara Paz no programa do Canal Brasil “*A Arte do Encontro*”, em 2020.

Bárbara Paz: *Por que é que você faz cinema?*

Petra Costa: *Para combater o esquecimento e os tabus. Pra tentar falar do que geralmente se evita falar e através de uma alquimia entre imagem e som encontrar o que não é visível. É. Acho que é por isso.*

Bárbara Paz: *Como você vê a morte?*

Petra Costa: *Como que eu vejo a morte? A morte, acho que é a maior mestra. No sentido de que todos os aprendizados vêm dela. E quanto mais intimidade você tem com a morte, mais você consegue estar presente no momento... Presente. E que todas as ansiedades, os sofrimentos e as depressões vêm, de um lugar ou outro, de um medo da morte. Então o processo de criar*

intimidade com a morte eu acho que é o mais importante nessa passagem pela vida (A ARTE DO ENCONTRO, 2020).

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conceber o Luto como, mais que um dispositivo narrativo, um mito fundador do Cinema de Petra Costa, permite descrever a criação de uma realidade narrativa, uma diegese, que articule seus filmes em torno de um mesmo eixo, não só temático, como afetivo - nas próprias palavras de Barthes, “como uma ferida” (1980, p. 38). Já a classificação de um *leitmotiv* (“motivo condutor”) só é possível através de uma identificação de signos indiciais - no caso, a sonoridade do piano associada com a sensação de desolação e com a imagem da água - que se apresentam de maneira repetitiva nos filmes.

Dizer que nos filmes de Petra Costa algo sempre falece implica em reconhecer uma construção narrativa que: 1. parta de uma pré-disposição afetiva de quem escreve o texto fílmico; 2. predisponha a experiência afetiva do espectador enquanto fruidor da obra fílmica. Nesse sentido, a “Política dos Autores”, a “Teoria de Autor” e leituras mais atualizadas que reconheçam os aspectos biográficos de um cineasta subjacentes às suas obras, como a própria “Teoria dos Cineastas” que se centra na obsessão pelo fazer cinema com a finalidade de dizer o mundo (AMOUNT, 2004), tocam a importância de se pensar o “projeto” de um indivíduo [ou grupo] que cria.

Uma discussão que contemple “intencionalidade” e “personalidade” para refletir sobre a criação e uma possível poética deve levar em conta a afetividade dos sujeitos que criam, e como ela pode exercer impacto sobre a afetividade daqueles que fruem de suas criações.

9. REFERÊNCIAS

AMOUNT, Jacques. **A Teoria dos Cineastas**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2004. Coleção Campo Imagético.

ASTRUC, Alexandre. **O que é a mise en scène?** Cahiers du Cinéma nº 100, outubro de 1959, p. 13-16. Traduzido por Matheus Cartaxo. In: *Foco Revista de Cinema*. 2012. Disponível em: <http://focorevistadecinema.com.br/FOCO4/miseenscene.htm>. Acesso em: 11 nov. 2022.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Tradução de: Manuela Torres. Lisboa: Edições 70 LTDA., 1981.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de: Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 11ª ed., 2001.

BARTHES, Roland. O Grau Zero da Escritura. In: **Novos Ensaios Críticos seguidos de O Grau Zero da Escritura**. Tradução de: Heloysa de Lima Dantas; Anne Arnichand e Álvaro Lorencini. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

BAZIN, André. **De la política de los autores**. Cahiers du Cinéma, nº 70, abril de 1957.

CANAL BRASIL. **Petra Costa e Bárbara Paz | A Arte do Encontro**. Youtube: Canal Brasil. Publicado em: 13 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/hKKNdj0il2g>. Acesso em: 14 nov. 2022.

DELEUZE, Gilles. **O Ato de Criação**. Palestra de 1987. Tradução por José Marcos Macedo. Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27 jun. 1999.

DEMOCRACIA EM VERTIGEM. Direção de Petra Costa. Roteiro de Petra Costa, Carol Pires, David Barker, Moara Passoni, Daniela Capelato, Joanna Natasegara e Thiago Iacocca. Produção de Petra Costa, Joanna Natasegara, Shane Boris e Tiago Pavan. 2019.

DERRIDA, Jacques. **Mal de Arquivo**: uma impressão freudiana. Tradução: Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

ELENA. Direção de Petra Costa. Roteiro de Petra Costa e Carolina Ziskind. Produção de Busca Vida Filmes. 2012.

ELENA FILME. **ELENA**: Memórias de uma criação. Youtube: Elena Filme. Publicado em 20 de maio de 2014. Disponível em: https://youtu.be/_QprO_AOUrI. Acesso em: 14 nov. 2022.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

OLHOS DE RESSACA. Direção, roteiro e produção de Petra Costa. 2009. Disponível em: <https://youtu.be/jC4uRtqwVnM>. Acesso em: 14 nov. 2022.

OLMO E A GAIVOTA. Direção e roteiro de Petra Costa e Lea Glob. Produção de Busca Vida Filmes. 2014.

OPERA MUNDI. #SUB40: **Entrevista Petra Costa, cineasta brasileira indicada ao Oscar**. Youtube: Opera Mundi. Transmitido ao vivo em 17 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/vEOj6lpR1Ww>. Acesso em: 14 nov. 2022.

RIZZO, Sérgio. De Ofélia a Elena. In: **Revista Cult**. Notícia publicada em 13 de maio de 2013. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/de-ofelia-a-elena/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

SALLES, Cecília Almeida. **Da Crítica Genética à Crítica de Processo**: uma linha de pesquisa em expansão. *SIGNUM: Estud. Ling.*, Londrina, n. 20/2, p. 41-52, ago. 2017.

TRUFFAUT, François. **O diretor**: aquele que não tem o direito de se queixar. “Cinéma, univers de l’absense?”, *Collectif*, 1960.



ARTE GENERATIVA COMO DESDOBRAMENTO ALGORÍTMICO DO VÍDEO

Mathias Lobo⁶¹

RESUMO: Este trabalho propõe investigar e relacionar os conceitos e teorias ligadas às artes do vídeo para situar as práticas da arte generativa computacional. Trata-se de um conjunto de práticas e processos criativos utilizando algoritmos em softwares, combinados com variáveis imputadas pelo artista para criar texturas, sons, frames e formas audiovisuais. O trabalho tem como objetivos: discutir potencialidades e imprevisibilidades da arte generativa, bem como verificar seus aspectos formais e processos de criação quando esta se desdobra em forma de vídeo. A metodologia contempla uma pesquisa bibliográfica com conceitos de vídeo de Arlindo Machado, Christine Mello e Patrícia Silveirinha; Galanter e Roscoe para Arte Generativa. Também haverá referências videográficas de produções de artistas em Arte Generativa.

PALAVRAS-CHAVE: Arte Generativa; Vídeo; Arte Computacional; Composição Algorítmica.

INTRODUÇÃO

As práticas e processos em criação artística perpassam cada vez mais pelo uso de sistemas e tecnologias que atuam desde um simples auxílio até na máxima automatização no desenvolvimento de uma obra. Essas tecnologias atuam como filtros dinâmicos, sendo capazes de balizar o artista em suas mais variadas decisões formais e estéticas.

Seja com um sistema ou software, temos nossas práticas cada vez mais engendradas por esses algoritmos. Longe de ser uma novidade do século XXI, como explicarei mais adiante, o uso de tecnologias algorítmicas se confunde com os processos de criação, com os documentos desses processos e claro, com as obras finais desses trabalhos.

Ao considerar a relação arte-processo como um possível paradigma da Arte Generativa, é salutar a discussão para se buscar um entendimento acerca do algoritmo como ferramenta de realização com autonomia dentro desse processo. Esse entendimento pode

⁶¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPGCINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e vinculado à linha de pesquisa (2): Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Membro do Grupo de Pesquisa CineCriare/Cinema: criação e reflexão Unespar/PPG-CINEAV/CNPq). E-mail: contato@mathiaslobo.com.br

refletir numa miríade de possibilidades no que tange a outras formas de criação artística e experiências com a arte computacional.

Identificar poéticas sonoras e visuais a partir dessa proposição de paradigma e aproximar tal prática com as artes do vídeo, é essencial para se estabelecer uma melhor experiência no contato com as obras artísticas produzidas a partir de processos generativos.

Sendo assim, este trabalho propõe: investigar e relacionar os conceitos e as teorias ligadas às artes do vídeo para situar a arte generativa audiovisual nas práticas contemporâneas; discutir suas potencialidades, suas imprevisibilidades e fuga da intencionalidade; verificar a existência de possíveis aspectos formais e processos de criação quando esta se desdobra, ou, se redobra em forma de vídeo.

Não há uma intenção de arregimentar a arte generativa para legitimá-la ou normalizá-la dentro das artes do vídeo. O esforço é de aproximar e discutir alguns conceitos e entendimentos sobre elementos videográficos aplicados à arte generativa e propor uma exposição teórica mais alargada enquanto extremidade do vídeo. O artigo também pode ser entendido como uma pretensa atualização de novas práticas pós-modernas de processos de criação em artes. Ainda que o termo “atualização” possa estar carregado de conotações escorregadias, podendo ficar ultrapassado no parágrafo seguinte, me cabe enquanto artista-pesquisador propor essa datação a fim de situar arte generativa como uma tendência criativa e artística.

Como proposição metodológica, esse artigo revisa bibliograficamente alguns conceitos aplicados às artes do vídeo que são capazes de demonstrar um sobreamento com as práticas e processos em arte generativa. Além de estabelecer esse fluxo teórico com algumas questões sobre esses processos generativos na pós-modernidade, exemplos de artistas e suas respectivas obras generativas também serão lembradas quando necessário.

ARTE GENERATIVA: UM JOGO ENTRE ARTISTA E ALGORITMO

Antes de conceituar arte generativa computacional, é importante dimensionar brevemente esta prática na história. É possível aproximar arte generativa com uma série de artistas e obras produzidas a partir de um conjunto de instruções específicas dadas a terceiros.

No século XVII, Mozart concebeu um jogo para composição musical utilizando dois dados jogados 16 vezes por qualquer pessoa para criar combinações de pequenas peças

musicais⁶². Na década de 1960, Sol LeWitt e Yoko Ono criaram, respectivamente, *Wall Drawing*⁶³ e *22 Instructions for paintings*⁶⁴, utilizando instruções e regras simples como parte do processo. No Brasil, o pintor e escultor Athos Bulcão também incorporou regras e instruções com seus grafismos em murais de azulejos.

No final da década de 1960, o termo “arte generativa” foi utilizado por Manfred Mohr, artista e professor alemão, que é considerado um dos precursores da arte computacional. Mohr desenvolveu um software capaz de auxiliar na criação de suas pinturas e o apresentou na exposição solo “Computação Gráfica, Uma Estética Programada” com diversas obras produzidas por processos generativos pelo seu software. (MOHR, 2002).

De acordo com Philipp Galanter (2003), arte generativa pode ser entendida como um processo criativo onde o artista utiliza sistemas autônomos combinados com um conjunto de regras ou linguagens para criar formas audiovisuais, sons, texturas ou imagens estáticas. Ao combinar essas regras nos sistemas autônomos - ou softwares de programação visual - e a cada atualização dessa regra ou comando, é possível produzir diferentes padrões de imagens e sons, como uma espécie de cadeia criativa.

Nas práticas de trabalho em arte generativa, o artista tem interesse em desequilibrar a balança do controle sobre o processo. É uma proposta de acolher o acaso ou a não-intencionalidade que impulsiona o artista a se relacionar com um sistema dotado de certa autonomia. Como uma espécie de jogo, os procedimentos generativos com algoritmo têm essa característica peculiar onde “[...] o artista cede parte ou total controle posterior.” (GALANTER, 2003, p.4).

Essa característica da imprevisibilidade e aspectos randômicos se configuram como um processo com diversas ou infinitas possibilidades de resultados. Pode-se entender arte generativa como um objeto em trânsito, em movimento fluido onde o algoritmo, a cada intervenção, entrega elementos diferentes que nunca se repetem. (ROSCOE, 2019).

Ressalto que, não há um comportamento irresponsável do artista em relação ao seu processo de criação. Não é porque se recorre a sistemas autônomos que a criação se reduz ao “at the push of a button” (NIERHAUS, 2009, p.1), ou seja, não há uma aparente facilidade no processo devido ao uso de algoritmos com autonomia. O jogo estabelecido entre artista e

⁶² Jogo musical realizado em 1792 por Wolfgang Amadeus Mozart em Berlim. Os dados serviam como mecanismo de aleatoriedade, e os diferentes fragmentos musicais serviam como "regras". Qualquer pessoa poderia formar um número infinito de composições.

⁶³ Série de murais criados a partir de instruções dadas à distância a outros artistas e estudantes Disponível em: <https://lewittcollection.org>

⁶⁴ Série de instruções para pinturas como: pintura para ser pisada; deixe um pedaço de tela ou uma pintura inacabada no chão ou em uma rua. Disponível em: https://monoskop.org/images/9/95/Ono_Yoko_Grapefruit_O_Livro_de_Instrucoes_e_Desenhos_de_Yoko_Ono.pdf

algoritmo é definido previamente pelo próprio artista conforme as necessidades técnicas e estéticas como uso de formas, cores, resoluções de imagem, espaço de projeção, etc.

Assim como em qualquer outro processo de criação, nos procedimentos de arte generativa também pode haver planejamento, pré-produção, estudos e rascunhos daquilo que o artista quer enquanto ideia de resultado. Sendo assim, também há descontentamentos e frustrações nesses resultados. O Artista e pesquisador brasileiro Henrique Roscoe (2019), aponta que:

Esse caráter do inesperado, da variação, da porta aberta para novos modos de fazer pode ser muito inspirador para o artista. Mas, na mesma medida, amedronta. Nem sempre o resultado será ótimo, ou mesmo bom. Já que se baseia em variáveis, é bem provável que nem todas as possibilidades resultem em um quadro interessante (ROSCOE, 2019, p.96).

Por isso, arte generativa enquanto processo de uma obra aberta é importante. Esse processo dentro do software nunca se perde. Após exportar uma imagem, um vídeo, um *gif* ou um som, mesmo não satisfeito com esse resultado, o artista pode voltar à etapa anterior e gerar uma nova variação de forma, cor, distorção ou frequência sonora. A arte generativa suporta muitas experimentações em seu processo. É mais que um material com alto grau de ductilidade. É uma substância ou informação audiovisual com infinitas possibilidades de obras artísticas.

Entender o processo de criação como uma das principais características da arte generativa como forma audiovisual talvez seja o primeiro e mais importante passo nesse início de trabalho. É aqui que podemos aproximar essa prática com novas possibilidades de experiência com arte e como um possível resultado desdobrado de elementos videográficos.

ARTE GENERATIVA AUDIOVISUAL E VÍDEO

Ao relacionar a arte generativa audiovisual, seus processos e obras, com o vídeo e suas extremidades, é quase que automático pensarmos em suas semelhanças formais, técnicas e estéticas. Trago aqui essa definição de “extremidade” de Christine Mello (2008), como um alargamento conceitual sobre as tantas formas que o vídeo pode assumir e que pode também servir de amparo nessa aproximação com arte generativa audiovisual. Essa atuação de zona limítrofe, tanto do vídeo como na arte generativa, exemplifica o hibridismo que as compõem, assim como os constantes deslocamentos que essas artes propõem em suas práticas.

Mas a pergunta que vem sendo feita há décadas sobre a definição de linguagem do vídeo pode servir também à arte generativa? É possível traçar aspectos formais para estabelecer o que é e/ou o que não é arte generativa como uma extremidade videográfica? Qual a linguagem da arte generativa?

Arlindo Machado em “O Vídeo e sua linguagem” (1993) aponta para a problemática do uso do termo “linguagem”. Segundo o autor, além do termo ser costumeiramente utilizado como uma mera função de normatizar obras audiovisuais, não dá a devida amplitude ao vasto sistema de especificidades do vídeo.

O vídeo é um sistema híbrido, ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e mais modernamente da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si só, para construir a estrutura inteira de uma obra. (MACHADO, 1993, p.8).

Machado defende que o vídeo se constitui desses “recursos expressivos, regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos” (MACHADO, 1993, p.10), mas que uma vez reutilizados ou recombinaados, podem representar novas possibilidades de signos ou outro estatuto de significação (MACHADO, 1993) de acordo com a proposta estética da obra. Um plano, uma informação sonora ou um efeito de imagem distorcido pode determinar uma obra, porém não conseguem determinar uma gramática ou linguagem videográfica. Esses elementos se constituem como partes de um todo e poderão ser verificados e legitimados enquanto vídeo, se a proposta estética da obra em questão assim os determinar.

O uso da expressão “signagem” de Décio Pignatari (1984) se encaixa bem para tentar dar contornos a essa questão. Pignatari utiliza esse termo numa proposta semiótica de análise televisiva para não incorrer no erro de induzir distorções entre linguagem verbal e não-verbal ou códigos verbais e audiovisuais.

As signagens da arte generativa, assim como as do vídeo, alargam suas definições e apontam para um lugar em comum, um lugar onde o signo é preponderante como elemento constitutivo.

É comum o entendimento de que nas artes do vídeo todo recurso é possível e tudo é permitido. De fato, esse aspecto de caos, regido por uma singular entropia, interessa tanto ao artista do vídeo, quanto ao artista generativo. Se o vídeo busca a “granulosidade, hipercoloração, deformação da relação espacial entre as linhas, ausência de imagem, procedimentos de aceleração e desaceleração de imagens, sobreposição” (SILVEIRINHA,

1999, p. 05), a arte generativa se volta para o acaso ou a não-intencionalidade no processo artístico e no resultado.

O artista visual Luiz André Gama em sua série *Reflections*⁶⁵ (2022), utiliza pixels em movimento que refletem pontos gerados de uma imagem específica. Essa imagem é sobreposta por esses pixels em movimento que distorcem a imagem estática, e lhe confere um certo movimento circular. Outro exemplo desse hibridismo na arte generativa é o artista Rafa Diniz. Em sua obra intitulada *Fluxos ópticos sobre história* (2022), Rafa Diniz utiliza procedimentos generativos para distorcer e saturar pinturas clássicas. Já em *acidBuildings* (2021), o artista parte de elementos em 3D da arquitetura para propor ambientes sintéticos com ciborgues-edifícios. Por fim, em *pianoMeshCrystal* (2022), Diniz utiliza a seta do mouse do computador que, de acordo com sua movimentação, toca notas musicais enquanto cria formas coloridas e abstratas⁶⁶.

Os exemplos acima contêm diferentes características em diferentes processos que operam nas extremidades. Como relata Mello, são “fronteiras compartilhadas que o colocam em contato com estratégias discursivas distintas ao meio eletrônico e interconectam múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho de arte.” (MELLO, 2008, p.20). Nessa instabilidade caótica, com estratégias diferentes, mas que podem operar para se obter um resultado em comum, também há uma ordem de natureza estrutural tanto em sua *poíesis* quanto em sua práxis. O vídeo já foi definido como um “sistema caótico” (MACHADO, 1997, p. 193), e ao aproximar de outros desdobramentos, como a arte generativa videográfica, é possível chamarmos de sistema caórdico, onde caos e ordem se fazem presentes. Cada qual sendo regido e diferenciado no seu tempo e sem hierarquias dentro de seus processos de criação e de suas obras.

Seja no vídeo ou na arte generativa, o ponto de partida do processo de criação é esse sistema caórdico próprio de seus procedimentos. “É no embate entre caos e ordem que se encontra o fundamento da arte generativa” (ROSCOE, 2017, p.97). Mas é importante ressaltar que esse sistema não se estabelece enquanto ausência de uma gramática definida. Tanto o vídeo quanto a arte generativa buscam o irregular, o disforme, a sujeira estética do *frame* que outrora fora reprovado e expulso do paraíso cinematográfico e televisivo.

UM POSSÍVEL DISCURSO DA ARTE GENERATIVA AUDIOVISUAL

Há uma percepção de que nas artes generativas inexistem discursos nas obras apresentadas. Com exceção do trabalho de *performers*, que se faz no palco e ao vivo, a busca por uma identidade no resultado e o deslumbre com as tecnologias, podem sobrepor o lugar

⁶⁵ Disponível em: <https://www.luizandregama.com/reflections>

⁶⁶ Todas as obras de Rafa Diniz disponíveis em: <https://vimeo.com/rafadiniz>

do discurso. Nas galerias e sites especializados em arte generativa, há uma valorização, às vezes exacerbada, de certas características daquele artista ou daquela coleção de obras, como apenas uso de cores, formas, traços e movimentos.

Não se faz aqui um juízo de valor sobre o que é melhor ou pior, apenas uma constatação de que talvez no momento em que estamos ainda não há, na arte generativa, um equilíbrio em relação a aspectos retóricos ou comunicacionais com questões de ordem puramente estéticas e subjetivas.

De fato, a formação de um discurso ou *statement*, na arte generativa, é mais perceptível no seu processo de criação do que nas obras. Por ser uma característica inerente ao campo artístico computacional, o fetichismo pela tecnologia pode contaminar os processos e as obras desse meio. É possível exemplificar essa questão com o próprio vídeo, quando Machado (1997), fala sobre como o deslumbre com essas novas ferramentas pode corroborar no avanço de um determinismo tecnológico nocivo à criticidade na arte:

O resultado é um panorama extraordinariamente rico de máquinas e processos técnicos que se aperfeiçoam sem cessar, mas o que se produz efetivamente com esses dispositivos, com raras e felizes exceções, é limitado, conformista e encontra-se abaixo do nível mediano. (MACHADO, 1997, p.8).

Essa crítica, que Machado fez décadas atrás, sugere uma possível predileção pelo discurso técnico em detrimento do discurso poético e estético nas artes do vídeo. O filósofo francês Baudrillard citado por Patrícia Silveirinha (1999) afirma que o vídeo também tem uma tendência a um certo distanciamento entre sujeito e objeto, que por sua vez pode acarretar um esvaziamento crítico ou um processo de alienação. (BAUDRILLARD, 1983 apud SILVEIRINHA, 1999).

Os praticantes de métodos generativos computacionais não devem estar preocupados em definir qual o discurso da arte generativa. Porém, a questão latente aqui é minimamente apontar caminhos ou possíveis ideias que potencialize desdobramentos discursivos nos procedimentos e obras generativas. O que proponho em relação a essa questão discursiva na arte generativa é que se possa alimentá-la de reflexões críticas não só em seu processo de criação, mas fundamentalmente em seus resultados e obras. Não se trata de afirmar que o generativo não possua discursos estabelecidos que se desdobram em instâncias sociais e políticas, por exemplo. Há uma experiência pujante no campo da não-representabilidade e do sublime, que tratarei a seguir, que opera como um discurso abstrato na arte generativa.

Essas experiências audiovisuais, dotadas de sentidos subjetivos e abstratos em procedimentos generativos, parece ser o caminho mais frutífero até aqui, talvez pela sua

materialidade do meio eletrônico. Para entender esse possível discurso abstracionista da arte generativa, primeiro podemos fazer uma diferenciação dessa materialidade a partir do texto de Silveirinha (1999) sobre os processos de abstração nas artes do vídeo.

Para tanto, Silveirinha emprega os conceitos de Edmond Couchot sobre imagem morfogenética e imagem numerizada e a distinção de suas origens: por meios eletrônicos e digitais. A imagem morfogenética busca impor uma interpretação do mundo visível e se constitui por aparatos ópticos mecânicos e eletrônicos que capturam a luz refletida em um objeto que já existe antes de sua imagem. Por sua vez, a imagem numerizada parte da criação do pixel, elemento mínimo constituinte da imagem digital e “não traduz nenhuma realidade preexistente, torna visíveis modelos lógicos e matemáticos, símbolos abstractos”. (COUCHOT, 1988, p.82 apud SILVEIRINHA, 1999, p.16). Couchot sugere então que a imagem numerizada tenha no pixel, um protagonismo necessário para se tornar linguagem, já que há uma capacidade matemática ou um processo de “numerização” capaz de controlar esse pixel e construir imagens e símbolos abstratos. (COUCHOT, 1988, p.82 apud SILVEIRINHA, 1999, p.16)

A partir desse entendimento do pixel enquanto linguagem numerizada, pode-se convencionar que a arte generativa se preocupa com um discurso mais abstrato e subjetivo, onde outro mundo com outros signos e símbolos seja possível. As obras de arte generativa podem compor uma teia de experiências onde o sublime dá conta de imagens não-materiais ou da impossibilidade da representação.

Essa irrepresentabilidade é um ponto possível para aproximar a arte generativa com a noção de sublime. Para Kant, o sublime é uma força em fricção entre a imaginação e a razão, ou seja, é a tentativa da imaginação em elaborar e apresentar respostas aos impulsos daquilo que está se experienciando. Em *Lições Sobre a Analítica do Sublime* (1993), Lyotard discute o tema, a partir das ideias de Kant e Edmund Burke, mas elabora novas concepções, apontando a estética do sublime como elemento sensível e característico da modernidade que pode se aplicar à arte abstrata. (LYOTARD, 1993).

Para o filósofo, a irrepresentabilidade nas obras artísticas significou um rompimento das amarras da realidade e do romantismo ideal, passando a ocupar um lugar mais figurativo com gestos expressivos e reflexivos. (BRUM in CERÓN; REIS, 1998). Lyotard defende, que as obras artísticas não teriam necessariamente que representar o belo, o real ou algo objetivo que busque uma compreensão lógica. Por isso, essa fuga da irrepresentabilidade ou do inexprimível leva a estética do sublime para operar subjetivamente, buscando outros efeitos e combinações lógicas. (ROSSETTI, 2014)

Essa noção de estética do sublime de Lyotard (1993) pode servir à arte generativa como uma arte imaterial, buscando romper com uma coerência visual tão desejada pelo cinema e televisão. Essa vocação videográfica de priorizar uma experiência subjetiva, abstrata

e sublime é empregada aqui visando dar mais contornos às questões discursivas da arte generativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi exposto até aqui, é possível aproximarmos a arte generativa audiovisual e os conceitos das artes do vídeo e refletirmos sobre essa prática pós-moderna. Percebemos que as potencialidades desse procedimento, fundadas na imprevisibilidade, na não-intencionalidade ou na possível irrepresentabilidade do nosso mundo atual, são inputs de criação onde processo e obra se confundem e se validam como práticas artísticas.

A busca por uma linguagem de arte generativa, assim como nas artes videográficas, não tem um efeito formalista que corrobora em um lugar bem definido no campo artístico. A arte generativa busca uma linguagem como ponto de partida para seus procedimentos e suas obras, mas não lhe serve como definição final rígida. Pela sua característica caótica e entrópica, as obras resultantes do generativo não tem compromisso com a gramática audiovisual do cinema ou da televisão. As regras que existem são imputadas em tempo real a serviço do processo e do efeito imagético e sonoro para aquele instante. O algoritmo é quase que uma instância, invisível, operando na poética do visível e do jogo de criação entre artista e máquina.

Ao pensar e criar essa imagem quantizada e numerizada, a partir do pixel, por exemplo, leva-se a relação de entendimento e expressão artística para uma estética do sublime, ou seja, para o abstrato ou sensorialidade, onde a noção de tempo e espaço podem extrapolar nossas percepções cotidianas. Se podemos convencionar que, na arte generativa audiovisual, o pixel é linguagem, então o sublime, o abstrato e a não-intencionalidade também podem ser entendidos como elementos discursivos dentro desse meio.

O convite para se adentrar em um processo e em uma obra generativa é um convite aos fragmentos imagéticos, às dimensionalidades das formas, às simplicidades dos movimentos e aos ruídos de uma frequência sonora.

Sendo assim, mais que simplesmente relacionar arte generativa com artes do vídeo, é possível inseri-la como mais um desdobramento videográfico que comunga características e discursos que se aproximam, se confundem e se estabelecem à revelia de um formalismo estabelecido.

REFERÊNCIAS

BAMBOZZI, Lucas. PORTUGAL, Demétrio (org.). **O Cinema e seus outros: manifestações expandidas do audiovisual**. Ipsis Gráfica e editora: São Paulo, 2017.

BRUM, José Thomaz. Visões do sublime: de Kant a Lyotard. In: CERÓN, Ileana Pradilla; REIS, Paulo. (Org.) **Kant: crítica e estética na modernidade**. São Paulo: Editora Senac, 1998.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GALANTER, P. **What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory**. 2003. Disponível em: http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf. Acesso em 25 jul. 2022.

LYOTARD, Jean-François. **Lições sobre a analítica do sublime**. Tradução de Constança Marcondes César e Lucy R. Moreira Cesar. Campinas, SP: Papirus, 1993.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____, Arlindo. **O Vídeo e sua Linguagem**. Dossiê Palavra/Imagem - Revista USP, n. 16, p.6 – 17, dez. 1992 - fev. 1993.

_____, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

_____, Arlindo. **Repensando Flüsser e as Imagens Técnicas**. 1997. Disponível em https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/85564/mod_resource/content/1/repensando%20flusser%20e%20as%20imagens%20técnicas%20completo.pdf. Acesso em: 07 jun. 2022.

MANOVICH, Lev. **Só Existe o Software**. Tradução de Cicero Inacio da Silva. [online]. Disponível em: <http://lab.softwarestudies.com/2011/05/so-existe-o-software.html>. Acesso em: 7 jun. 2022.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MOHR, M. Generative Art. In: **Explorations in Art and Technology**. Springer, London. 2002.

NIERHAUS, G. **Algorithmic composition: paradigms of automated music generation**. Springer Science & Business Media, 2009.

PEARSON, M. **Generative Art**. Manning Publications. (2011).

PIGNATARI, Décio. **Signagem da Televisão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

RANGEL, A. G. Q. **O artista como desenvolvedor de sistemas computacionais:** experiências audiovisuais. Tese (Doutorado em Arte e Tecnologia) - Universidade de Brasília. Brasília. 2019.

ROSCOE, Henrique. Arte Generativa: contracenando com a máquina. In: BAMBOZZI, Lucas. PORTUGAL, Demétrio (org.). **O Cinema e seus outros:** manifestações expandidas do audiovisual. Ipsis Gráfica e editora: São Paulo, 2017. p. 95-107.

_____, Henrique. **Tocando Imagens:** Dispositivos e Técnicas da Visual Music. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal de Minas Gerais. 2019.

ROSSETTI, M. L. **Burke, Kant e Lyotard:** reflexões acerca do sublime. Palíndromo, Florianópolis, v. 6, n. 12, p. 22 - 40, 2014. DOI: 10.5965/2175234606122014022. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/5144>>. Acesso em: 13 dez. 2022.

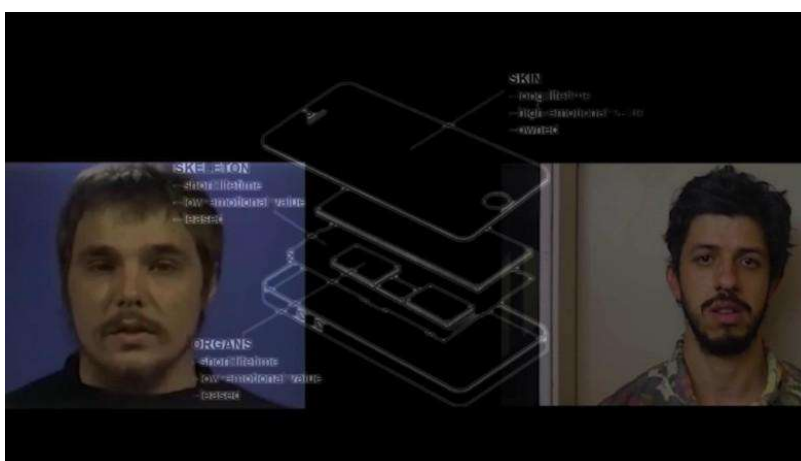
SILVEIRINHA, Patrícia. **A Arte Vídeo:** Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas. 1999. Disponível em:<<http://bocc.ufp.pt/pag/silveirinha-patricia-Arte-Video.pdf>> Acesso em: 25 de jul. de 2022.



Pós OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40 ou Decupando AMADOR.EX.OBRA. Processos artísticos na constituição de um não-autorretrato.

João Miguel Gonçalves Santana⁶⁷

RESUMO: O texto a seguir é uma versão em processo de um capítulo da minha dissertação de Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo pelo PPG/CINEAV na linha de Processo Artísticos em UNESPAR. OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40 e AMADOR.EX.OBRA são extensões de conversas com Chris Burden. Um artista que já faleceu. São também tentativas frustradas de fazer um autorretrato de artista em vídeo. Exercícios sobre ter que falar com os mortos. Sendo iniciado em uma aula de Videoarte do Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha no PPGCineav- Unespar e também das elaborações em orientação do mesmo, este trabalho foi iniciado como forma de travar uma conversa com um artista estrangeiro (e falecido). A conversa parte de uma tentativa minha, enquanto artista, de me colar (na linguagem das ruas, ou lugar comum), junto com Chris e outros artistas, e ao mesmo tempo trazer para roda quem me apresentou o *lugar comum*, Eduardo Coutinho. AMADOR.EX.OBRA, filme-ensaio final dessas conversas, são a continuidade de um trabalho, um exercício que venho propondo como artista desde 2012, de olhar para o que não seria considerado arte, mas que a partir de um ato criativo, ou o 'assumimento' da função - não autor (termo criado por mim a partir dos escritos de Michel Foucault e Roland Barthes) se tornam arte. Um jeito de olhar para o lugar de ser artista brasileiro, onde a necessidade de saber falar a língua dos colonizadores é a chave de acesso para todos os meios e instituições. E poder escolher negar isso e *pós-produzir* as imagens que eu seria obrigado a ter só que engolir é a tentativa desse trabalho.



⁶⁷ Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade do Estado do Paraná - UNESPAR (Campus Curitiba II) na Linha de Processos Artísticos no Cinema e nas Artes do Vídeo. Email: joaomiguelsantana@gmail.com

Como posso eu, artista brasileiro latino americano, nascido no norte do Paraná, mas sulista do Brasil falar com Chris Burden? Me meter a besta em falar com Chris Burden, ou ao menos fazer uma possível conversa.

Fábio Noronha⁶⁸, orientador dessa pesquisa, em sua tese de doutorado ao falar sobre sua criação artística diz sobre o fazer artístico de apropriação:

“Minhas coletas de arquivos em alguns dos discos rígidos dos milhões de aparelhos conectados e ativos nas redes telemáticas são bastante motivadas por essas possibilidades de edição (de inputs para a minha pós-produção). Percebo essa amplificação também como uma manutenção da matriz anárquica presente nas vanguardas, por exemplo, o momento em que um filme já pós-produzido volta como objeto a ser pós-produzido, de forma problemática, por práticas artísticas estranhas àquelas dos processos de produção iniciais.”

Localizando minha criação poética dentro dos moldes da produção de ready mades, objetos encontrados e alavancados ao status de arte, me encontro em constante produção com o mundo. Concebi o vídeo *Cru*⁶⁹ de uma conversa que nunca existiu entre eu e o artista norte americano, Chris Burden para a matéria de Videoarte no PPG/CINEAV na Universidade Estadual do Paraná no início da minha pesquisa do mestrado que se prosseguiu.

Cru, é um vídeo ensaio. Ele é um capítulo, parte de um corpo maior: O filme *AMADOR.EX.OBRA*. Que é o objeto final desse trabalho de pesquisa no PPG-Cineav. *Cru* foi apropriado junto de sua continuação, o vídeo *OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40*. que representou um meio entre *Cru* e *AMADOR.EX.OBRA*. As três produções interagem com a linguagem da televisão. Burden está ali junto comigo. Eduardo Coutinho também.

Nos anos 70, Burden passou a empreender uma série de comerciais pagos na televisão aberta americana onde o artista desenvolve peças heterogêneas que foram transmitidas ao longo dos anos 1973 a 1977. Objetos estranhos dentro de, como o artista chama, *uma via de mão única* ao se referir à televisão que ele tinha acesso nos anos 70.

Virtualmente e dentro da própria arte, me aproximo e converso com a obra de Chris, localizando ele que, esse remetente que lhe fala, é de um Brasil globalizado, onde as coisas estão *WILD*. Um artista sulamericano e voraz por deglutir tudo aos moldes antropofágicos, qualquer obra que lhe surgir pelas redes. Essa me parece ser a única maneira de produzir com

⁶⁸ NORONHA, Fábio Jabur - Por todas as partes: um modo compartilhado de viver nas redes, a partir do campo da arte, pela distribuição audiovisual (não) mediada por especialistas – [2013]

⁶⁹ Disponível em <https://vimeo.com/563509225>

o meu entorno. Conceber um filme que pretenda ser uma resposta/retrato desse regime de imagens, onde na sociedade do espetáculo, a mim só caberia esperar e nem deglutir.

Resolvo então falar com Chris de igual pra igual. Eu após ele. Repetir o seu trabalho. E também mostrá-lo, basicamente, o trabalho de um professor de artes. Ou um *vj*. Ambos Trabalhos. Seria essa a minha maneira decolonial de fazer falar essa conversa entre dois artistas estrangeiros um para o outro?

Os filmes resumem em imagens e transições embaraçosas o que é a mídia pelo olhar deste que pesquisa, ao que ela serve ontologicamente e a todo propósito técnico que me serviu como artista. Divertimento, Gozo, Escárnio, Educação, Inspiração. Seja filmar numa película, pintar um quadro ou baixar qualquer conteúdo que me sirva de inspiração para novas obras. Eu, *artistinha* da pós-produção. Um já nascido *não-autor*. Em 1992.

Ao passar pelo processo de qualificação do mestrado em Cinema e Artes do Vídeo no PPG/CINEAV um sentimento em contraste com o rito tomou forma em minha pesquisa no meu encontro com teorias sobre o amadorismo. Minha relação com os conteúdos amadores acessados na WEB 2.0 se mostraram em minha trajetória artística enquanto práticas empreendidas tanto na instituição – quando apresentei em 2015 um projeto de curadoria de mostra de nome Beleza Esquisita no Museu Oscar Niemeyer para as aulas da disciplina de Videoarte em minha graduação em Cinema e Vídeo – e também em recente mudança de programação em minhas redes sociais, onde mudei meu avatar nas plataformas e empreendi em um projeto de repostagem de conteúdos de memes e cinema, intitulado Mundinho Jomi⁷⁰.

Parte do processo de concepção do filme AMADOR.EX.OBRA se deu em uma mudança de postura minha em relação ao regime de imagens do qual eu vinha operando até então. No lugar de postar diariamente fotos do meu cotidiano, troquei o nome do meu avatar para Mundinho Jomi, onde realizei apropriações de conteúdos que passavam por mim diariamente, em especial memes⁷¹ produzido por amadores na internet e também trechos de obras audiovisuais consagradas pela Cultura. Queria testar a plataforma, suas limitações em relação a direitos autorais, mas também a audiência da qual hoje, somos todos reféns em nossos avatares nas redes sociais.

Com a prática Mundinho Jomi, recebi retornos e críticas que exclamavam tanto um lugar de prática artística já estabelecida⁷², como também aqueles que viram nisso um tipo de suicídio social ou sujeira da minha imagem a partir do meu avatar digital. Entendi assim que

⁷⁰ Fiz experiências onde reproduzia tanto conteúdos de amadores, como de cânones da arte. Como exemplo: transmiti por stories Je vous salue Sarajevo de Jean Luc Godard.

⁷¹ Entendo o meme tanto como um gene cultural em DAWKINGS [1976] mas também como uma construção coletiva que extrapola os limites de autoria.

⁷² São inúmeros os perfis nas redes sociais que se colocam como verdadeiros acervos de Memes, e da Internet. Dentre eles cito os perfis New Meme Museum, Saquinho de Lixo e Melted Videos. Na plataforma Twitter é possível encontrar 'acervos' específicos para certas celebridades da mídia.

as imagens geradas por mim, estavam sendo automaticamente ligadas a minha persona. Como se minha identidade estivesse atrelada a minha estética nas redes. Já nessa época, olhava tanto para o filme *Cru* quanto para o filme *OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40* a fim de deles, tirar substância para a continuação da criação de um longametrage digital. Em *Cru*, olhei principalmente para as intervenções feitas por Chris Burden na TV, e a partir delas, resolvi dublar suas palavras. SCIENCE HAS FAILED, HEAT IS LIFE, TIME KILLS. Essa dublagem, que pode também ser vista como um beijo por mim não percebido. Um beijo em um estranho. Alguém que eu havia acabado de conhecer.

Em *OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40,* Que contém *Cru*. Trouxe à tona questões sobre minha própria formação de subjetividade. Meu primeiro contato com a arte, assim como ela e a mídia me formaram. Servindo como base primeiramente para narrar uma certa cronologia minha de acesso a música, a playlist anexada a minha dissertação me serviu então como roteiro para o filme AMADOR.EX.OBRA. Me interessava a música, mas também as palavras contidas nelas. Entendi com Samain⁷³ que o artista é alguém que corre riscos por imaginar. E no imaginário, palavras também são imagens, e vice versa. Tão logo eu estava procurando trechos e memes para postar em minhas redes, alimentei uma pasta da qual passei a chamar de Coleção, em interlocução com o Prof. Dr. Fábio Noronha. Essa coleção, passou a refletir uma busca minha por falar sobre ser amador em pesquisa artística. Sobre a idealização que praticamos na superfície que ficamos em maior parte de nossas pesquisas em diferentes graus da educação. No filme AMADOR.EX.OBRA procuro conhecer melhor Chris Burden, fazendo do meu contato com a pesquisa sobre o artista uma fã-fic sobre relacionamentos. Indo do primeiro beijo, passando por uma Dr, para então um encontro fora das idealizações ou o reconhecimento de um espelho. No decorrer do aproveitamento de aulas no PPG-CINEAV, especialmente com as aulas da Professora Beatriz Vasconcelos [Imagem, Cultura e Sentido. Disciplina obrigatória para a linha de pesquisa em Teorias, da qual eu não faço parte no PPG-CINEAV.] pude me colocar a refletir ainda mais sobre a minha práxis⁷⁴ em relação aos filmes *Cru* e *Obra*. e o peso das imagens a princípio usadas para eu compor um autorretrato, algo que abandonei por enxergar principalmente apenas minha sombra. Aquilo que só vemos quando estamos trabalhando em pleno sol.

Como resultado disso passei a performar acompanhado do vídeo *OBRA Caps 1, 2, 4, 5, 20, 32, 33, 40* em diferentes oportunidades que tive de expor o trabalho durante por exemplo o 10º Seminário Cinema em Perspectiva, em eventos acadêmicos, em aproveitamentos das disciplinas, assim como do Estágio Docência em História, Teoria e Crítica da Arte II no curso de Bacharelado em Artes Visuais da EMBAP.

Empreendi em exposições dos trabalhos tanto em modalidade online, quanto presencial. Nessas exposições, durante a apresentação do vídeo, eu me posicionei em frente

⁷³ SAMAIN, Etienne. As imagens não são bolas de sinuca. Como pensam as imagens. [2005].

⁷⁴ ADORNO, Theodor Notas Marginais Sobre Teoria e Práxis. [1969]

a projeção e li um texto diretamente do meu celular. Neste texto [anexado ao filme AMADOR.EX.OBRA] busco refletir sobre a dependência desenfreada que temos do aparelho celular no contemporâneo. A cada apresentação fui adicionando citações e ações para a minha performance. Na última delas, que se deu na disciplina de Imagem, Cultura e Sentido no PPG-CINEAV, para além do texto lido, entreguei nas mãos dos participantes do evento o meu aparelho celular e também um trabalho de pintura em tijolo de minha [não] autoria, intitulado Mídia. Ao entregar os objetos exclamei: "Isto não é um cachimbo !".

Reconhecendo a grade e também o peso da água no lago, empreendi em não mais compor um retrato meu, mas sim oferecer um espelho. Samain fala que as imagens estão sempre à espera de serem tocadas e em decorrência do seu uso histórico, o mais importante é pensar em como as imagens nos fazem pensar e não o porquê. Fato é que num primeiro momento com a pesquisa que empreendi, busquei por vários porquês através das imagens de minha coleção. Da minha orientação sexual a minhas escolhas profissionais, tentava eu num primeiro momento responder a emoção da qual eu fui sempre acometido pelas artes. Sobre o lugar de emocionado, lover, amante, amateur, amador em artes. Maya Dahlen⁷⁵ reconhece que a diferença primordial do amador para o profissional são os reclames em relação a falta de acesso técnico por parte do amador. Algo que numa perspectiva do ensino ao qual tive contato, é sempre o discurso da maior parte de colegas artistas e pesquisadores em arte. A falta e dificuldade de acesso técnico assim como também uma dificuldade de reconhecer o próprio trabalho como artístico, fazem com que muitas vezes abandonemos trabalhos, ou não consigamos melhorar a técnica.

A parte mais importante do seu equipamento é você: seu corpo móvel, sua mente imaginativa, e sua liberdade de usar ambos. [DAHEN,1965]

Para Maya, cabe também ao amador, em seu uso mais precário, contestar o lugar do profissional, alargando com sua liberdade de fazer amador, as possibilidades inclusive dos ditos profissionais. Repito, a quem se dirigem as culturas de vanguarda?

Hoje com a internet, é possível ver uma proliferação de fazeres artísticos amadores, capitalizados pelos feeds onde amadores se confundem com especialistas em ciências, artes e tecnologias como descreve Patrice Flichy⁷⁶ em texto de 2016 em razão de revelar o aparecimento de um novo indivíduo, o Pro-Am [Profissional Amador]. O pro-am segundo, Flichy, seria portador de um saber/fazer proveniente do seu contato com a internet. O que na visão de Flichy, não deixaria esse profissional mais à margem do mercado.

⁷⁵ DAHEN, Maya. Amateur. Vs. Professional. In. Film Culture 39: 45–46. [1965]

⁷⁶ FLICHY, Patrice - A internet: um mundo para os amadores. Em Redes digitais: um mundo para amadores. Novas relações entre mediadores, mediação e midiatizações. Santa Maria: FACOS – UFSM [2016] p.14

Flichy parece ter bastante esperança nas redes e na sua pretensa democratização do acesso à informação. Entretanto a partir do meu próprio empreendimento nas redes para vender meus serviços artísticos, entendi que muitas vezes o conhecimento apreendido em pesquisas por tutoriais de youtube, por exemplo, não dá conta das demandas técnicas aprendidas em ambientes universitários, quando também o próprio conhecimento universitário no Brasil, é muitas vezes sucateado.

Como Cineasta de formação, desde minha entrada no Curso de Graduação em Cinema e Vídeo, minhas empreitadas em Cinema se deram na produção de materiais em que a estética sempre foi para mim um quesito importante de se ambicionar aprimorar. Entretanto paralelo aquilo que gostaria que vissem. Existiu sempre um apreço pela experimentação. Tentar ver uma beleza esquisita através de imagens que para mim, poderiam conviver de igual para igual com as imagens feitas por artistas de vanguarda em museus. Mas que são feitas por amadores.

Este olhar sobre o fazer Amador em relação às práticas de vanguarda, parece ecoar em diversas produções ao longo da história da Arte. Bresson com suas notas sobre o cinematógrafo⁵³, realizou uma cartilha de notas sobre fazer um cinema artesanal. Métodos para fazer da sétima arte primorosa pelos recursos mais amadores que possuía, por isso seu ensejo em chamar o CINEMA pelo nome do seu suposto primeiro aparelho: o cinematografo. Rebobinei Pickpocket [1959] em AMADOR.EX.OBRA assim como remixei Mouchette [1967], ambos filmes do cineasta francês. Me perguntando ainda, “A quem se dirigem as Culturas de Vanguarda?” Quem no mundo de hoje pode pôr tudo a perder em razão da Arte?

“And yet, ask someone for a concrete definition and rarely do they respond with an answer of what amateurism is, constructing a meaning, instead, in terms of what it is not— not sophisticated, not technically adept, not pretty or polished, not of popular interest, or perhaps most frequently and opaquely, “not professional.”

“Going a step further, all the articles that follow could be said to question the continued utility of the term at all. With the present digital revolution poised to make every desktop computer a potential site for film/video editing, web and CD/ DVD-ROM design, and routes of alternative distribution, are traditional amateur/ professional divides being blurred, or rendered obsolete?”

“Amateur production” becomes synonymous with “home movie making,” and “amateur,” as an adjective (as in “amateur technologies,” for example) becomes tellingly interchangeable with the descriptor

“consumer”—amateur works clearly not deemed acts of production, but rather, remnants of private consumption.”⁷⁷

“Produção amadora” torna-se sinônimo de “produção de filmes caseiros” e “amador”, como adjetivo (como em “tecnologias amadoras”, por exemplo) torna-se significativamente intercambiável com o descritor “consumidor” – trabalhos amadores claramente não considerados atos de produção, mas sim resquícios do consumo privado.

“E, no entanto, peça a alguém uma definição concreta e raramente ela responde com uma resposta do que é amadorismo, construindo um significado, em vez disso, em termos do que não é - não é sofisticado, não é tecnicamente apto, não é bonito ou polido, não é interesse popular, ou talvez com mais frequência e opacidade, “não profissional”

“Indo um passo adiante, pode-se dizer que todos os artigos que se seguem questionam a utilidade contínua do termo. Com a atual revolução digital prestes a tornar cada computador um local potencial para edição de filmes/vídeos, web e design de CD/DVD-ROM e rotas de distribuição alternativa, as tradicionais divisões amador/profissional estão se tornando indistintas ou obsoletas?”⁷⁸



⁷⁷ FOX, Broderick; Rethinking the Amateur: Acts of Media Production in the Digital Age, *Spectator* 24:1 (Spring 2004) 5-16.

⁷⁸ Repetindo a prática de [NORONHA, 2013] traduzi via Google Tradutor as citações de Broderick Fox, . Espelhei as citações num gesto de mostrar que com as traduções as direções podem mudar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. **Notas Marginais Sobre Teoria e Práxis**. [1969]

DAHEN, Maya. Amateur. Vs. Professional. In. **Film Culture** 39: 45–46. [1965]

FLICHY, Patrice - A internet: um mundo para os amadores. Em **Redes digitais: um mundo para amadores**: Novas relações entre mediadores, mediação e midiatizações. Santa Maria: FACOS – UFSM [2016] p.14

NORONHA, Fábio Jabur. **Por todas as partes**: um modo compartilhado de viver nas redes, a partir do campo da arte, pela distribuição audiovisual (não) mediada por especialistas – [2013]

SAMAIN, Etienne. **As imagens não são bolas de sinuca**: Como pensam as imagens. [2005].

FOX, Broderick; **Rethinking the Amateur**: Acts of Media Production in the Digital Age, *Spectator* 24:1 (Spring 2004) 5-16.



OS ROSTOS DESFIGURADOS DE PERPETRADORES DO SÉCULO XX, EM *NÓS QUE AQUI ESTAMOS POR VÓS ESPERAMOS*

PEREIRA, Junio⁷⁹

RESUMO: O artigo se debruça sobre os rostos de alguns ditadores e outras figuras políticas que foram responsáveis pelos maiores genocídios da humanidade, figurados e distorcidos a partir de imagens de arquivo em *Nós que aqui estamos por nós esperamos* (1999), dirigido por Marcelo Masagão, utilizando os estudos sobre rosto do antropólogo francês David Le Breton, criando conexões entre a manipulação digital que faz nos rostos de perpetradores com os auto-retratos do pintor Francis Bacon. Pretende-se aproximar as discussões no que Manuela Penafria chama de ponto de vista no cinema documental e dos modos de documentários categorizados por Bill Nichols. Compreendendo que o diretor constrói um filme-memória através deste documentário, que caminha brevemente sobre o século XX, a partir de uma apropriação de fotografias da época com um rigoroso processo de montagem.

PALAVRAS-CHAVE: rosto; desfiguração; perpetradores; documentário; arquivo.

INTRODUÇÃO

Primeiramente, é preciso salientar que a intenção do trabalho é aproximar parte do meu objeto de pesquisa às teorias do cinema, mais especificamente, no que diz respeito ao que o documentário consiste, localizando onde *Nós que aqui estamos por nós esperamos* (1999), se encontra. A pesquisa tem como base aspectos teóricos para análise dos dados levantados, recorrendo ao método bibliográfico. Nesse sentido, considero os estudos de Manuela Penafria e Bill Nichols como fundamento, utilizando seus conceitos e sistematizações para analisar as manipulações e decisões do diretor juntamente com as teorias do cinema documental.

Muito se falou sobre o filme de Masagão em sua estreia, por conta de sua primorosa montagem com materiais de arquivos, dados históricos da modernidade do século passado, da visibilidade que se deu aos acontecimentos, do aparecimento de indivíduos célebres e desconhecidos, sua relação entre ficção e história, e, sobretudo, o tema da morte. O documentário passeou pelo emblemático século XX e foi lançado no momento de uma virada

⁷⁹ Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), da Universidade do Estado do Paraná - UNESPAR (Campus Curitiba II), membro do Grupo de Pesquisa EIKOS (Unespar/PPGCINEAV/CNPq). E-mail: contato@juniopereira.com

simbólica, juntamente com profecias catastróficas e um medo global que assolava, de que o mundo chegaria ao fim, mas, para todos os efeitos, abandonávamos àquele período e tínhamos então, novos números no calendário.

Fiz uma pesquisa sem filtros de datas com o título do documentário em outras relevantes revistas acadêmicas. Em todas, nenhum resultado foi encontrado. A partir de uma inspeção sobre o documentário enquanto objeto de pesquisa, parece-me que, aos poucos, com o passar dos anos, foi se tornando um assunto obsoleto entre os pesquisadores do cinema e das artes do vídeo. No entanto, penso em retornar a esse filme e às questões já levantadas por outrem, mas, para além disso, proponho um recorte, lançando-me sobre a questão da representação do rosto, ou melhor, sua desfiguração numa sequência do filme.

O rosto é o que vem primeiro. Ao conhecer alguém pessoalmente, é por ele que dimensionamos o indivíduo, – aquele rosto “é” aquela pessoa. Assim, segundo David Le Breton, o rosto torna-se, no plano social, a verdade única de um indivíduo único (2019, p.32). E se pudéssemos abrir um rosto para investigá-lo? Ou melhor, se distorcêssemos esse rosto? O que ele poderia mostrar? O que poderia esconder? A seguir, pretendo levantar essas questões, criando conexões com a produção pictórica de Francis Bacon e os apontamentos de Gilles Deleuze acerca de suas pinturas, que permitem analisar, também, o fragmento do filme enquanto aporte para reflexões sobre a representação do rosto e sua presente distorção. Por fim, proponho uma discussão sobre o acoplamento entre o homem e sua animalidade em potência.

O PONTO DE VISTA NO DOCUMENTÁRIO NÓS QUE AQUI ESTAMOS POR VÓS ESPERAMOS (1998)

O filme *Nós que aqui estamos por nós esperamos* é um documentário lançado no ano de 1999, dirigido por Marcelo Masagão, que perpassa o século XX a partir de imagens de arquivo com as quais aponta para a banalização da morte durante esse século que fora marcado pela dualidade entre criação e destruição, sem a intenção de ser didático e sem utilizar narração ou dados estatísticos. Assim, abriu conexões de forma sensível entre os acontecimentos históricos com pequenas biografias de pessoas comuns, em vários casos, ficcionais. Pessoas consideradas anônimas, e que viveram em meio às grandes transformações industriais, as alegrias da conquista pela liberdade do corpo e as tragédias da guerra. Masagão apresenta vários personagens importantes e ignorados, alguns reais e outros imaginados. Os anônimos e suas histórias ficcionais ou não, têm suas figuras expostas na tela, possibilitando que vejamos seus rostos e algumas de suas particularidades, como uma tentativa de reparação da humanidade que lhes foi negada, revelando que durante tempos

atrozes como os da guerra, não se mata milhares de pessoas, mas mata-se um acumulado de pequenas memórias, pessoas com sonhos e desejos.

Foram centenas de milhares de metros de materiais de arquivo utilizados, e, além de uma grande pesquisa de imagens, o filme foi inteiramente produzido através do uso de computador e, posteriormente, transferido para a película. Imagens de arquivo foram reconfiguradas mediante o encontro com outras imagens de arquivo, fossem de registros fotográficos históricos, ou, também, advindos do cinema. Uma das características fundamentais deste filme é o agrupamento inteligente e, por vezes, descontraído das imagens que são estruturadas como um acumulado de pequenas unidades, a fazer compa -

rações e confrontos com acontecimentos distantes entre si na linha do tempo, e, conseqüentemente, explorando suas possibilidades poéticas e plásticas. Naquela época, sua montagem trouxera novos ares em comparação com as edições tradicionais de materiais de arquivo (MARANHÃO, 1999).

Embora seja um documentário, a utilização do arquivo não trata apenas de uma apresentação de evidências dos acontecimentos, mas da construção de um filmememória, que busca ressignificar tais imagens. Sem dúvida, utiliza as imagens como testemunhas, porém, a fim de reconstruir a partir de determinada perspectiva, realocando os possíveis sentidos. Segundo Luiz Cláudio da Costa, a figura do arquivo aparece nas produções artísticas como efeito da apropriação de objetos do mundo e cultura, deslocados para o espaço da arte, assim como os *readymades* que realocavam sentidos a partir de um novo ângulo (COSTA, 2014, p.25).

O documentário é essencialmente tem como objetivo apresentar uma visão da realidade e é imprescindível que as imagens do filme apontem para o que está fora dele, como aponta Manuela Penafria (1999). Masagão não sai a filmar com uma câmera, mas cria minuciosamente uma relação de montagem de imagens de arquivo e, embora esteja a lidar com episódios reais, o faz a partir de seu recorte e colagem, dando a ver seu ponto de vista a partir de um gesto artístico. Os planos criam uma linha entre a ficção e o documentário, por se fundarem no pensamento, em uma fluidez da memória, ou então, no que Masagão faz surgir dessa memória. Desse modo, baseia-se nas justaposições de fotografias com o objetivo de produzir um resultado direto, chocando essas imagens umas com as outras e, nesse sentido, lança ao público uma ideia, gerando efeitos no pensamento do espectador. Como diz Penafria:

A estrutura narrativa implica saber contar uma história; organizar a estrutura dramática em cenas e sequências, que se sucedem de modo lógico. A suportar tudo isto deve estar uma ideia a transmitir. Essa ideia a transmitir constitui a visão do realizador sobre determinado assunto (PENAFRIA, 2001, p.2).

Embora o documentário, em sua tradicional definição, possua a responsabilidade de fazer asserções do real, não há como ignorar que se trata de um contorno sobre o assunto, dando importância ao que se diz e como se diz. Esse real existe tanto dentro do filme, como fora dele, criando ligações indissociáveis entre o realizador e o espectador, a fim de estimular uma tomada de consciência a respeito da relação que se tem com a história de acontecimentos marcantes que ainda reverberam, e como eles nos atravessam ou atravessam o tempo.

Assim como um conjunto mutável de circunstâncias, o desejo de propor maneiras diferentes de representar o mundo também contribui para a formação de cada modo. Modos novos surgem, em parte, como resposta às deficiências percebidas nos anteriores, mas a percepção da deficiência surge, em parte, da ideia do que é necessário para representar o mundo histórico de uma perspectiva singular num determinado momento (NICHOLS, 2005, p. 137).

De acordo com os pensamentos de Bill Nichols (2005), há seis modos de documentários: o *modo poético*, que possibilita formas alternativas de transferir informações, que dão a ver um argumento ou ponto de vista, retirando do mundo histórico sua matéria prima para transformá-la, sem responsabilidade com a linearidade, em muitas vezes, através de fragmentos e impressões subjetivas; o *modo expositivo*, que agrupa fragmentos do mundo histórico em uma estrutura mais argumentativa e dirige-se ao espectador diretamente, através do uso de legendas ou vozes que colocam uma perspectiva em evidência, expondo um argumento ou recontando a história; o *modo observativo*, que apresenta imagens sem intervenção explícita, sem comentários com voz, trilha sonora, legendas ou reconstituições históricas, o que se vê é o que estava presente no ato da filmagem; o *modo participativo*, no qual os documentaristas vão a campo, vivem entre os outros e falam de suas experiências ou representam o que experimentaram; o *modo reflexivo*, no qual as relações que se tornam o foco da atenção são entre o cineasta e o espectador, falando não somente da história, mas também dos problemas e questões da representação, e por fim, o *modo performático*, que tenta dirigir-se ao público de maneira emocional em vez de apresentar o mundo objetivo, compartilhando uma tendência equilibradora e corretiva com a autoetnografia.

Na produção cinematográfica de Masagão, é possível identificar o modo reflexivo, pois fornece um ponto de encontro entre o cineasta e o espectador, a começar pelo título que foi retirado do pórtico de um cemitério localizado em Paraibuna, no interior de São Paulo. A questão da morte traz, de certo modo, o espectador para perto do filme; com esse recado que chega ao público de forma crua, lembra que a morte também nos espera, e mesmo que

fuja de nossos planos, a máxima é irrefutável. Durante os 73 minutos, apresenta fragmentos do mundo histórico com a intenção de partilhar seus posicionamentos e pensamentos, mostrando a questão da representação de anônimos, bem como distorções dos rostos de grandes ditadores desse tempo e outros políticos de influência decisiva na vida e morte das pessoas. Nessa sequência, Masagão rompe com a questão do realismo na representação, ao descrever esses ditadores, ao passo em que direciona nosso olhar para suas atrocidades. Por tocar na possibilidade do imaginário do público através do cotidiano de pessoas que foram invisibilizadas no decorrer do tempo, possibilita as interpretações desse espectador.

Assim, o documentário de Masagão, tenta reajustar o que há de pressuposto e o que se espera, não pretende adicionar ou propor novas informações de conhecimento, mas mostra o recorte do mundo através de um ângulo inesperado. No que diz respeito às características que indicam o modo poético de Nichols, o filme não segue as convenções da montagem linear, possui um ritmo temporal que evoca a fluidez do pensamento, e proporciona uma alternativa ao expor um ponto de vista, retirando imagens da História para transformá-las em seu filme.

Ao rememorar algumas personalidades da história, mais especificamente, perpetradores do século XX, como Adolf Hitler e Josef Stalin, Masagão opta por torcer esses rostos tão fixos na memória coletiva, desfigurando-os e, conseqüentemente, negando-se a dar substâncias para o total aparecimento (Figura 1), devido ao choque traumático lançado sobre a humanidade, consumado pelas forças destrutivas desses homens.



Figura 1 – Sequência de rostos distorcidos

Fonte: Nós que aqui estamos por vós esperamos (1999) dir. Marcelo Masagão

O nome de Adolf Hitler está extremamente ligado à sua imagem, mesmo a pessoa mais desinteressada por acontecimentos históricos, já deve ter visto sua imagem em algum livro didático ou em algum documentário televisivo. Quando ouvimos este nome, a imagem de seu rosto pula involuntariamente em nossa memória: pele branca, semblante duro, lábios finos, cabelo repartido e meticulosamente alinhado para a esquerda. Simultaneamente, associa-se este rosto ao regime nazista, um símbolo da perpetração do horror na humanidade, o rosto

responsável pelo flagelo e morte de aproximadamente 6 milhões de judeus. Ao pensarmos nesse número, tudo que evocamos é uma grande massa. Além, do processo de opressão e desumanização nos campos de concentração, à essas pessoas, fora negado o próprio sentido identitário, de singularidade e de suas individualidades.

As fotografias de Adolf Hitler, enquanto registros de um momento, foram responsáveis por transmitir seu rosto através das décadas, transformou esse rosto em objeto, arquivo e símbolo. Segundo o pensamento de Roland Barthes, o indivíduo fotografado torna-se “Todo-Imagem” e, esse processo é carregado por certa morbidez, ou melhor, uma pequena experiência de morte, afinal, o indivíduo passa a ser objeto, um outro desapropriado de si (BARTHES, 2017, p. 20). Sendo assim, torna-se possível que se faça dessa imagem o que se quiser, como é o caso do diretor de *Nós que aqui estamos por nós esperamos*. Através da distorção digital, desapossa-os de um rosto e decide por constituir uma diluição entre o humano e o bestial, um acoplamento entre fisionomia e conduta, imagem e texto.

David Le Breton diz que “[...] modificar o rosto equivale a trocar de existência, a livrar-se ou a tomar, não sem perigo, uma distância provisória para com o sentimento de identidade que, até então, regia a relação do indivíduo com o mundo” (2019, p.13). Aqui, Le Breton fala de uma automodificação, mas, aplicando ao gesto de Masagão ao torcer os rostos de Hitler ou Stalin, ele não troca somente a existência desses sujeitos, como usa a desfiguração como uma latente punição através da memória do espectador, colocando essas figuras em um limbo de existência, encaminhando suas imagens ao desaparecimento, já que, segundo Le Breton, “[...] o aniquilamento do inimigo não pode ser completo sem a destrui -

ção daquilo que fundamenta a sua identidade perante o mundo, sem desfiguração ou o dilaceramento do rosto que vai até a morte” (LE BRETON, 2019, p. 313). O ponto de vista do diretor é indicado ao espectador através de um pensamento desses “personagens” da história, composto pela imagem manipulada, sonoridade e a palavra. Paranóia, “s.f. Loucura sistematizada, mas que não oferece tendências para a demência propriamente dita, e que se caracteriza pelo delírio interpretativo” (MACHADO, 1945, p. 802). Esta, que é a palavra em destaque em uma outra camada sobreposta a estes rostos desfigurados, cujo sentido diz respeito a uma psicose caracterizada por um conceito exagerado de si mesmo, ideias de perseguição, reivindicação e grandeza que se desenvolvem progressivamente; deste modo, Masagão também lida com a distorção que esses homens tinham de si mesmos. Além da relação entre imagem e texto, a trilha sonora produzida por Win Mertens é também de fundamental importância no processo de diluição e deformação desses rostos, regendo as cenas continuamente.

É possível observar, através da produção do pintor irlandês Francis Bacon ao lado da manipulação digital efetuada por Masagão, que há algumas proximidades. Bacon apresenta em grande parte de seus autorretratos (Figura 2), a possibilidade animalesca que existe em si

e, conseqüentemente, em todo ser humano. Bacon faz a carne do rosto escorrer, torcer, virar do avesso. Gilles Deleuze diz que:

Em vez de correspondências formais, a pintura de Bacon constitui uma zona de indiscernibilidade, de indecidibilidade, entre o homem e o animal. O homem se torna animal, mas não sem que o animal se torne ao mesmo tempo espírito, espírito do homem, espírito do homem refletido no espelho, como Eumênides ou Destino. Não se trata de combinação de formas, mas de um fato comum: o fato comum do homem e do animal. De modo que a Figura mais isolada de Bacon já é uma Figura acoplada, o homem acoplado a seu animal numa tourada latente (DELEUZE, 2007, p. 29).

Ambos evidenciam a possibilidade de um ser monstro, e faz pensar o quanto de bestialidade há como potência no homem, o que se pode equiparar aos algozes da história. Eles não são monstros e não vivem nas sombras ou embaixo da cama, são homens e estão por toda a parte.



Figura 2 - Francis Bacon, 'Three Studies for a Self-Portrait', (1976)

Fonte: <https://www.francis-bacon.com>

Bacon é conhecido por encarnar suas pinturas de forma grotesca e expressiva no período pós-guerra, nas quais apresentava o terror, dissecando a figura humana e transformando-a em blocos de músculos abertos. Em seus retratos, trabalhou para desfazer o rosto, o desorganizou e fez a carne escorrer dos ossos, acreditava que com seu gesto estava recriando a realidade ao seu redor, afinal, sua produção demonstra uma certa descrença no homem e desencanto com o mundo, como eco da tragédia deixada pela Segunda Guerra Mundial. Durante a guerra, se debruçou também sobre o tema da crucificação, porém, sem qualquer interesse religioso, e sim com interesse em uma representação da crueldade e da tragicidade da vida. De acordo com a entrevista concedida pelo pintor ao jornalista e escritor

francês Franck Maubert, Bacon não deformava por mero prazer, mas com interesse em transmitir uma realidade da imagem em seu estágio mais dilacerante (MAUBERT, 2010, p. 31). O ponto de convergência entre a cena da distorção operada por Masagão e os retratos e autorretratos de Bacon, é que ambos diferenciam as formas dos rostos, mas, ao mesmo tempo, enxergamos suas semelhanças. Ao desfigurar os rostos, não se desconectam das formas por completo, assim, evidenciam o horror possível dentro das camadas da humanidade e a possível brutalidade que há em cada um de nós.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a pesquisa realizada para este artigo, tinha como objetivo me aproximar e compreender as possibilidades constitutivas de um documentário, e, para além do que já foi dito sobre o filme *Nós que aqui estamos por nós esperamos* em pesquisas logo após o seu lançamento, penso que com este recorte, coloco a atenção para um assunto importante e que também me instiga a continuar a pesquisa. Percebo a desfiguração dos rostos dos perpetradores do século anterior, como uma prática de Marcelo Masagão de reafirmar a história e os horrores que foram infligidos à tantas pessoas, também vejo o quanto possui grandes pontos em comum com a produção de Francis Bacon.

De posse de certas considerações metodológicas presentes nas obras aqui exploradas, chego à compreensão de alguns pontos sobre a construção e desconstrução do rosto, as quais giram em torno de uma realidade, de certo modo, ainda presente. Tenho a impressão de que vivemos a história de forma cíclica: no século passado tivemos a aceleração da industrialização, e, em contrapartida, um grande retrocesso político. Agora vivemos, em outras medidas, um grande avanço tecnológico e, também, sabemos que o rosto da violência, o rosto da repressão, o rosto do fascismo, o rosto do terror, lamentavelmente, apesar dos acontecimentos do passado, paira no ar, recém legitimado por um governo que ignora e perpetua a marginalização de minorias, precariza a educação do país e as demais políticas públicas, que ri ao simular uma arma com os dedos, evidenciando que a banalização da morte ainda permeia o nosso tempo, que herdamos o problema de outrora e que, cada vez mais, a vida humana possui menos valor.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **A câmera clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2017.

COSTA, L.C. **A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade.** Rio de Janeiro: Quartet/Faperj, 2014

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: lógica da sensação.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007

LE BRETON, David. **Rostos: Ensaio de antropologia.** Petrópolis: Editora Vozes, 2019

MACHADO, Aires da Mata. **Dicionário Ilustrado Urupês.** 20. ed., Vol. III. São Paulo: Urupês, 1945.

MARANHÃO, Emerson. **Recortes do século.** UOL, [1999] Disponível em: <http://www2.uol.com.br/filmememoria/txt-opovo.htm>. Acesso em: 05 ago. 2022.

MASAGÃO, Marcelo. **Carta de apresentação.** UOL, [1999]. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/filmememoria/apresentacao.htm>. Acesso em: 29 jul. 2022.

MAUBERT, Franck. **Conversas com Francis Bacon: o cheiro do sangue humano não desgruda seus olhos de mim.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** Campinas: Papirus, 2005

PENAFRIA, Manuela. **O filme documentário.** Lisboa: Edições Cosmos, 1999

PENAFRIA, Manuela. **O Ponto de Vista no Filme Documentário.** Universidade da Beira Interior. Departamento de Comunicação e Artes, 2001. Disponível: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>> Acesso: 29 de julho, 2022.

PENAFRIA, Manuela. **Em busca do perfeito realismo.** Lisboa: Universidade da Beira Interior, 2005

FILMOGRAFIA

NÓS que aqui estamos por vós esperamos. Direção de Marcelo Masagão. Rio de Janeiro: Riofilme, 1999. (73 min.)



MARÍLIA PÊRA EM OS MAIAS: IMAGEM ATUACIONAL, INEXTRICÁVEL CORPORIFICAÇÃO AUDIOVISUAL

Ricardo Di Carlo Ferreira⁸⁰

RESUMO: O trabalho tenta traçar os aspectos concernentes à fotografia em movimento das audiovisualidades, contemplando a discursividade do plano atoral de produção de sentido, que rediscute a ficcionalidade fotográfica do objeto audiovisual considerando o ator como forma. Nessa tessitura, por recorte temático, atendo-me ao fenômeno de imagem atuacional portadora de ação dramática. Em equivalência, a ação dramática condiz atorialmente à fotografia em movimento do ator. Assim, parto dos estudos de Brenez (1992-1993), que é quem desvendou que o ator é uma forma audiovisual em estado de imbricação à iconografia em movimento dos atuentes, e, analiso a presença atuacional de Marília Pêra na minissérie Os Maias (Luiz Fernando Carvalho, 2001) da Rede Globo; os resultados aventam que a intérprete manifestou ação dramática de inextricável corporificação audiovisual, quando o ator/atriz toma corpo/corporifica todo o universo da obra (teoria de McGilligan (1975)) via a personagem Maria Monforte.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem atuacional; Ação dramática; Corporificação audiovisual.

AUDIOVISUALIDADES: A IMAGEM ATUACIONAL EM FOCO

A minha argumentação articula a fotografia em movimento das audiovisualidades esmiuçando-a por meandros da linguagem atorial (linguagem do ator). Dito de outra maneira, eu buscarei ao longo deste estudo trazer a guisa de discussão a discursividade do plano atoral de produção sentido, no que tange à fotografia em movimento, especificamente, a imagem atuacional. Como se pode ver, a investigação aqui apresentada não lança mão de uma abordagem tradicional analítica. Posto que se propõe rediscutir a ficcionalidade fotográfica do objeto audiovisual ator, isto é, a imagem atuacional (imagem do atuante em atuação), considerando a forma atoral como modo compositivo – de registro próprio, inextricável da fotografia em movimento, cuja audiovisualidade reside na ficcionalidade *live action*. Para que se entenda, nas linguagens do cinema e do vídeo, *live action* é uma nomenclatura utilizada para designar as obras audiovisuais que são realizadas por atores/atrizes reais, ao contrário

⁸⁰ Mestre em Cinema e Artes do Vídeo (UNESPAR). Especialista em Cinema e Linguagem Audiovisual (USCS). Especialista em Metodologia do Ensino de Artes (UNINTER). Graduado em Teatro (UNESPAR). Técnico em Arte Dramática – Ator Cênico (CEP). Membro do Grupo de Pesquisa Eikos: imagem e experiência estética. Membro do Grupo de Estudos Sobre o Ator no Audiovisual – GEAs. Ator, cineasta, professor e pesquisador, sobretudo a respeito do ator e a atuação no contexto audiovisual. E-mail: ricodicarlo@gmail.com

das animações que vem a prescindir do *cinematismo atoral* – aquele que é ancorado pelas corporalidades visuais dos atuantes, que são capturadas na fotografia em movimento nos objetos audiovisuais. Nesse sentido, a discussão se insere na ainda incipiente área dos *estudos atuacionais*, campo epistemológico dedicado ao *trabalho de atuação* dos atores e atrizes no cinema/audiovisual.

Por um lado, há, certamente, a direção de fotografia, como uma das unidades criadoras, contudo, *junto* e *com* ela, há, também, os atores e atrizes, que em algumas realidades artísticas, congregam presenças atuacionais provedoras de cinematismos imbuídos de ações significativas para serem reduzidas a meros objetos filmados. Logo, por recorte temático dentro do compêndio lexical do ator em direção à fotografia audiovisual, o estudo propõe reflexividade acerca da fotografia em movimento levando em consideração o fenômeno de *imagem atuacional* portadora de *ação dramática* (a fotografia do ator em movimento capaz de transmitir o evoluir da personagem no trabalho de corporificação atuacional ao longo da trajetória de ficção audiovisual). Historicamente, os intérpretes de excelência foram valorados por esse preceito, que concatena ações milimetricamente calibradas, capazes de transmitir o interno no externo da personagem, bem como o transcorrer narrativo da obra via o cinematismo atoral, isto é, transpor em corporalidade (o que se mostra na arte) a corporeidade (tida na vida real) e a rusticidade da *persona* literária presente na escrita para o audiovisual (o roteiro), que será corporificada – ganhará corpo-rostro-voz por meio do ator/atriz e a fotografia em movimento: a ação dramática do atuante. Outrossim, a argumentação parte dos estudos de Nicole Brenez (1992-1993), que é quem apregou que o ator é uma forma audiovisual em estado de imbricação à iconografia em movimento de atuantes.

Dito tudo isso, esclareço, que para essa conformação de pesquisa, analisarse-á ao longo desse estudo a *imagem atuacional* de Marília Pêra na minissérie *Os Maias* (Luiz Fernando Carvalho, 2001) da Rede Globo. Tal análise apresentará em seu decorrer resultados que apontam que a *presentificação atuacional* da intérprete via a personagem Maria Monforte manifestou ação dramática, de inextricável *corporificação audiovisual* (ocasiões em que o ator/atriz toma o corpo de todo o universo ficcional da obra, corporificando-a, em imagem atuacional) – capacidade atuacional aventada teoricamente por Patrick McGilligan (1975).

ARRAZOADO INSCRICIONAL DA PESQUISA

Antes de aprofundar o objeto da pesquisa, faz-se necessária uma breve contextualização histórica da área na qual o objeto se insere: os *estudos atorais*, que corresponde a uma muito recente subárea teórica dedicada ao estudo do trabalho do ator no

cinema e/ou no audiovisual, inserida dentro das teorias e discursos do cinema e do audiovisual. Nesta medida nota-se que “os estudos estéticos em torno do cinema nunca dão espaço suficiente para a análise do ator como elemento integrante da *mise en scène*” (GUIMARÃES, 2012a, p.1). Ainda neste sentido, de acordo com Nacache (2012) “mesmo no domínio do teatro, onde o ator suscitou um interesse infinitamente maior do que no cinema, a análise da sua contribuição para o espetáculo continua a ser pouco conhecida” (idem, 2012, p. 15). Dito isso, assinalo que este estudo estará instalado numa subárea teórica dos estudos atorais: os *estudos atuacionais*, os quais esmiúçam os meandros da atuação do ator, porquanto os estudos atorais são apresados acerca do ator no audiovisual e possuem eixos não estritos à atuação e linguagem atorial; aderem à fatores antropológicos, as relações estabelecidas entre atores e diretores, com as mídias, o público e a *mise en scène*. Todavia, os estudos atuacionais conformam-se como uma ordem epistemológica muito mais antiga na prática inscricional, com preceitos atorais aventados em inúmeras teorias da atorialidade já na Antiguidade – por longo transcorrer tempório detidos na prática da *encarnação*⁸¹ – o ator como incorporador das deidades do Olimpo, procedimento que se arrastou pelos séculos no teatro, reconstruído pela teoria do drama burguês, em que os atores deixam de personificar deidades e heróis, passando a retratar homens e mulheres da burguesia.

O drama burguês representou uma crítica ao que era vigente na teoria da *literatura dramática* (toda e qualquer literatura voltada para a encenação teatral) até o século XVII, isto é, a tragédia classicista e heróica. Esse foi o programa e a apologia do drama burguês (SZONDI, 2004). Tal praxeologia condicionou ao ator o abandono da interpretação heróica, deslocando-o da tragédia ao drama. Certamente, a pós-modernidade reavivou gêneros antigos, e atualmente, se verificam a plena convivência de teatralidades que instam nos palcos a representação de tragédias clássicas, de dramas burgueses, tal qual de textos contemporâneos, conquanto sob encenações múltiplas. De todo, esse reprocessamento operacional, representa um marco importante para a história do ator, em que se denota, que o que permaneceu foi égide da *encarnação*. Esse procedimento atorial vai permanecer sem alteração (de se utilizar da *encarnação* no teatro) até a insurgência do cinema, em que por

⁸¹ Modalidade de atuação concernente às realidades artísticas em que o ator corporifica a personagem preexistente no âmbito das contações de história (âmbito de transmissibilidade verbal) e/ou na ambiência de um objeto literário/textual. Na realidade da literatura dramática e do teatro dramático, o estatuto da personagem “é ser encarnada pelo ator, não mais se limitar a esse ser de papel sobre o qual se conhece o nome, a extensão das falas e algumas informações diretas (por ela e por outras figuras) ou indiretas (pelo autor)” (PAVIS, 1999, p. 288). Ainda nesse sentido, de acordo Leski (1976, p. 49) a *encarnação* é “o elemento de transformação em que se baseia a essência da representação dramática”, e que somente a partir dela “pode surgir a arte dramática, que é algo distinto de uma imitação desenvolvida a partir de um instinto lúdico, e distinto de uma representação mágico-ritual de demônios, arte dramática, que é uma replasmação do vivo” (LESKY, 1976, p. 61). De todo, para que se entenda, a *encarnação* do ator, é algo requerido ao intérprete, especificamente: a destituição da própria identidade do ente ator para que este passe a evidenciar um outro/a. Esclarece-se que “dentre os termos equivalentes verificam-se *encarnação*, *incorporação*, *corporificação*, *personificação*, *transformação*, *transmutação*. São verificados e relacionados especialmente na modalidade de atuação designada por *interpretação*, que invoca a atividade do ator como *intérprete*, amplamente requerida, especialmente no universo cinematográfico” (FERREIRA, 2021, p. 140).

medidas de preservação da arte teatral e distinção da linguagem cinematográfica; a linguagem do teatro veio, então, a abdicar de uma modalidade intrinsecamente ligada a encarnação do ator: a interpretação⁸², por ser muito atrelada à literatura dramática, seja a tragédia, o drama, ou qualquer outro gênero da literatura feita para encenar. Dito de outra maneira, a linguagem do teatro começa a buscar estratégias para desvencilhar-se do textocentrismo (da literatura), de qualquer encenação que tivesse como ponto de partida o texto. Eis o teatro pós-dramático⁸³. Entre outras razões, essa foi uma reação do teatro para garantir política e esteticamente na sociologia das artes a sua permanência e não extinção, em face da predileção pelo cinema que foi se instalando no gosto do público – e o crescente esvaziamento das salas teatrais. Nada obstante, indubitavelmente, a interpretação/encarnação do ator ganhou solo propício no campo do cinema ficcional, sobretudo o hegemônico e suas réplicas⁸⁴.

Dessarte, muito mais conscientes dessa disrupção intersticial de operacionalização do ator/atriz, o cinema tem buscado tracejar escritos a respeito da atorialidade, para além da esfera de ascendência teatral. Com certeza isso foi um ponto positivo ao se evidenciar que o trabalho que o intérprete-cênico opera no audiovisual possui diferenças daquele que ele operacionalizava no teatro. Conquanto, o aspecto negativo é da ordem histórica e inscricional, posto que a linguagem do ator é mais antiga do que a cinematográfica, torna-se difícil ablegar toda a teoria pregressa atorial ao tentar entendê-lo no cinema. Dito isso, comento as teorias atorais vigentes no audiovisual. Sabidamente, existem escritos a respeito da atorialidade afiliados à teoria do *star system* alvitrada notoriamente por Edgar Morin (1980), que esmiúça

⁸² Procedimento de atuação (e construção de personagem) em que o ator opera no ato cênico a partir da sua capacidade de aglutinar o ideário que o público obtém dessa entidade da literatura. Nas situações em que o ator consegue materializar isso, corporificando a personagem, ele passa a ser valorado como um bom intérprete cênico; por sua capacidade de depreender o texto dando corpo a ele. Como se pode ver, interpretar no trabalho do ator é interpretar o texto não apenas na mente, como os leitores comuns, mas no plano cinestésico, em corpo-rostomente-voz. Por conta disso, costumou-se dizer que atores que operam sob esse procedimento interpretam (sinônimo, neste caso, de atuação), perfazendo-se, por conseguinte, intérpretes.

⁸³ O teatro pós-dramático, em resumo, prescindiu do texto como força motriz, e, por consequência da voz falada em sua lógica primaz, isto é, a palavra inteligível, e, da modalidade de atuação interpretativa do ator de encarnação da personagem, mormente evoca a modalidade de atuação de representação e/ou de estados (LEHMANN, 2007).

⁸⁴ Nesta esteira, o trânsito dos atores fez emanar uma série de questões pragmáticas e também teóricas, e por algum tempo permaneceram dormentes. Isso até o surgimento de escritos dos estudos atorais, conforme sinalizei acima. E dos *estudos atuacionais*, escritos dos meandros de atuação. Égide epistemológica a qual, eu tenho buscado teorizar, inscricional e evidenciar em minhas últimas publicações acadêmicas, sob o tentame de demonstrar que a linguagem do ator é a atuação, e que por meio dessa ele transita em outras linguagens artísticas. E, mais: essa linguagem foi se constituindo ao longo dos séculos por vastos estudos de atuação, que por longos períodos foram confundidos com estudos teatrais. Assim sendo, teatro e atuação, ator e teatro, não são sinônimos. “Dito de outra maneira, estudar teatro não significa estudar atuação, posto que essa última área, em geral, é apenas uma das disciplinas das escolas formais de teatro, a prerrogativa é a do ensino do teatro e sua história, e não do ensino da atuação e da história do ator. Até aí tudo bem, contudo existe uma falsa percepção de que o cerne dos cursos formais de teatro é orientado para a atuação, ainda que direcionada para o teatro, isso porque de fato por muitos anos, assim ocorreu. No entanto, isso não é mais assim. Houve mudanças taxativas na história a respeito do que seria o teatro, e, nesse sentido, quanto a quem pertenceria tal arte” (FERREIRA, 2022, p. 79).

o espectro estelar da profissão de atores/atrizes de cinema – que possuem a conformação identitária de *star* (astro/estrela). No entanto, esses estudos não incidem sob a *forma do ator* no cinema e/ou audiovisual, mas, sim, sob uma estrutura antropológica de uma pequena parcela de intérpretes que operam no cinema de indústria, especialmente, o cinema estadunidense, que por sua vez, afunila ainda mais o número de *stars*. Afinal, mesmo em um filme inserido no sistema de estrelas, haverá uma ou duas estrelas no elenco inteiro, os demais intérpretes, costumeiramente, não possuem essa posição social/*status* em suas carreiras atorais. Em outras palavras, a teoria do *star system* em si, não é uma teoria do ator, mas, sim, do ator-estelar, contudo ela intenta compreender, algumas vezes, o trabalho atuacional dos *stars* do cinema hegemônico, mormente, muito mais no sentido do impacto social, econômico e/ou industrial que suas figurações movimentam no processamento do cinema de estúdios e no ideário popular. Paralelamente, existem os *estudos atorais*, que nos possibilitaram que se passasse a pensar no ator como forma do filme, forma da obra, como forma audiovisual. Uma das desdobradoras dessa sapiência epistemológica é Nicole Brenez, que assera que:

(...) o ator é a forma cinematográfica assim como o enquadramento e a luz. E tal como o enquadramento não pode ser reduzido às arestas do quadro fílmico ou a luz ao feitiço da iluminação das coisas, o ator não pode ser reduzido a um significante cujo o personagem seria o seu significado (BRENEZ, 1992-1993, p. 89 - tradução minha)⁸⁵.

Note que pensar *no ator enquanto forma do filme* aciona instâncias de provimento de significação que não são estritas à conformação estelar, ainda que possam ocorrer⁸⁶. Nesta esteira, há um outro autor muito importante que nos possibilita refletir acerca do processamento e operatividade dos atores e atrizes em obras audiovisuais, preliminarmente, no campo do cinema. Trata-se de Patrick McGilligan (1975), que é quem ele alastrou que:

A teoria do autor pode ser revisada e desdobrada com atores em mente: sob certas circunstâncias, um ator pode influenciar um filme tanto quanto um roteirista, um diretor e um produtor; alguns atores são mais influentes que outros; e existem alguns poucos raros intérpretes cuja capacidade atuacional e personas cinematográficas são tão poderosas que eles corporificam e

⁸⁵ l'acteur est forme cinématographique au même titre que le cadre et la lumière. Et de même que le cadre ne peut se réduire aux quatre bords d'un rectangle ou la lumière à l'éclairage des choses, l'acteur n'est réductible à un signifiant dont le personnage serait le signifié.

⁸⁶ Há muito que nos remetemos aos filmes de Greta Garbo, aos filmes de Elvis Presley, por exemplo.

definem a própria essência de seus filmes (McGILLIGAN, 1975, p. 199 - tradução minha)⁸⁷.

Assim sendo, o que McGilligan (1975) nos propõe é que percebamos que certos intérpretes são autores dos filmes que atuam. Ele nos chama atenção para que visionemos o que ele chamou de *actor as auteur*, isto é, o ator como autor. Essa conformação mais afunilada dos estudos atorais apregoa a sapiência de que existem atores-autores e atrizes-autoras, que conformam, assim, um preceito teórico e identitário entre a atorialidade cinematográfica. Contudo, observe que o autor enfatiza que esses intérpretes não são vastamente encontrados, ao contrário, posto que são personas que possuem capacidade atuacional (de atuação) suficientemente desenvolvida a nível de arrebatam para si o corpo da obra, atribuindo a força de significação dos filmes, definindo a essência de uma ou mais obras que atua⁸⁸.

CORPORIFICAÇÃO AUDIOVISUAL DE MARÍLIA PÊRA EM OS MAIAS

A minissérie *Os Maias* (Luiz Fernando Carvalho, 2001) da Rede Globo trata-se de uma adaptação transpositiva d'*Os Maias* (1888), célebre obra literária, escrita pelo português Eça de Queiroz (1845-1900, reputado como um dos mais expoentes autores de nossa língua); sob a grafia – em adaptação escrita para o contexto audiovisual de Maria Adelaide Amaral e direção geral de Luiz Fernando Carvalho. A história central da obra televisiva é bivalente, de início, focalizada no romance entre *Pedro da Maia* (Leonardo Vieira, 1968) e a *jovem Maria Monforte* (Simone Spoladore, 1979). O relacionamento entre ambos não era do gosto do pai do jovem, o personagem *Afonso da Maia* representado pelo notório ator Walmor Chagas (1930-2013). Mesmo contra a vontade do patriarca, *Pedro* casa-se com *Maria* e juntos eles têm um casal de filhos: *Carlos Eduardo* e *Maria Eduarda*, os quais na segunda fase da trama terão o foco narrativo quase absoluto. Do conflito que emergirá entre os irmãos, a personagem *Maria Monforte* retorna a trama (re)arrebatando o foco narrativo, quando de sua reaparição; agora interpretada pela mítica e bem afamada atriz, Marília Pêra (1943-2015) (figuras 1, 2 e 3), reputada como uma das intérpretes mais importantes da história da atorialidade brasileira.

⁸⁷ The *auteur theory* can be revised and repropounded with actors in mind: under certain circumstances, an actor may influence a film as much as a writer, director and producer; some actors are more influential than others; and there are certain rare few performers whose acting capabilities and screen personas are so powerful that they embody and define the very essence of their films.

⁸⁸ Falando de outro modo, a teoria do ator-autor designa “aqueles intérpretes capazes de estabelecer um sistema de interpretação, uma “obra”, e influenciar a concepção de um personagem, de um plano, de uma sequência ou de um filme inteiro” (GUIMARÃES, 2012b, p. 111).



Figuras 1, 2 e 3: Closes em ordem cronológica de Maria Monforte (Marília Pera) d’Os Maias (2001)
Fonte: Os Maias (2001)

Em resumo, para que se entenda Maria Monforte quando jovem tinha uma personalidade lúbrica, conquanto apaixonava-se, ao conhecer Pedro da Maia. Sem embargo, naquele ínterim, parte do seu apreço pelo jovem adivinha do seu desejo de ser aceita na alta sociedade de Portugal. Decerto, Os Maias gozavam de reputação ilibada, tinham posses, conquanto Monforte era portadora de grande poder aquisitivo. Todavia, carregava em sua identidade uma exuberante beleza, o gosto por vestes vistosas – uma espécie de *hybris*⁸⁹ que

⁸⁹ Na mitologia grega, *hybris* é agir de maneira a provocar a ira dos deuses/as. De modo mais específico, a *hybris*, em termos do ser-estar, diz-se de figuras humanas que atraíam para si configurações próprias das deidades. Nesse universo, elas poderiam ser múltiplas, mormente todas denotam ao olhos dos deuses e deusas do Olimpo uma falta (algo arrogante, uma imprudência, uma petulância) que deveria ser sempre cobrada de forma rígida, em forma de castigo/destruição. Tal como o heroísmo exacerbado de Édipo, dando fim à esfinge (fazendo-se herói ante a visão antiga, constituía-se fazer-se um semideus) e, por conseguinte, provendo o livramento ao povo. Disso, sabemos, que o seu fim foi de absoluta desgraça (tramas (no vulgo tido por destino) próprias, também, da organização dos olimpianos): matando o próprio pai e desposando a própria mãe, sem sabê-lo. Sob o ponto de vista olímpico, quem deveria dar livramento seriam os deuses/as. Certamente, assinala uma das conformações de *hybris* de Édipo, existem muitas outras camadas já muitíssimo exploradas, e que se fossem retomadas, fugiríamos do cerne da questão deste estudo. Deixo, assim, essa módica ilustração do caso edipiano. Outrossim, fica claro, que era indicativo e necessário o comedimento aos seres humanos, pois atitudes ou configurações identitárias heróicas se assemelhavam à condições próprias das deidades. Essa insolência ocasionaria severas consequências. Eis uma lição catártica, em muito, retransmitida nas sociedades e reavivada na história da literatura, sob outras roupagens e tradições antropológicas/religiosas: nunca elevar-se à condição divina, posto que pela sua conformação humana, ainda que extraordinária entre os homens/mulheres, o ente não divino – ainda que superior entre os homens – é demasiadamente frágil diante de um deus fidedigno, que poderia trivialmente montar situações e circunstâncias para destituir aquele/a da posição elevada conquistada entre os demais seres humanos. O caso de Monforte, por exemplo, uma mulher de absoluta beleza e voluptuosidade, poderia contrariar a vaidade das deusas (como ela ousaria fazer-se deusa? – essa questão parece-nos recorrente e tangencial; uma referência difícil de ser ignorada na trama). O que por si só esconde a inveja de suas semelhantes. Para tornar o exemplo claro, aciono o mito de Psiquê, que fora duramente perseguida pela deusa olímpica, Afrodite. Por ser a deusa do amor e da beleza, Afrodite, deixa aflorar em si grande inveja pela formosura de Psiquê. Essas eram glórias dela (tamanho elevação), o que se amplifica quando seu filho, o deus Eros, apaixonava-se pela moça, posto que essa seria a chancela máxima de que a mortal era de fato de uma beleza divina. Não demora e Afrodite começa a engendrar causas para impingir sofrimentos à humana. Dessarte, paralelamente, Monforte sofre com o vulgo destino de sua vida, e, instaura um ódio afrodítico sobre sua filha. Ela a obriga a ter um destino desgraçado, tal qual o dela, e, fica ressentida ao ver, que a moça tão semelhante a si, poderia distar-se da sina que ela alinhavou. Dito isso, sabemos, os mitos antigos serviam como modo de pedagogização das sociedades – ensinando, algumas vezes, de modo disfarçado, lições que se desejavam consolidar e/ou perpetrar. Algo do tipo: ser tão fulgurante, tão livre, tão vistosa é próprio das divindades. Logo, uma mulher comum, personificando características/qualidades que não pertencem a sua identidade de ser humano, de mulher; deveria ser severamente menosprezado/odiado, pelos deuses e pela sociedade – a inveja não era apenas olímpica, mas replasmada pelo rancor dos homens e mulheres medíocres

Queiroz prodigiosamente já inculcara no constructo desta personagem, uma aura de heroína disruptiva, que foge às normativas -, acrescido da má querência da sociedade pelos negócios do pai. Logo, Pedro da Maia era a possibilidade de Maria Monforte galgar um status social acalentado longamente em suas fantasias. Contudo, ela nunca fora aceita por seu sogro Afonso, o que a fez frustrar esse intento, ela precisaria da chancela dele para tanto. Tal querela afasta pai e filho. Quando casados, Monforte e o jovem da Maia vivem afastados do Ramalhete – a residência d’Os Maias –, e Monforte alinhava-se a uma vida dissoluta, não demorando a deixar o rapaz para fugir com um amante italiano; levando consigo a filha Maria Eduarda deixa o menino Carlos Eduardo com o pai, Pedro. Completamente atarantado, o jovem da Maia retorna aos braços de Afonso, junto do garoto. Num arroubo pela tristeza do abandono, desolado, o jovem se suicida e Carlos passa a ser cuidado pelo avô Afonso. Nessa fase da história – da morte de Pedro – há a transição de tempo em Os Maias da Globo, e o deslocamento da narrativa para sua segunda fase, que agora nos mostra o, já adulto, Carlos Eduardo da Maia (Fábio Assunção, 1971). Um jovem tenaz e ávido pelo desejo de viver experiências, que sua condição privilegiada lhe proporcionava. Ele personifica um misto das personalidades que lhe deram origem, romântico como o pai, prático como o avô, e lúbrico como a mãe. Assíduo na vida social, não demora muito ele se apaixona por uma linda mulher que conhece em um dos eventos que costumava frequentar. Mais tarde vem, a saber, que essa mulher se tratava de sua irmã, Maria Eduarda (Ana Paula Arósio, 1975). Acontece que Carlos acreditava que sua irmã havia falecido, e, Maria Eduarda, ao mesmo tempo, desconhecia sua existência. Dessarte, eles começam a relacionar-se às escondidas, Maria Eduarda tinha sua vida custeada por um homem, que Carlos acreditava ser o esposo dela. Em sua mente, a paixão que ele insistentemente despertou, seria a primeira e única vez, que ela saíra dos trilhos da convencionalidade. No transcorrer da trama, Carlos, acaba por descobrir que a amada tinha um passado difícil, ela mantivera relacionamentos com homens bem posicionados financeiramente, vida a qual sua mãe havia lhe inserido (até este íterim, ainda se desconhece a consanguinidade), mas reatam o romance. Em dado dia, Maria Monforte, reaparece procurando a filha Maria Eduarda. Está decidida a encerrar assuntos do pretérito, em Portugal. Doente, sente que está prestes a falecer. Chegando lá ela se depara com Carlos Eduardo, pensa já tê-lo visto antes, mas não o reconhece de pronto, e, o assunto esmorece, ficando ela a pensar que o filho se tratava, apenas, do novo romanceado da filha. Feito isso, ela vai ter com Afonso no Ramalhete, ambos têm um embate feroz, ela clama o direito de rever o filho. Há anos ela não punha os pés naquela terra, e não a deixaria sem antes fitá-lo. Eis, que em meio à discussão Carlos Eduardo adentra o recinto, chamando Afonso de vovô. Monforte o reconhece do encontro que há pouco tiveram na casa de sua outra filha, e fica consternada ao ser defrontada com o incesto dos filhos. Beirando a morte, Monforte,

(não extraordinários/heróicos). Há, por outro lado, o aspecto ancestral, que, também, pesa sobre Maria Monforte: a hereditariedade, que reiteradamente em múltiplas sociedades recai entre os descendentes, seja sob o aspecto positivo ou negativo. No caso, de Monforte, especula-se que seu pai enriquecera às custas do sofrimento alheio, e, possivelmente, tratava-se de um traficante de pessoas escravizadas. O rechaço de Afonso à Monforte sempre fazia menção a esta conta.

considerava que carregava dívidas morais e espirituais terríveis, mas ao constatar, que o destino havia lhe imputado o incesto dos filhos, a personagem fica aterrada, vendo que o débito era muito maior (mérito atuacional de Marília Pêra, ao nos mostrar em imagem a consolidação desse evoluir, não só da personagem, mas de toda a trama, de toda a vivência dos personagens. Em termos atorais, isso corresponde a um feito nada simples de se consolidar: a ação dramática⁹⁰, que inteiramente é esquetejada por Marília Pêra. Ela nos dá o provimento de imagem atuacional de uma personagem Maria Monforte, doente, abatida, resignada na sua primeira sequência, quando do encontro com a filha (sua primeira aparição) – figura 1. Ainda assim, lindíssima, vaidosa, elegante, ativa, exuberante, vistosa, na mesma medida, é ácida, romântica, envolvente, cínica, sofrida, passadista, na sua sequência de embate com Afonso no Ramallete – chorando e rindo ao mesmo tempo – figura 2. E, um dado interessante: histérica, em equivalência⁹¹ (figura 3): dilatação oscilante, ela deixa esbravejar-se quando do terror das verdades escondidas. Semelhante, até certo ponto, a outra personagem literária que voluntariamente, *Monforte*, menciona: *A Dama das Camélias*. É neste ponto, especificamente, o episódio 40, que Marília Pêra, opera algo, além disso, ela consegue executar a façanha de corporificar a minissérie por meio de sua imagem atuacional

⁹⁰ Ação dramática: “1. No plano do ator, é o conjunto de reações externas que envolvem e animam o intérprete enquanto atua na criação da personagem, ao desenvolver o enredo proposto pelo texto (...). Dependendo das tendências a serem defendidas (...) e de algumas escolas de interpretação, pode-se considerar como ação o comportamento interno de cada uma das personagens. 2. No plano do texto, pode-se considerar o movimento interno que deflui do conflito entre duas posições antagônicas colocadas no texto dramático, com a função de gerar um evoluir constante de acontecimentos, de vontades, de sentimentos e de emoções” (TEIXEIRA, 2005, p. 21). Nessa tessitura, a “ação dramática reside essencialmente num agir colidente, e a verdadeira unidade apenas pode ter seu fundamento no movimento total, para que a colisão, segundo a determinidade das circunstâncias, dos caracteres e dos fins particulares, igualmente se apresente adequada aos fins e aos caracteres, bem como supere sua contradição” (HEGEL, 2004, p. 208). Dito isso, em resumo, a ação dramática do ator dá-se quando este consegue integrar a comunicação da cena e do personagem com assertividade no ato cênico, visando a qualidade da recepção do espectador. Apesar do preceito ser antigo, raros são os intérpretes que conseguem manifestá-lo profissionalmente. No audiovisual, quando isso ocorreu, muitas vezes, eles tem recebido a chancela de atores-autores: quando eles conseguem definir e dar corpo a essência de uma obra audiovisual. Vide a atriz-autora Greta Garbo, em *A Dama das Camélias* (Camille, Cukor, 1936), e o ator-autor Laurence Olivier em *Hamlet* (Olivier, 1948). Lembrando, que a autoria do ator, como vimos, pode ser materializada pelo assumimento do ator, em relação à forma do personagem, dum plano, da definição dos ângulos de câmera da fotografia, de uma sequência do filme, do casting (é o caso de Garbo, que elegia membros do elenco e também da equipe de filmagem). Dito de outra maneira, ser ator-autor ou atriz-autora, se dá ante o arrebatamento atoral de parte importante da linguagem audiovisual da obra.

⁹¹ Técnica atorial em que se pretende manter-se crível, em atuação, sob a difícil plasticidade do verossímil. Sabe-se, que o plano da realidade da vida é muito mais gutural e lancinante. Entretanto, o ator/atriz por preceitos atorais milenares de pedagogização estetizada desenvolveu meios de administrar através da composição da partitura de sua personagem, quais os momentos ele provém a guturalidade. Para não soar histriônico em erro cênico, a histeria deveria (e deve, nesta conjuntura criativa) ser medida. Para isso opera-se em dilatação do corpo-rostomente-voz, ora expandido, ora minorado. Qualquer deslize do intérprete implicará na disrupção da ilusão estética, cara ao audiovisual ficcional. Contudo, Pêra consegue calibrar de maneira o mais arriscada possível a sua equivalência. Pêra flerta com a teatralidade, acertadamente, posto que a situação trágica citava explicitamente o gênero da tragédia. Ela consegue fazer isso, pois o irromper de sua composição de ação dramática é crescente, muito diminuta, quando de sua aparição e diálogo com a filha, com pequenos solavancos no embate com *Afonso* (Chagas), que funcionam como a nos dar indicativos anteriores ao clímax do seu assombro, em imagem atuacional, ao constatar a relação incestuosa.

em um único episódio, operando a *corporificação seriada* (da série) e *episódica* (do episódio). Sabidamente, a ficção audiovisual, conta com:

Com o auxílio mnemônico, a personagem-anáfora garante a coesão cinematográfica e a coerência ficcional entre os planos, sequências e blocos narrativos da história. Facilita ao espectador a distribuição da informação no universo espaço-temporal da diegese por meio dos canais da fala e sua presença visual reiterada (TRÖHLER; TAYLOR, 1997, p. 36-37 - tradução minha)⁹².

Logo a imagem atuacional de Marília Pêra, materializa todo o aparato mnemônico narrativo – *em sua* imagem e atuação. Ela transpõe em um episódio toda a narratividade da minissérie. Especificamente, no referido episódio⁹³. É interessante, considerar que se tratava de obra engendrada pela *serialidade*⁹⁴. Notavelmente, Marília Pêra, opera então, com essa dificuldade, ela não havia sido mostrada do início ao fim, Pêra aparece nos episódios finais, e desde sua primeira aparição ela comunica qual personagem do passado ela interpretava, dada a sua expressa dialogia com a composição da *jovem Monforte* de Espoladore. Pêra aglutina todos os acontecimentos e potências dramáticas e atoriais em sua imagem atuacional, com e no corpo-rostomente-voz, que cita, mostra/reconta tudo que aconteceu *em* sua imagem atuacional. Deixando-nos assim, um trabalho de imagem atuacional, e inextricável corporificação audiovisual, por conseguinte, de corporificação episódica (do episódio todo em que é figurada), pois ela concentra e evidencia toda a produção de sentido criada na minissérie, e nesse episódio específico, corporificando toda a significação e contação da obra audiovisual.

REFERÊNCIAS

BRENEZ, Nicole. La nuit ouverte: Cassavetes, l'invention de l'acteur. In: **Conférences du Collège d'histoire de l'art cinématographique - Le Théâtre dans le cinema, nº3**, Paris, Cinémathèque Française, 1992-1993, pp. 89-102.

⁹² En tant qu'aide mnémotechnique, le personnage-anaphore garantit au cinéma la cohésion et la cohérence fictionnelle entre les plans, les séquences et les blocs narratifs du récit. Il facilite pour le spectateur la distribution de l'information dans l'univers spatio-temporel de la diégèse par les voies de la parole et de sa présence visuelle réitérée.

⁹³ Assinalo que Pêra aparece, ainda, nos segundos finais do episódio 39, que são retomados no episódio 40 (sua principal aparição), e o início do episódio 41, quando tem sua conversa com Carlos, distante da presença de Afonso, onde está hospedada. Abalizo, também, que a minissérie conta com 42 episódios.

⁹⁴ (...) apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados dos outros por breaks para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas (MACHADO, 2003, p. 83).

CARVALHO, Luiz Fernando. **Os Maias**. Minissérie, Cor, 940 min., Rio de Janeiro, TV GLOBO. 2001.

FERREIRA, Ricardo Di Carlo. Greta Garbo, a corporificação fílmica de A Dama das Camélias. **Revista Desenredos**, Teresina, v. 35, p. 133-147, 2021.

FERREIRA, Ricardo Di Carlo. O ensino da história do ator, e suas interseccionalidades inauditas. In: Cristiano Nicolini; et. al. (Org.). **Ensino de história em tempos híbridos**. Porto Alegre, RS: Editora Fi,, 2022, v. 1, p. 76-97.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. Helena Ignez: ator-autor entre a histeria e a pose, o satélite e a sedução. In: **VII Abrace**, Porto Alegre, Abrace, 2012a. v. 13, n.1. n.p.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. O caipira e o travesti. O programa gestual de um atorautor: Matheus Nachtergaele. **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, n. 37, p. 110-125, 2012b.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. Editorial. Os estudos atorais. **Revista Eco-Pós**. Rio de Janeiro, v.22, n. 1, p.1-5, 2019.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

LESKY, Albin. **A tragédia grega**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

McGILLIGAN, Patrick. **Cagney**: the actor as auteur. Cranbury, New York: A. S. Barnes and Co., 1975

NACACHE, Jacqueline. **O ator de cinema**. Lisboa: Edições Texto & grafia, 2012.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

QUEIROZ, Eça de. **Os Maias**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama burguês**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

TRÖHLER, M.; TAYLOR, H. De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction, **Iris**, n°24, p.33-57, 1997.



SACRIFÍCIO EM NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO (1984): OUTRAS POSSIBILIDADES INTERPRETATIVAS

Thereza Cristina de Oliveira e Silva⁹⁵

RESUMO: *Nausicaä do Vale do Vento* (Japão, 1984) é o segundo longa-metragem dirigido por Hayao Miyazaki, um dos fundadores do aclamado Studio Ghibli. Na ocasião de seu lançamento, o filme foi amplamente divulgado como tendo caráter ambiental e pacifista, marca que o acompanha até os dias de hoje. Entretanto, ao se estudar o *anime* por meio da Análise Poética proposta por Wilson Gomes (2004), é possível depreender outras leituras da obra, relacionando-a com a adoção estratégica de missões suicidas durante a Segunda Guerra Mundial e com a tradição *ryōsai kenbo*, segundo a qual a contribuição das mulheres ao bem da nação se dava no mundo privado do domicílio, atuando como boas esposas e mãe sábias. O presente trabalho pretende demonstrar como o filme analisado propõe diferentes posicionamentos em relação aos temas supracitados, considerando especialmente as décadas de 1940 a 2010.

PALAVRAS-CHAVE: Japão, história contemporânea, Hayao Miyazaki, Nausicaä, *anime*.

O Studio Ghibli é um dos mais populares e talvez queridos estúdios de animação da contemporaneidade. Responsável por longas-metragens como *Meu amigo Totoro* (1988), *Túmulo dos Vagalumes* (1988), *A viagem de Chihiro* (2001) e tantos outros, o filme que viabiliza sua fundação é *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), escrito e dirigido por Hayao Miyazaki e produzido por Isao Takahata. Nesse *anime*⁹⁶ acompanhamos a saga de Nausicaä, a jovem e carismática líder do Vale do Vento que luta pela sobrevivência e coexistência pacífica entre diferentes grupos sociais e espécies (no caso, entre humanos e insetos). Como aponta Daisuke Akimoto (2014, p. 56), “as implicações deste filme para a ‘paz ecológica’ têm sido altamente reconhecidas” (tradução livre) e o autor chama atenção para o fato de, na ocasião de seu lançamento, *Nausicaä do Vale do Vento*⁹⁷ ter sido recomendado pela maior organização não governamental do mundo para a conservação de espécies ameaçadas de extinção, a WWF (World Wildlife Fund), vínculo que se mantém até hoje por meio do logotipo da referida ONG em tela cheia imediatamente antes do início do filme.

⁹⁵ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Estadual de Londrina, sob orientação do professor Richard Gonçalves André. Membro do LAPECO (Laboratório de Pesquisa sobre Culturas Orientais da UEL). E-mail: thereza.oliveiras@gmail.com

⁹⁶ *Anime* é um termo amplamente utilizado no Ocidente para se referir a animações japonesas. No Japão, no entanto, o termo deriva da apropriação da palavra *animation* para a língua japonesa e compreende qualquer animação. Para aprofundamento no assunto, vide Frederik L. Schodt (2008) e Gilles Poitras (2008).

⁹⁷ Doravante o filme será referido apenas por *Nausicaä*, fazendo-se a distinção entre o título da obra e o nome da protagonista pelo uso do itálico.

Embora seja possível estudar *Nausicaä* a partir de seus aspectos ambientais e ecológicos, cujo valor não pode ser desprezado, propõe-se explorar neste texto outras searas a partir da Análise Poética descrita por Wilson Gomes (2004). Tal perspectiva é pautada na concepção aristotélica de que as obras de arte devem ser pensadas desde os efeitos que produzem, ou se propõem a produzir, sobre aqueles que as apreciam, o que implica em dizer que as obras, ou, aqui no caso específico, os filmes, sejam pensados a partir dos efeitos anímicos que suscitam e, dialogicamente, das estratégias que tentam levar a tais estados. Desde essa visada, pode-se afirmar que *Nausicaä* é uma composição predominantemente poética, em que os recursos materiais (visuais, sonoros, cênicos e narrativos) são empregados com o propósito de suscitar sentimentos nos espectadores (mais que sensações ou mensagens específicas⁹⁸), tensionando noções de sacrifício e, de modo não diretamente relacionado, papéis e lugares ocupados pelas mulheres na sociedade japonesa. A questão do sacrifício remete à “morte voluntária” (PINGUET, 1987) ou à “nobreza do fracasso” (MORRIS, 1994), tema recorrente na história nipônica e que possibilita diálogos com as controversas missões *kamikaze*⁹⁹ da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945). Já no que se refere aos papéis e lugares ocupados por mulheres, propomos colocá-los em perspectiva em relação a uma tradição denominada *ryōsai kenbo*¹⁰⁰, que significa literalmente “boa esposa e mãe sábia”. Entre um aspecto e outro, buscaremos apontar elementos que podem ser considerados subversivos nessa obra de Hayao Miyazaki.

Passemos, pois, à questão do sacrifício. Ivan Morris (1994) explica que, diferentemente da cultura ocidental em que via de regra os heróis são caracterizados como vencedores e não há empatia por fracassos históricos, na terra do sol nascente há um modelo típico de herói que se destaca em períodos de instabilidade e que tira sua vida para “evitar a indignidade da captura, reivindicar sua honra e fazer sua afirmação final de sinceridade” (MORRIS, 1994, p. XXI) (tradução livre). O autor identifica exemplos desse tipo de heroísmo ao longo da história do Japão, e aqui será explorado especificamente o uso organizado e estratégico de unidades suicidas durante os anos de 1944 - 1945, momento em que a cúpula militar daquele país já avaliava que não tinha condições materiais de vencer a guerra e admitia a implementação sistematizada de ataques *kamikaze*¹⁰¹. É interessante observar que esse termo remete diretamente a um evento ocorrido em 1281, quando um tufão desmontou um

⁹⁸ Gomes (2004) propõe que os filmes podem ser caracterizados a partir dos efeitos que provocam nos espectadores e que, conforme tal prisma, existem ao menos três tipos de obras: estéticas, comunicacionais e poéticas. Cada uma dessas categorias corresponde à evocação predominante de determinados efeitos, sendo eles, respectivamente: sensoriais, de sentidos ou significados, e emocionais.

⁹⁹ *Kamikaze* é composto pelos ideogramas 神 (deidade) e 風 (vento).

¹⁰⁰ *Ryōsai* é composto pelos ideogramas 良 (bom, agradável, habilidoso) e 妻 (esposa), e *kenbo* por 賢 (inteligente, sábio, esperto) e 母 (mãe). Regina Yoshie Matsue traduz os termos de modo perspicaz como “boa esposa e mãe educadora” (MATSUE; PEREIRA, 2017, p. 448).

¹⁰¹ Morris (1994, p. 289) afirma que durante a Segunda Guerra Mundial os pilotos suicidas não eram chamados de *kamikaze*, mas de *shinpū*, que é a maneira sino-japonesa e solene de se ler os ideogramas. Já Lucken (2017, p. 298) indica que o termo *shinpū* era usado predominantemente no exército, e que a própria mídia japonesa passou a empregar *kamikaze* a partir de novembro de 1944.

ataque irrefreável dos mongóis contra o Japão, o que teria sido interpretado como sinal de que o país era protegido pelos deuses. O tufão ficou conhecido como *vento divino*, em japonês: *kamikaze*. A escolha por retomar a figura mítica de um vento salvador justo no momento em que o país não seria capaz de vencer a Segunda Guerra Mundial não deve ter sido à toa e provavelmente imbuíu a estratégia de esperança e de certa aura ancestral.

Embora se possa argumentar que ataques suicida em situações de guerra não sejam uma exclusividade nipônica, Maurice Pinguet (1987, p. 323) defende que “pela primeira vez, tais façanhas escapavam à improvisação, à emoção de um momento, para se tornarem maciças, regulares, sistemáticas”. Adicionalmente, Michael Lucken (2017) afirma que o governo daquele país havia atrelado à tática um elemento constitutivo de propaganda focada simultaneamente em dois públicos: o estadunidense e os próprios japoneses. Para aqueles, a aposta de que a mostra de determinação total poderia fazê-los optar por um cessar fogo e propor o início de negociações; para esses, uma tentativa de manter autoridade e controle por meio da espetacularização da vontade e do cumprimento do que era comandado. O autor afirma que a mensagem comunicada aos japoneses seria: “morrer fisicamente para manter viva a consciência nacional” (LUCKEN, 2017, p. 119) (tradução livre).

Neste ponto do texto, impõe-se uma questão: é possível pensar Nausicaä como *kamizake*? Nausicaä é uma jovem e hábil pilota que está disposta a se sacrificar pelo seu povo (o Vale do Vento), pelas suas crenças (o entendimento de que a vida dos *ōmu*¹⁰² deve ser preservada) e pelos seus ideais (de que o convívio pacífico entre diferentes povos e espécies não é somente possível, como necessário). Na sequência clímax do filme é difícil não pensar nos heróis trágicos a que se refere Morris (1994), que estão dispostos a morrer para fazer uma afirmação final de sua sinceridade e cujo principal expoente contemporâneo, segundo o mesmo autor, são os pilotos *kamikaze*. Além do aspecto do sacrifício, temos o vento como elemento fundamental da história, que se passa em um vale aonde a vida só é possível devido à constante corrente de ar que mantém o local livre das toxinas do Mar Podre, um mal que ameaça todos que habitam aquele universo. A resposta para a pergunta acima proposta não é simples. Por um lado, pode-se dizer que “não”, pois o filme apresenta uma série de elementos que podem remeter aos ataques suicidas da Segunda Guerra Mundial quando tomados isoladamente, mas que são articulados de tal maneira que afastam o espectador dessa correlação. Afinal, como bem aponta Akimoto (2014, p. 59), as missões suicidas da década de 1940 recorriam à violência, enquanto a atitude de Nausicaä é baseada na não-violência; seu sacrifício tem como objetivo salvar, e não destruir. Por outro lado, quando se amplia o foco, deslocando a atenção para além dos eventos da Segunda Guerra Mundial, é possível responder “sim”, uma vez que originalmente o termo *kamikaze* se refere a um vento que salva um povo. É interessante observar que no filme a protagonista é associada ao vento

¹⁰² Os *ōmu* são insetos gigantes que habitam o Mar Podre, uma região tóxica localizada próxima do Vale do Vento, e são vistos como ameaças pois podem se tornar extremamente destrutivos quando se sentem agredidos. No entanto, são criaturas pacíficas quando tratadas com respeito e desempenham um papel importante na manutenção do universo em que o *anime* se desenrola.

especialmente na sequência clímax, uma vez que ele cessa de soprar quando Nausicaä se coloca em uma posição de sacrifício e é o som do vento, seguido de música e da indicação visual de que o ar voltou a correr, que anunciam que ela sobreviverá.

Levanta-se como hipótese que, em relação a esse recorte, o filme estabelece outra ética em relação ao sacrifício pessoal – não mais “morrer para manter viva a consciência nacional”, tampouco destruir o outro ao custo da própria vida, mas morrer para garantir a sobrevivência dos outros. Morrer para evitar que outros morram. Morrer para dar uma chance à coexistência pacífica. Em suma, morrer pela vida. Esse é o tipo de sacrifício que *Nausicaä* endossa, um tipo bastante diferente do que era exaltado no período da guerra e talvez equiparável a um vento divino salvador.

Passemos, agora, ao segundo tópico elencado na apresentação deste texto: dos papéis e lugares ocupados pelas mulheres na sociedade japonesa. Kathleen S. Uno (1993) afirma que, desde o final dos anos 1890 até o término da Segunda Guerra Mundial, o discurso oficial sobre as mulheres no Japão orbitava ao redor do conceito de *ryōsai kenbo*, segundo o qual a contribuição das mulheres ao bem da nação se dava no mundo privado do domicílio, atuando como boas esposas e mãe sábias. Ou seja, uma mulher útil à nação se definia como aquela que se casava e tinha filhos, e “o ideal é que a ‘boa esposa’ administre cuidadosamente os assuntos da casa e o bem-estar de seus membros adultos, enquanto a ‘mãe sábia’ dedica-se a criar seus filhos para que se tornem súditos imperiais leais e obedientes” (UNO, 1993, p. 297) (tradução livre). A autora é cuidadosa na escolha das palavras, pois ela própria indica que esse era um *ideal*, de modo que nas famílias menos abastadas era necessário que as mulheres também trabalhassem para complementar a renda. Uno (1993) indica que, embora *ryōsai kenbo* não tenha se tornado uma ideologia hegemônica, isso não impediu que tivesse efeitos duradouros sobre políticas de Estado, educação, sexualidade, questões relacionadas à reprodução e empregabilidade.

Desde o ponto de vista de inserção das mulheres no mercado de trabalho, Yoshio Sugimoto (2014, p. 170) indica que, em 2013, 40% da mão de obra assalariada do Japão era composta por mulheres, e que mais de 60% das mulheres entre 15 e 65 anos atuavam no mercado de trabalho remunerado. No entanto, suas carreiras eram majoritariamente modeladas pela maternidade, o que se verificava na chamada curva em forma de M: quantitativamente há uma ascensão de mulheres adentrando a vida laboral na faixa dos 20 e poucos anos, então uma queda desses valores na faixa do início dos 30 anos, seguida de nova ascensão contínua até o fim dos 40 anos. O vale entre os dois picos (dos 20 e dos 40) se refere à idade em que as mulheres se afastariam do mercado laboral para se dedicar aos filhos. Sandra Buckley (1993) aponta que o padrão durante o início dos anos 1990 era que as mulheres “retornassem ao mercado de trabalho no final dos 20 anos, comesçassem a economizar para despesas educacionais no início dos 30 anos, transferissem o foco da economia para o custo do casamento dos filhos no início dos 40 anos, para começar a economizar para a aposentadoria do meio ao final dos 40 anos” (BUCKLEY, 1993, p. 355)

(tradução livre). O que se observa é que a vida adulta das japonesas parece ainda ser afetada por noções relacionadas a *ryōsai kenbo*, querendo dizer, pelos desdobramentos do assunto “boa esposa e mãe educadora”.

Adicionalmente, Sugimoto (2014) aponta que, no início dos anos 2010, a maior parte das mulheres ocupava trabalhos informais e de meio-período: “para lidar com a falta de mão-de-obra crônica das últimas cinco décadas, o capitalismo japonês tem buscado recrutar mulheres principalmente como força laboral suplementar, com salários baixos e sob condições de trabalho instáveis” (SUGIMOTO, 2014, p. 172) (tradução livre). Isso não quer dizer que não existissem ou existam mulheres ocupando cargos de alto escalão, mas que há uma desproporção bastante marcada e marcante nesse quesito – por exemplo, em 2011, apenas 1,2% dos cargos de direção de empresas no Japão eram ocupados por mulheres (SUGIMOTO, 2014, p. 175).

Voltemos ao filme, cujo enredo envolve os grupos sociais do Vale do Vento, composto basicamente por camponeses; de Torumekia, representado por militares; e de Pejite, caracterizado por civis armados. A protagonista da história é a princesa do Vale do Vento, uma jovem independente, forte e carismática, respeitada e seguida por todos de sua comunidade, inclusive pelos homens mais velhos. Embora no início do filme seja indicado que existe um rei do Vale do Vento, Jihl, ele se encontra acamado e, em termos práticos, quem lidera já é a princesa. Quando Jihl vem a falecer, assassinado pelos soldados de Torumekia que invadem o Vale, isso não implica em mudanças de governabilidade ou protagonismo, uma vez que esses papéis já eram desempenhados por Nausicaä. No próprio Vale, existe também outra personagem feminina de destaque, Ōbaba, uma senhora cega e sábia, porta-voz de saberes que ordenam aquele universo, como a importância da manutenção dos *ōmu* para a sobrevivência de todos e a profecia de que um homem de roupas azuis, caminhando sobre um campo dourado, salvaria o Vale do Vento. É significativo que a sequência clímax do filme revela que a profecia se cumpre, mas que o herói esperado é, na verdade, uma menina: Nausicaä. Também cabe destacar que quem lidera o exército de Torumekia, composto integralmente por homens, é a personagem Kushana, uma mulher cujas pernas e braço esquerdo são uma armadura oca. Até mesmo o povo de Pejite, que forma o terceiro polo da narrativa do filme, parece ter sido inicialmente liderado por sua princesa, Lastel, que falece logo no início da narrativa e por isso é substituída por seu irmão, Asbel. Não é excesso destacar que nenhuma dessas personagens citadas é casada ou tem filhos, e que todas elas transitam pelo mundo extra domicílio, onde circulam livremente e determinam os rumos da história.

Da mesma forma que na discussão sobre *kamikaze*, é possível afirmar que *Nausicaä* estabelece um posicionamento diferente em relação a que papéis e lugares podem ser ocupados pelas mulheres. Ainda que se verifique, mesmo hoje, que o protagonismo feminino na sociedade japonesa é algo nichado, restrito a segmentos ou circunstâncias específicas, o filme em questão inverte essa lógica, elegendo como personagens principais justamente

mulheres dotadas de autonomia para decidirem não apenas seus destinos, como também o destino dos povos que lideram.

Segundo o dicionário Michaelis, subversivo significa “1. Que ou aquele que propõe e/ou executa ações com o objetivo de transformar ou derrubar a ordem vigente; revolucionário. 2. Que ou aquele que propaga ideias ou teorias diferentes daqueles da maioria, que, em consequência disso, pode se sentir prejudicada ou ameaçada” (SUBVERSIVO, 2015). Afirmar que *Nausicaä do Vale do Vento* é um filme subversivo implica em dizer que o compreendemos como uma obra que toca temas importantes da cultura e da sociedade nipônica contemporânea e os explora de modo diverso, na contramão de um entendimento predominante sobre sacrifício pessoal e sobre o papel das mulheres, propondo outras interpretações acerca de experiências de guerra e de modos de viver e de se organizar o corpo social. Essa obra poética, gerada a partir de referências, medos e anseios de um determinado artista, em um contexto e momento histórico específicos, com o objetivo de suscitar emoções, abre a possibilidade de que se criem ou fortaleçam modos alternativos de se pensar – não apenas sobre meio-ambiente ou Japão, mas sobre a própria forma de se colocar no mundo.

REFERÊNCIAS

NAUSICAA DO VALE DO VENTO. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1984. 1 vídeo (117 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70019062?s=a&trkid=13747225&t=cp&vlang=pt&clip=81234979>. Acesso em: 02/02/2023.

10 Years with Hayao Miyazaki, Ep. 3 Go Ahead - Threaten Me. Nobuto Ariyoshi. NHK World - Japan, abr. 2019. 1 vídeo (49 minutos). Disponível em: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/3004593/>. Acesso em: 14 fev. 2023.

AKIMOTO, Daisuke. Learning peace and coexistence with nature through animation: Nausicaä of the Valley of the Wind. **Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies**, Oita, v. 33, p. 54-63, 2014.

BUCKLEY, Sandra. Altered States: Body Politics of “Being a Woman”. In: GORDON, Andrew. (Org.) **Postwar Japan as History**. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 1993.

GOMES, Wilson. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, Curitiba, v. 31, n. 21, p. 85-105, jan.- jun. 2004.

GONÇALVES, Edelson Geraldo. **O dever do sacrifício: uma reflexão sobre as motivações dos pilotos kamikaze na Segunda Guerra Mundial**. 2012. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória.

LUCKEN, Michael. **The Japanese and the war: from expectation to memory**. New York: Columbia University Press, 2017.

MACWILLIAMS, Mark W. Introduction. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.) **Japanese Visual Culture: explorations of the world of manga and anime**. London: M. E. Sharpe, Inc., 2008.

MATSUE, Regina Yoshie; PEREIRA, Pedro Paulo Gomes. "Quem se diferencia apanha" (Deru kui ha watareru): Experiência etnográfica, afeto e antropologia no Japão. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 427-454, maio 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1678-49442017v23n2p427>. Acesso em: 1 fev. 2023.

MORRIS, Ivan. **The nobility of failure: tragic heroes in the history of Japan**. New York: The Noonday Press, Farrar Straus Giroux, 1994.

NOIELLI, M. R. **Floating Worlds: a short history of Japanese animation**. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group, 2018.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Anime**. Harpenden: Kamera Books, 2013.

PINGUET, Maurice. **A morte voluntária no Japão**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

POITRAS, Gilles. Contemporary anime in Japanese pop culture. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.) **Japanese Visual Culture: explorations of the world of manga and anime**. London: M. E. Sharpe, Inc., 2008.

SUGIMOTO, Yoshio. **An Introduction to Japanese Society**. Port Melbourne: Cambridge University Press, 2014.

SUBVERSIVO. In: MICHAELIS, **Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2015. Disponível em <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portuguesbrasileiro/subversivo/>. Acesso em: 15 fev. 2023.

TIPTON, Elise K. **Modern Japan: a social and political history**. Abingdon: Routledge, 2008.

UNO, Kathleen S. The Death of "Good wife, wise mother?". In: GORDON, Andrew. (Org.) **Postwar Japan as History**. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 1993.



O HABITAR A PAISAGEM COMO POSSIBILIDADE DE CRIAÇÃO EM VIDEOPERFORMANCE

Livia Keiko Nagao de Medeiros¹⁰³

RESUMO: Esta pesquisa parte da reflexão a respeito do *habitar a paisagem* e de suas possibilidades enquanto processo de criação em videoperformance. Deslindar a videoperformance e como ela pode se relacionar com as impermanências do corpo feminino na paisagem/natureza é o maior objetivo deste artigo. Trabalhos de artistas mulheres como Katia Maciel, Rubiane Maia e Luciana Magno são trazidos como exemplos gráficos. Goldberg (2007), Horsfield (2006) e Hill (2022) abordam questões históricas da performance e da videoperformance. Sarzi-Ribeiro (2013, 2018 e 2019) e Mello (2008) embasam o entendimento dos aspectos conceituais e formais da videoperformance. Bachelard (1989) subsidia considerações sobre o habitar e sobre as relações entre interior e exterior, sejam estes do espaço ou da consciência humana. Sommer (2015) trata de questões acerca da impermanência dos corpos e a natureza. Por fim, apoia-se em Latour (2000) para tratar de aspectos etnográficos na videoperformance.

PALAVRAS-CHAVE: Habitar; Natureza; Paisagem; Videoperformance; Poéticas Visuais.

INTRODUÇÃO

O trabalho a seguir tem como tema a videoperformance, partindo da ideia de um corpo feminino habitando a paisagem. A investigação fundamenta-se nas relações entre corpo e vídeo e se justifica pelas potencialidades de contribuição científica e social às investigações em Arte Contemporânea. De acordo com RoseLee Goldberg (2007) a performance, cujo foco na maioria das vezes está em si mesmo, tem um caráter autobiográfico, uma vez que, se tratam de experiências e memórias particulares dos *performers*. Nesse sentido, como corpo que adentra a paisagem, essa pesquisa é um mote para investigar os deslocamentos e as impermanências em vídeo como objeto de investigação sobre representações de conflitos de identidade e de autodescoberta provocados por tais. A problemática do trabalho está na tentativa de entender, em que medida, questões etnográficas se relacionam com a identidade de artistas latino-americanas e como ela é afetada nos processos criativos de videoperformance. Para tanto, são pensadas como

103 Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo, Universidade Estadual do Paraná (Unespar), livanagao@hotmail.com

exemplos para a discussão videoperformances como *Suspense* (2013) de Katia Maciel, *386 Passos Além* (2014) de Rubiane Maia, *O ponto de vista está no corpo* (2018) de Luciana Magno, entre outros. Todos os vídeos citados se destacam por serem performances realizadas em meio à natureza.

RoseLee Goldberg (2007), Kate Horsfield (2006) e Chris Hill (2022) abordam questões históricas da performance e da videoperformance. Regilene Sarzi-Ribeiro (2013, 2018 e 2019), Christine Mello (2008) entre outros, embasam o entendimento dos aspectos conceituais e formais da videoperformance. Gaston Bachelard (1989) em *A Poética do Espaço* subsidia considerações sobre o habitar e sobre as relações entre interior e exterior, sejam estes do espaço ou da consciência humana. Michelle Sommer (2015) trata de questões acerca da impermanência dos corpos e a natureza.

Deslindar a videoperformance e como ela pode se relacionar com as impermanências do corpo feminino na paisagem é o maior objetivo deste artigo. Além disso, busca-se exemplificar a partir de artistas que se utilizam desta temática em seus trabalhos videográficos, relacionando-os com as teorias do vídeo. Intenta-se com este estudo, contribuir com futuras pesquisas acadêmicas, uma vez que, as discussões sobre natureza e paisagem ainda são bastante recentes e de amplas potencialidades em videoperformance.

Para realização do trabalho buscou-se de forma qualitativa, analisar alguns aspectos da videoperformance, a partir de recursos como revisão bibliográfica de artigos, livros, páginas eletrônicas e vídeos a fim de obter referenciais teóricos e pares que se relacionassem com o tema do corpo feminino em meio à paisagem. Além disso, o autor Bruno Latour (2000) foi citado como forma de pensar as pesquisas em videoperformance como “ciência em ação”, e como elas estão relacionadas a forma coletiva ou etnográfica de se fazer arte.

DISCUSSÃO TEÓRICA

A performance encontra-se na história da arte muito antes da década de 1960, quando a televisão e a “imagem-movimento-som” passam a fazer maior parte do cotidiano das pessoas, que não mais viam imagens em movimento somente nas telas de cinema, mas também em casa. Em 1970, ganha notoriedade em espaços dedicados à arte, uma vez que, na época, a arte conceitual ou as ideias no lugar do objeto artístico estavam em alta (GOLDBERG, 2007; SARZI-RIBEIRO, 2018).

De forma subversiva, a performance foi usada principalmente a partir do século XX para confrontar com os tradicionalismos dos museus e das galerias, por isso considerada “uma vanguarda da vanguarda”. Ela permitia maior comunicação entre artista e público (GOLDBERG, 2007, p.8). A performance foi um dos elementos fundamentais à consolidação

do Modernismo, pois muitos dos artistas pertencentes a esses grupos eram *performers* que utilizavam dessa linguagem artística para dar vida às suas ideias e direcionar a arte a novos caminhos (GOLDBERG, 2007).

A década de 1970 é um marco para a redefinição da arte e de suas funções políticas e sociais. É o período a partir do qual os processos artísticos passam a ter maior relevância que o objeto em si. Buscava-se maior diálogo com o público. A performance foi uma das maneiras com as quais os artistas passaram a utilizar seus corpos que proporcionavam simultaneamente “a experiência do tempo, do espaço e do material” (GOLDBERG, 2007, p.194). Nas décadas de 1980 e 1990, as performances são realizadas prioritariamente como forma de protesto, de modo que os artistas se posicionam acerca das questões do mundo.

A geração de artistas que surge a partir da década de 1960 enfatiza a criticidade e a busca por uma sociedade igualitária, a partir da mudança na consciência individual. Além disso, buscam também criar maior acessibilidade aos meios culturais a partir de produções inovadoras e de custo mais baixo. Um dos métodos encontrados para isso foi o vídeo, que no início era utilizado como uma forma prática de registrar performances ao vivo, de forma que pudessem ser transmitidas em outros locais para outros públicos. Mais tarde, passaram-se a produzir performances especificamente para vídeo, denominadas videoperformances (HORSFIELD, 2006).

Artistas como os pertencentes ao grupo *Fluxus* produziam a partir da ironia e usavam do vídeo para investigar relações de poder e questões político-sociais como “classe, raça, gênero, e orientação sexual” (HORSFIELD, 2006, p.6). Ademais, tinham como objetivo desafiar o sistema modernista de arte e o comercialismo dos museus e galerias, focando nos processos de criação e nas diferentes experiências.

Artistas como Claes Oldenburg consideram que o local da performance é o fator mais importante para sua realização. É o que define a sua natureza, seguido dos próprios *performers* e de outros objetos a serem utilizados. Outros, como Joseph Beuys tratam de metáforas, simbolismos e na performance de maneira meditativa. Ele acredita na arte e na potência criadora de cada indivíduo como forma de transformar a sociedade. Assim, de forma consciente e revolucionária, as pessoas podem ser as protagonistas de sua própria história, mudando os rumos do futuro (GOLDBERG, 2007).

Algumas performances se baseiam em cerimônias ancestrais, carregadas de emoção e expressividade, em suas versões contemporâneas. Esses rituais normalmente estão associados a uma liberação de energia do corpo, purificando-o através da dor. Muitas artistas *performers* aproveitam desse meio para tratar das questões que compreendem a realidade das mulheres na sociedade. Além disso, podem retratar sonhos e reconstituir ações passadas, relacionadas à sua história de vida ou da família. Há um destaque na investigação sobre

questões de identidade, como por exemplo a etnicidade de uma pessoa. São indagados temas como a multiculturalidade e a expansão individual e política de cada um (GOLDBERG, 2007).

A performance transforma-se com o passar do tempo devido aos avanços tecnológicos e ao surgimento da *internet*. Isso possibilita a confluência entre diferentes formas de expressão, incluindo o vídeo. Muito embora ela acompanhe as rápidas mudanças decorrentes do sistema capitalista, é uma das maneiras que os artistas encontram de repelir a alienação causada pelo mesmo. Além disso, as câmeras que gravam as performances são consideradas uma “extensão do corpo” dos artistas, assim como as performances gravadas são “consideradas uma extensão das ações ao vivo” (GOLDBERG, 2007, p.277-278).

No que concerne o vídeo “[...] o conceito de videoperformance é o tempo e espaço simultâneos cuja ação do corpo e a exibição da ação acontecem em tempo real como sendo aspectos estruturais de tais linguagens artísticas [...]” (SARZI, 2019). Ele é formado por imagens e sons, que são posteriormente reconstituídos pela visão e cujos hibridismos possibilitam a criação de diversas narrativas nas Artes Visuais. As tecnologias digitais fazem com que o vídeo seja presente social e culturalmente na vida das pessoas e permite que esse seja produzido e reproduzido por quem tiver acesso às mesmas.

Os artistas do vídeo na contemporaneidade se apropriam da linguagem audiovisual para construir narrativas pessoais, expressar suas angústias e inquietações, se posicionar frente às questões atuais sejam sensíveis, políticas e ou culturais. Após a videoarte, a imagem movimento e as artes audiovisuais hoje, revelam um traço essencial das narrativas nas poéticas videográficas: a não linearidade espaço-temporal tecida pelas deambulações e mixagens, fruto do hibridismo eletrônico e digital (SARZI-RIBEIRO, 2018, p.76).

Outro aspecto relevante seriam as diferentes percepções do corpo perante as imagens eletrônicas e às novas tecnologias, sendo a arte responsável por interceder na experiência sensível dos indivíduos. Corpo e vídeo relacionam-se de forma dialógica e indissociável. Se fundem em videocorpo: “transformando o vídeo em performance e a performance em vídeo, alterando a experiência do corpo daquele que frui a performance expandida em vídeo” (SARZI, 2019, p.13). Mais do que o registro de uma ação, o vídeo de performance é atemporal, se adapta ao espaço-tempo no qual é exibido.

Nesse contexto, se faz importante investigar as questões vivenciadas através de experiências videoperformáticas em que a relação entre corpo e paisagem ou corpo e habitação é suporte e objeto de reflexão, principalmente ao que diz respeito ao corpo feminino. Na Arte Contemporânea, as discussões a serem abordadas expandem os terrenos da videoperformance, especialmente pensando no contexto de mulheres e artistas

brasileiras, possibilitando maior visibilidade dessa linguagem na pesquisa artística e acadêmica a partir da esfera micro (individual) ao macro (coletivo, social).

É importante ressaltar que no decorrer da história, grande parte da produção videográfica aconteceu de forma complexa. Isso devido às radicais mudanças na sociedade e na arte propostas pelos artistas. Como o vídeo proporcionava uma rica possibilidade de experimentação, artistas buscavam mudar as estruturas de comunicação da arte através da tecnologia, transformar as percepções de tempo-espço, de consciência e incitar participação ativa e dialógica do público (HILL, 1995; HORSFIELD, 2006).

Um dos pontos fortes da videoarte é que ela nunca foi absorvida por nenhum desses sistemas, mas permanece periférica a todos eles. A videoarte usa essa posição única para funcionar como base de pesquisa e desenvolvimento da produção de mídia, como o mercado de teste para novas ideias e estilos de trabalho no mercado de festivais, como a vanguarda que aborda provocativamente de uma perspectiva alternativa acerca de questões sociais e culturais, como uma assembleia municipal sobre as preocupações da comunidade e como uma prática artística que incentiva o público a se envolver com formas criativas de mídia [tradução nossa]¹⁰⁴ (HORSFIELD, 2006, p.8).

A performance possui um caráter autobiográfico¹⁰⁵, pois está majoritariamente relacionada a experiências e memórias particulares dos *performers*. São ações que permitem a transferência de outras linguagens da arte para o corpo, de forma que ele interaja com o espaço físico e com os elementos que o compõem. Com o foco em si mesmo, elas permitem que o artista se enxergue de fora, em seus momentos de introspecção e privacidade. Nesse sentido, o corpo também ganha vida enquanto elemento pertencente ao espaço (GOLDBERG, 2007).

Neste sentido, pode-se relacionar a performance a Bruno Latour (2000, p.17), ao mostrar o primeiro passo para um pesquisador se inserir numa nova pesquisa: “Essa é a primeira decisão que temos de tomar: Nossa entrada no mundo da ciência e da tecnologia será pela porta de trás, a da Ciência em construção, e não pela entrada mais grandiosa da ciência acabada”. Ou seja, é necessário adentrar a pesquisa a partir daquilo que está por fora

104 One of the strengths of video art is that it has never been absorbed by any one of these systems but remains peripheral to all. Video art uses this unique position to function as the research and development wing of media production, as the test market for new ideas and working styles in the festival market, as the avant-garde provocatively speaking out from an alternative perspective on social and cultural issues, as a town meeting on the concerns of the community, and as an artistic practice encouraging audiences to engage with creative forms of media (HORSFIELD, 2006, p.8).

105 Tal concentração na personalidade e na aparência do artista produziu um vasto *corpus* de obras designadas autobiográficas: uma vez que o conteúdo dessas performances recorria a aspectos da história pessoal dos seus intervenientes (GOLDBERG, 2007, p.194).

da ciência, daquilo que seria a face mais ignorante desta, sem preconceitos ou distinções entre contexto e conteúdo. De acordo com Teixeira (2001) acerca dos estudos de Latour, a ciência em ação é um trabalho que parte não apenas de fatores tecnocientíficos, mas também de fatores etnográficos ou locais. Por isso, é necessário entender a importância das “conexões entre o social e o tecnocientífico”, propondo uma análise sociotécnica do objeto em questão.

Partindo do princípio de que a ciência acontece de forma não-linear, a etnografia é um modo de compreender determinados fatores da pesquisa, enfrentar os problemas decorrentes dessa e criar táticas que as solucionem. Latour (2000, p.14) traz à tona o conceito da caixa-preta que “[...] é usada em cibernética sempre que uma máquina ou um conjunto de comandos se revela complexo demais. Em seu lugar, é desenhada uma caixinha preta, a respeito da qual não é preciso saber nada, senão o que nela entra e o que dela sai”. A caixa-preta, ainda que esteja cerrada não é impossível de abrir e não está aos laboratórios, ela pode ser aberta através de processos sociotécnicos. O autor apoia a ideia de que as pesquisas científicas nunca se esgotam ou são suficientes, portanto, necessitam de uma abordagem metodológica e problemática diferente dos meios tradicionais:

Incerteza, trabalho, decisões, concorrência, controvérsias, flashback é isso o que vemos quando fazemos uma das caixas pretas certinhas, Frias, indubitáveis para o seu passado recente. Se tomarmos duas Imagens, uma das caixas-pretas e outra das controvérsias em aberto, veremos que são absolutamente diferentes. São tão diferentes quanto as duas faces, uma vivaz e outra severa, de Jano bifronte. “Ciência em Construção”, a da direita; “ciência pronta” ou “ciência acabada”, a da Esquerda; essa é Jano bifronte, a primeira personagem a nos saudar No começo de nossa jornada (LATOURE, 2000, p.16)

A caixa-preta antes de ser fechada e se transformar em uma máquina de bom funcionamento, passa por diversos processos de sistematização, seja de metodologias, técnicas e erros de maneira progressiva e que privilegia os processos sociais. São esses que possibilitam que as pesquisas circulem por um espaço em comum, encontrem seus pares, assim: “Interessar, construir alianças, produzir provas, mobilizar o maior número de aliados e endurecer as provas são estratégias usadas para volver uma ficção em fato [...]” (LATOURE apud TEIXEIRA, 2001, p.268).

A partir do que foi discorrido acima, parte-se para as novas possibilidades da caixa-preta do vídeo ou da videoperformance, com o conceito de performance expandida *videocorpo*, no qual o vídeo está para além de registro, mas sim como elemento performático e inerente ao corpo. Ou seja, o vídeo em sinergia com o corpo de forma a serem indissociáveis um do outro na construção de sentidos. Essa ampliação do conceito de videoperformance

poderia permitir novas experiências para quem frui a obra em vídeo já que: “A câmera faz o outro ver o corpo em si mesmo” (SARZI-RIBEIRO, 2018, p.105).

Para fins de análise, esta centralidade e presença do corpo podem gerar, para além da mediação entre sujeito e máquina, a construção de sentido do corpo que se vê no corpo do outro por meio da sinestesia, numa relação direta de espelhamento do público e do privado: corpos que se tornam íntimos no compartilhar de suas ações na presença do outro. Essas exposições da intimidade do corpo podem ser interpretadas como investigações sobre o lugar do corpo na obra de arte contemporânea (RIBEIRO, 2013, p.95).

De forma etnográfica ou sociotécnica, o espectador estaria assistindo ao vídeo em um âmbito coletivo que o levaria para o interior desse e do íntimo de quem o elaborou, provocando assim hibridismos de sentido, sinergias e de cooperação para futuras indagações sobre o assunto. Além disso, a autora utiliza o conceito de caixa-preta de Vilém Flusser (2009) no que se trata de converter a função primária do vídeo (o de registro ou documentação) para uma função transgressora, subjetiva e geradora de discursos autopoieticos como o do videocorpo.

A construção de sentido nestes textos performáticos registrados em vídeos se dá no momento em que a obra artística acontece mediada pelo corpo no vídeo. As vivências sensoriais com o corpo íntimo – privado – e com corpo do outro – público – serão ressignificadas por estas superexposições corpóreas, cuja matéria sensível será compartilhada todas as vezes que o vídeo for exibido novamente, levando o corpo dos enunciatários a se tornarem corpos ressignificados pelas performances em ato. A videoarte opera na expansão sensorial do corpo cada vez que o enunciatário comunga com a obra, a presença em ato do corpo (RIBEIRO, 2013, p.98).

Por serem consideradas em maior parte autobiográficas, nas videoperformances, os corpos que atuam são meios culturais ativos, críticos e realizam um ato político e social ao criarem conexões com diferentes realidades, questionando os regimes predominantes no mundo contemporâneo. Corpo e câmera hibridizam numa mescla de orgânico/artificial, tornando-se ao mesmo tempo processo e conteúdo, já que trabalham numa relação dialógica, ambos agindo como emissores e receptores de mensagens (MELLO, 2008).

Gaston Bachelard em *A Poética do Espaço* (1978) reflete sobre a importância do espaço e do habitar no ser humano. Ao refletir sobre a fenomenologia da imagem poética, o autor discursa sobre como o habitar, seja de forma interna ou externa, esteja no espaço ou

na consciência humana, é capaz de produzir sentimentos e lembranças de forma subjetiva na consciência de cada indivíduo. Ele mostra como os espaços e a essência do habitar são importantes para os processos de descoberta do espírito e da alma das pessoas.

Para esclarecer filosoficamente o problema da imagem poética é preciso voltar a uma fenomenologia da imaginação. Esta seria um estudo do fenômeno da imagem poética no momento em que ela emerge na consciência como um produto direto do coração, da alma, do ser do homem tomado na sua atualidade (BACHELARD, 1978, p.184).

Entre as artistas que tratam de temas relacionados à pesquisa estão Kátia Maciel, Rubiane Maia e Luciana Magno. São artistas que abordam questões de identidade e gênero a partir de obras complexas, cujo corpo está normalmente inserido na natureza, como se realizassem um movimento de troca com o mesmo. Para muitos artistas contemporâneos, a transitoriedade e o ato de mover-se são indissociáveis, sendo a natureza um dos componentes de recepção de sentidos e de possível dilatação do tempo. Nesse sentido, se dá a importância de realizar projetos que sejam focados no “eu” e nas suas experiências que do pessoal partem para o social e permitem identificações com outrem (SOMMER, 2015). Nesse contexto, são apresentados três trabalhos que exemplificam as possibilidades de videoperformance em meio à paisagem.

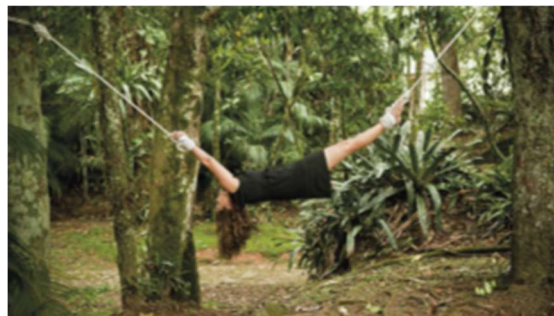


Figura 01 – Suspense (2013) de Katia Maciel (Vídeo, 5'35")
Fonte: <https://katiamaciel.net/work>



Figura 02 – 386 Passos Além (2014) de Rubiane Maia (Vídeo, 6'58")
Fonte: <https://www.rubianemaia.com/>

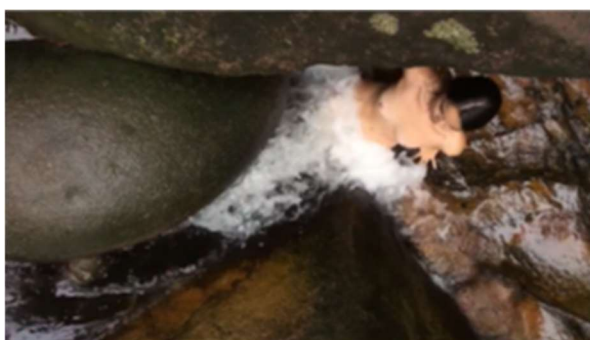


Figura 03 – O ponto de vista está no corpo (2018) de Luciana Magno (Vídeo, 2'09")

Fonte: <https://www.youtube.com/user/lumagno/videos>

A videoperformance trabalha como expansão de si e das relações de afetividade do corpo com os espaços e as culturas que o cercam. Assim, essa experimentação se materializa na forma de imagens no vídeo, que mostram a mutação constante de tudo. Essas imagens permitem que o artista se arrisque de forma livre e não-linear e parta para o desconhecido, seja ele um local físico ou afetivo: “E o corpo, o corpo é sempre onde tudo começa e termina” (SOMMER, 2015, p.73).

A obra artística é um acontecimento que se dá por meio do e no corpo do actante: o corpo que vê a obra é tomado pelo sentido vivido no corpo que faz a obra ganhar vida. Dessa forma, fazer, ver, sentir e ser o corpo do outro é compartilhar a obra e edificá-la numa totalidade de sentidos. As ações do corpo e no corpo transformam o sujeito que sofre e o sujeito que vê a performance artística, na qual se apreende a experiência significativa. Corpos em contínua ação e reação, comovidos pela presença de um no outro (RIBEIRO, 2013, p.99).

As ações em forma de videoperformance são afirmadoras enquanto um corpo que se expande como obra, desvelando seu universo particular e trazendo discussões que envolvem a produção na Arte Contemporânea. Dessa forma, compreende-se o corpo-obra como um órgão múltiplo e transitório, cuja produção acarreta a compreensão dos conceitos de pertencimento e deslocamento a partir da hibridez entre performance e vídeo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, as discussões abordadas neste trabalho ampliam os territórios da videoperformance, principalmente pensando o corpo feminino, e assim, permitindo maior visibilidade dessa expressão artística em pesquisas acadêmicas. Além disso, acredita-se nas potencialidades dessa pesquisa como forma de contribuição científica e social às investigações em Teorias e Processos em Cinema e Artes do Vídeo. Com foco nos processos e práticas artísticas criativas, o trabalho foi pensado como uma forma de realizar uma leitura crítica acerca da videoperformance, sistematizar a documentação mediada pelas câmeras, a produção de sentidos, os processos tecnológicos e o contexto sociocultural em que essa linguagem se insere na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

LATOUR, B. **Ciência em Ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

BACHELARD, G. **A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

HILL, C. **Attention! Production! Audience! Performing Video in its First Decade, 1968-1980**. Disponível em: https://www.vdb.org/sites/default/files/Chris%20Hill%20-%20Attention_Production_Audience_Performing%20Video%20in%20its%20First%20Decade%2C%201968-1980.pdf. Acesso em ago. 2022.

HORSFIELD, K. **Busting the Tube: A Brief History of Video Art**. Disponível em: https://vdb.org/sites/default/files/2020-04/Kate%20Horsfield%20-%20Busting%20the%20Tube%3B%20A%20Brief%20History%20of%20Video%20Art_0.pdf. Acesso em ago. 2022.

MELLO, C. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2008. 255p.

SARZI, R. Arte, TV e a Ubiquidade do Corpo e do Vídeo na Experiência Estética Contemporânea. In: **Arte e narrativas emergentes**. 1ª ed. Aveiro: Ria Editorial, 2019. 454p.

SARZI-RIBEIRO, R. A. **Videoarte e Novos Meios: Narrativas Bricouler, Intervenções Imagéticas e Hibridismo de Linguagens**. In: RENÓ, D. & CAMINOS, A (orgs.). **Imagens, Narrativas e Meios**. Aveiro: Ria Editorial, 2018. 130p.

SARZI-RIBEIRO, R. A. O Dispositivo Videográfico e as Narrativas de Si Mesmo e do Outro: Videocorpo. **Palíndromo**, v.10, n.21, p.101-115, jul., 2018.

SARZI-RIBEIRO, R. Corpo, videoarte e o papel das linguagens midiáticas na construção de sentido e visibilidade das artes visuais. **Comunicação Midiática**, v. 8, n. 3, p. 87-107, 2013.

SOMMER, M. **Práticas contemporâneas do mover-se**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2015. 192p.

TEIXEIRA, M. O. A ciência em ação: seguindo Bruno Latour. **HISTÓRIA, CIÊNCIAS, SAÚDE**, v.8, n.1, mar.-jun., 2001, p.265-272.



TUDO E “NADA”, POURQUOI PAS? REFLEXÕES SOBRE O ESTILO CINEMATOGRAFICO ENTRE A ANTROPOLOGIA E O SURREALISMO NO CINEMA DO PROJETO VÍDEO NAS ALDEIAS

Samir Gid Rolim de Moura Moreira¹⁰⁶

RESUMO: Desde que começou a formar realizadores indígenas, o Projeto Vídeo nas Aldeias (VNA) prezou pela autoimagem dos povos. Seus filmes e vídeos autoetnográficos adotaram mais do que o gênero documental, lançaram mão do estilo de Jean Rouch: o *cine-verité*, por meio do qual destaca-se a subjetividade dos indivíduos, o convívio complexo das comunidades e, principalmente, para Mari Corrêa (2004) o “nada”, um vazio narrativo feito de relações sociais espontâneas. Passando por diferentes realizadores e noções estilísticas que estes compartilham com a antropologia compartilhada, busca-se refletir acerca dos caminhos abertos por algumas obras do VNA. Esteticamente, o que poderia significar um “nada” que formou dezenas de realizadores indígenas devendo a Jean Rouch e ao surrealismo que o inspirou? Talvez, *tudo* o que estas culturas e filmes podem oferecer ou revolucionar no cinema, parte do “nada”.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema brasileiro; Cinema indígena; Projeto Vídeo nas Aldeias.

1 O PROJETO “VÍDEO NAS ALDEIAS”

Entre grandes e pequenos filmes, para distribuição exclusiva entre comunidades indígenas ou abertas ao público externo, com longas ou curtas parcerias com diferentes profissionais do vídeo e da academia, que o VNA se destacou nos anos 1990 e 2000, chamando a atenção de antropólogos pela qualidade de seus registros etnográficos, espontâneos e repletos de vida, e também de críticos de cinema, que com um vislumbre de ineditismo, destacavam a qualidade estética e a proposta documental dos filmes, imersas em *ciné-verité*. Jean-Claude Bernardet (2011, p. 158), enfoca a “observação atenciosa dos gestos das pessoas”, juntamente com falas que não poderiam ser ditas por outros senão pelos sujeitos filmados completamente à vontade, em meio a uma familiaridade com a câmera e com a técnica, enquanto permitem que o cotidiano corra sem encenações ou entraves como vergonha e fabulações.

¹⁰⁶ Mestrando em Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR), bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). samir.gid@ufpr.br

O que chama a atenção de um dos maiores estudiosos do nosso cinema é o resultado de uma história em filmes, realizados por centenas de personagens dos mais variados cantos do Brasil, da campanha gaúcha até a floresta amazônica de fronteira com o Peru, mas que, de modo geral, pode ser dividida em dois momentos, ou fases: o primeiro é aquele antes da formação de realizadores indígenas (1986- 1997), e o segundo durante e após as formações (1997-).

O projeto Vídeo nas Aldeias (VNA) foi criado por Vincent Carelli em 1986 dentro da ONG Centro de Trabalho Indigenista (CTI), fundada também por ele e por colegas antropólogos da Universidade de São Paulo em 1979. O objetivo da ONG era extremamente político, no sentido ajudar diferentes povos no controle territorial, na gestão ambiental e na afirmação étnica frente às políticas da Fundação Nacional do Índio (FUNAI), criada pelos militares e que possuía políticas assimilacionistas e de tutela. O objetivo do novo braço da organização anti-Funai era estender a pesquisa etnológica ao formato de programas de intervenção interculturais nas comunidades indígenas.

Assim, Carelli assumiu o papel de realizador audiovisual para ajudar diferentes aldeias a reforçar as suas identidades registrando o etnocídio, os desastres do garimpo, as ocupações ilegais de fazendeiros etc., mas, por dois caminhos, acabaram em um primeiro momento reunindo e despertando as “culturas”¹⁰⁷, ao invés de lutas, através do vídeo. Aufderheide (2011) explica que — naqueles primeiros anos — mais do que uma estação de produção de filmes, o VNA auxiliava o CTI com a realização de vídeos documentários políticos e didáticos, que ao mesmo tempo que serviam aos interesses dos indígenas mostrava a plateias não-indígenas a utilidade e a importância do vídeo para a sobrevivência da cultura daqueles grupos. Por fim, o projeto facilitava o uso do vídeo, entre a construção de arquivos e videotecas, e a promoção de encontros daqueles que se conheciam antes e depois dos vídeos trocados.

Seu primeiro filme, *A festa da Moça* (1987), objetivava a construção de um retrato político acerca do roubo de madeira e demais problemas que os Nambiquara enfrentavam em suas terras no Mato Grosso, mas este foi por água abaixo quando os membros da comunidade preferiram retomar o ritual abandonado de furação de narizes e lábios. “Eles estavam interessados em suas riquezas culturais”, afirma Vincent (*in* CORRÊA, 2006, p. 41). Ele ainda esclarece que o seu interesse “Não era chegar ‘com uma câmera na mão e uma ideia na cabeça’, mas uma câmera na mão e uma cabeça aberta para o feedback da aldeia, e deixar-se conduzir pelos seus entusiasmos e pelos seus desejos” (CARELLI, 2011, p. 46). Este modo

¹⁰⁷ “cultura” – lê-se “cultura com aspas” –, ou seja, “o metadiscorso reflexivo sobre a cultura”, “como recurso e como arma para afirmar identidade, dignidade e poder diante de Estados nacionais ou da comunidade internacional”. A categoria de “cultura” proposta pela antropóloga diferencia-se da cultura. A cultura sem aspas, como ela aponta, segundo o consenso contemporâneo na antropologia, seria “um complexo unitário de pressupostos, modos de pensamento, hábitos e estilos que interagem entre si, conectados por caminhos secretos e explícitos com os arranjos práticos de uma sociedade” (CUNHA, 2014, p. 373 apud ARAÚJO, 2015, p. 202).

de filmar, somado à cerimônia diante da câmera, foi uma experiência catártica para o fundador do VNA e, de certo modo, responsável por lhe mostrar as dimensões e o poder do dispositivo cinematográfico, incentivando-o a continuar com o projeto a partir desta nova proposição. Depois, a história, a estética e a proposta de reconhecimento identitário e interétnico através do vídeo, começaram a se repetir nos filmes subsequentes.

Com o tempo, o VNA concatenou elementos em um processo de realização de maior envergadura, o qual foi iniciado também então com os Xavante em 1988, em parceria com a antropóloga e esposa de Vincent na época, Virgínia Valadão, e em seguida com os Waiãpi, no Amapá, em parceria com a antropóloga Dominique Gallois. Desta última parceria e do diálogo de Dominique com seu principal informante Waiwai, resultou o filme *O Espírito da TV* (1990), que por sua proposta de um encontro indígena com a autoimagem tornou-se a “pedra fundamental do projeto” e a base para a produção de uma descrição mais consistente do projeto a investidores (CARELLI, 2011, p. 47).

Este filme, com *Eu já fui seu irmão* (1993) — intercâmbio cultural entre os Parakatêje, do Pará e os Krahô do Tocantins — e *A Arca dos Zo'é* (1993) — entre os Waiãpi e os Zo'é, formaram uma trilogia a parte pela crítica. Nas palavras de Bentes (2004, p.53), com o excerto de uma fala Waiãpi, afirma que “o zelo pela sua imagem, a intuição de sua importância, também se mostra crucial para o grupo filmado. ‘Não queremos que vejam imagens dos índios bêbados’: ‘Não é bom mostrar que somos poucos’”. Ou seja, Carelli apresenta em seus primeiros filmes a capacidade e preocupação destes povos com a representação cultural e a autoimagem dos indígenas ao público indígena e não-indígena. É desse modo que também em *A arca dos Zo'é* que os Zo'é e os Waiãpi “forjam parentescos e distâncias”.

Assim, semeando um discurso e um ecossistema favorável ao intercâmbio, entre 1996 e 1997 que começa a acontecer uma virada metodológica e de objetivos no VNA. Estudando os textos e artigos dos catálogos do projeto, encontramos relatos de que a primeira fagulha surgiu durante a realização da série de quatro episódios chamada *Programa de Índio*, em 1996, uma parceria do VNA com a TV da Universidade Federal do Mato Grosso e a Fundação Rádio e Televisão Educativa (TVE) do Rio de Janeiro. Incomodado com o formato curto e superficial do programa, Vincent buscou sair da linha de telemagazine que o programa possuía e encontrou como solução a realização de oficinas de formação indígena, a fim de propor novos exercícios e com ele incentivar formatos de produção mais adequados à língua e à cultura deles, como o documentário. Além disso, Vincent também menciona o repentino falecimento de Virgínia Valadão, grande articuladora da sobrevivência do projeto, no ano de 1998, o fez buscar um novo papel de facilitador no VNA, focando no trabalho de outros realizadores; sem contar que diversas visitas e viagens a festivais de cinema no México e na Bolívia, mostraram a Vincent que o caminho de apropriação dos meios audiovisuais pelos indígenas começara em toda a América Latina, sendo necessário investir na formação de jovens cineastas indígenas.

Foi então que ocorreu a primeira oficina nacional em 1997, no Xingu, que durou mais de dois meses e onde o VNA reuniu trinta indígenas de etnias distintas e vindas dos quatro cantos do país, misturando iniciados e leigos, a fim de encontrar uma metodologia de formação. Naquele instante o grupo

começou a investir de modo mais organizado e sistemático na capacitação dos índios. A transição de uma produção mais descritiva, voltada para um público interno, para a apropriação da linguagem cinematográfica e a produção de filmes que passariam a alcançar, também, o público nãoindígena. [...] Não estávamos mais diante de uma situação artificial na qual se passa um exercício de câmera do tipo “me faça um plano sequência de alguém entrando em casa”. Era uma situação de grande desafio e motivação porque havia uma expectativa da comunidade em relação aos resultados. [...] Enfim, era o contexto ideal porque permitia trabalhar conjuntamente tanto o aprimoramento da técnica quanto a questão do conteúdo, de maneira que imagem e conteúdo se relacionem, um objetivando o outro (BENTES, 2004, p.56-57).

Pensando em todas estas mudanças, em 1998 Vincent Carelli convida Mari Corrêa a integrar o projeto e auxiliá-los a adaptar o método de formação em cinemadireto dos Ateliers Varan, escola parisiense estabelecida em 1981 por Jean Rouch e frequentada por Mari, para a realidade das aldeias — isso aconteceu um pouco antes do VNA se tornar independente do CTI, em 2000. Esteticamente falando, há uma passagem da produção do vídeo etnográfico em estilo reportagem para a organização de oficinas e realização de vídeos autoetnográficos. Isto é, nesse modelo, a autonomia técnica audiovisual seria o que permitiria articular, proteger e difundir a sua cultura, seja mais tradicional ou contemporânea, em um transbordamento com “a comunidade, os anciãos [,] com os animais e potências espirituais da floresta, das caçadas e dos sonhos” (BELISÁRIO & BRASIL, 2016, p. 602).

Da oficina do Xingu, saiu o filme que se tornou o mais representativo de toda a história do projeto até então: *Wapté Munhõnõ: iniciação do jovem Xavante* (1999). O filme coletivo de Divino Tserewahú, que assina a direção, marca o início dessa mudança de fases, acompanhando a realização de um cerimonial complexo na aldeia Xavante de Sangradouro. O VNA colhe os frutos dessa oficina e leva o plano adiante. Logo, o documentário torna-se a forma cinematográfica predominante do projeto, por proporcionar um “trabalho de pesquisa e questionamento mais profundos sobre identidade, cultura, relação com o ‘outro’ e a construção de sua própria imagem” (CORRÊA, 2004, p. 38).

A partir de *Wapté* até hoje, eles assumiram “não só um gênero, mas um estilo”, (CORRÊA, 2004. p. 33) que levava e leva ao cinema, à televisão e às escolas um indígena reimaginado, não autêntico, mas verdadeiro, contemporâneo, capaz de despertar a

solidariedade sem vitimismo, admiração sem estados puros e naturais de bom selvagem, no qual se destacam a alegria, o humor e um convívio complexo entre gerações, além da transformação constante disso tudo, que só o vídeo acarreta.

2 O TUDO E O “NADA”

Rubens de Caixeta de Queiroz (2004) destaca nos filmes posteriores, por exemplo, *No Tempo das Chuvas* (Isaac Pinhanta e Wewito Piyãko, 2000) e *Shomötsi* (Wewito Piyãko, 2001), o sumiço da função espetacular e o interesse em atrair público como eixo norteador da produção. “O que se registra é um cotidiano lento, de quase desacontecimentos, acordar, passar o urucum no rosto, ir pra roça com os filhos, mascar coca e fumar tabaco, ir tomar banho no rio, beber caissuma” (BENTES, 2004, p. 60). Caixeta de Queiroz também percebe que há um vazio filmado “tão ou mais importante que filmar a ação” (p. 45), e não é à toa, o apontamento que ele e outros estudiosos fazem da espontaneidade dos indígenas nesses filmes, vem do esforço de Mari Corrêa em ensinar os participantes a registrar em meio a rituais e cerimônias, aquelas passagens nas quais não acontecia “nada”.

Inicialmente um contrassenso, o “nada” deu às comunidades a capacidade de entender de qual lugar aqueles filmes eram feitos, como a câmera poderia guardar a memória da identidade cultural e pessoal dos sujeitos filmados e, principalmente, que era esse estilo que acolheria as particularidades de cada grupo, aldeia, povo e realizador. Contudo, no começo, Mari Corrêa conta que os participantes não entravam nas intimidades das relações e pequenos momentos da rotina, repletos de poesia. Uma das vezes em que isso ocorreu foi em *Marangmotxígmö mĩrang, Das crianças Ikpeng para o mundo* (Natuyu Yuwipo Txicão; Kumaré Ikpeng; Karané Ikpeng, 2001).

Depois da edição de “Wapté Mnhõnõ” e “Moyingo” [*O Sonho de Maragareum* (2000)], dois filmes baseados em rituais, eu queria muito experimentar com eles a idéia de filmar o tal do ‘nada’ a que se referia Kumaré [Ikpeng]. Sugeri um novo exercício: retratar o cotidiano de uma pessoa da aldeia onde cada um escolheria alguém — homem, mulher ou criança — com quem tivesse alguma afinidade ou que despertasse neles um interesse particular. Na busca de seus “personagens”, surgiram pessoas com um incrível senso da imagem.

Nisso, esquematicamente, partiram para exercícios práticos, o de costume era filmar o cotidiano de algum integrante da aldeia, e no fim de cada dia de filmagem, a equipe e os participantes se reuniam em uma sala aberta para a comunidade para assistir e discutir o

material com uma visão crítica (CORRÊA, 2006). Contudo, entre as suas consequências estão as críticas com relação à banalização e aceitação destes momentos improvisados de “nada” onde a cultura indígena não é representada da maneira tradicionalmente conhecida pelos não-indígenas, ou seja, passagem que mostram a realidade das aldeias no século XXI como ela realmente é, misturada com a tecnologia da informação, roupas, utensílios modernos etc.

Seguir um personagem também foi a base para filmes como *Shomötsi e Xinã Bena, novos tempos* (Zezinho Yube, 2006); onde o *nada* é igualmente perseguido. *Marangmotxí gmo mirang, Das crianças Ikpeng para o mundo* (Natuyu Yuwipo Txicão; Kumaré Ikpeng; Karané Ikpeng, 2001), por exemplo, não se vale de seguir um personagem, mas acompanha a história de quatro crianças da etnia Ikpeng que apresentam a sua aldeia e as suas rotinas para a câmara em uma vídeo-carta às crianças da Sierra Maestra em Cuba. Retomando seus bastidores, Mari Corrêa nos traz a passagem:

‘Por que parou, Marú?’ ‘Porque ele foi comer e depois descansar. Não ia acontecer mais nada’. Insistimos para que ele, da próxima vez, filmasse os momentos onde justamente ‘nada’ acontecia. No dia seguinte, o ‘nada’ estava lá ao compartilhar com a família o prato de macaxeira cozida com peixe, fluía entre Marue Kowiri, no ritmo manso do balanço da rede uma deliciosa conversinha sobre coisas corriqueiras da vida, causos engraçados sobre caçadas, mulheres, aventuras passadas. A câmara, tranquila e próxima, movia-se do prato de comida investido pelas mãozinhas das crianças para o rosto de Kowiri. No fundo do plano, mulheres enchendo e depois servindo a cuia de caissuma. Assistíamos, entusiasmados, ao início de uma cumplicidade entre eles, de um verdadeiro diálogo, enfim, os primeiros sinais do surgimento de um filme (2004, p. 36).

Corrêa, questiona ironicamente se seria possível filmar capturar esse momento usando o zoom, se o filme tivesse um roteiro com perguntas pré-programadas e se aquele momento se resumiria em uma série de clichês de documentários etnográficos exaustivos “com perguntas convencionais e respostas previsíveis, a voz em *off* de um narrador onipresente, explicando generalidades” (*Ibid*). Ou seja, no *nada* está o filme, e a melhor linguagem seria aquela que permite que o *nada* acontecesse.

O “nada” frustra uma expectativa com relação a *tudo* que a cultura indígena é e pode oferecer ao ocidente: um pensamento alternativo, alienígena. Esperava-se deles uma revolução da linguagem cinematográfica, e esta é uma grande responsabilidade para iniciantes. “Não tem nada que você tenha do seu conhecimento próprio: tudo foi descoberto, tudo que tem na nossa cultura foi descoberto. Nós aprendemos. Seja com a natureza, com os animais, com as plantas, seja com as outras culturas, nós fomos aprendendo com a vida”, afirma Isaac (CORRÊA, 2006, p. 10). E lógico, quando comparados a filmes como *Les magiciens*

de *Wanzerbe* e *Les maîtres fous*, de Rouch, cheios de fabulação e de imagens desafiam a racionalidade, percebemos que estamos falando das mesmas técnicas e metodologia, mas de resultados e “nadas” diferentes, como veremos a seguir.

3 O SURREALISMO DE JEAN ROUCH

Uma das influências que ajudou a compor a *mise en scène* de Rouch ao longo de toda a sua carreira, conceituou sua etnografia compartilhada e seu cinema-verdade entre documentário e ficção, foi o surrealismo¹⁰⁸. Mas antes de iniciarmos estas associações é necessário localizar Rouch dentro da história do cinema. Ali mesmo, quase cem anos antes de Vincent e a quase trinta de Rouch, Robert Flaherty inventou a *observação participante*, utilizada futuramente por ambos e abdicada como herança pelo segundo. Dela se valeu todo tipo de sociólogo e antropólogo, pois com isso reuniu elementos dramáticos em um filme informativo, o que se veria sempre a partir dali como gênero documental.

Por outro lado, havia também a reivindicação (menor e menos constante) de Rouch ao legado de Dziga Vertov que, de fato, como aponta Paul Henley (2009), não possuem tantas semelhanças com sua obra, além da proposta da observação do mundo com a câmera — cine-olho — em um cinema-direto. Termo este que seria utilizado continuamente por Rouch, dá no “cine-olho-ouvido” (ROUCH, 2003a, p. 98 *apud* ARAÚJO, 2015, p. 71), entrega parcial do controle cinematográfico e, portanto discursivo, a quem sempre esteve na frente da câmera, ao invés de quem sempre esteve atrás dela. Em outras palavras, um cinema etnográfico mergulhado em uma *antropologia compartilhada*, fundamentada no compromisso entre cineastas e sujeitos filmados, não na mera observação científica.

De acordo com Paul Henley, a antropologia compartilhada era uma metodologia elaborada em diferentes fases, priorizando a colaboração em todas elas — pesquisador/realizador trocam impressões e opiniões durante a produção do filme. Um

¹⁰⁸ Quando Rouch tinha 16 anos, surrealistas e antropólogos misturavam seus interesses em revistas, e viam-se em palestras e trocavam em exposições, personalidades do movimento surrealista frequentavam aulas de Marcel Mauss e vários antropólogos importantes escreveram para revistas surrealistas (HENLEY, 2009, p. 17). Um de seus periódicos, *Minotaure*, com a combinação de arte, antropologia, arqueologia e pinceladas surrealistas, foi parar na mão de Rouch. Ali estavam publicados artigos sobre a expedição de Michel Leiris na África — de Dakar, no Senegal, a Djibouti, no chifre africano, outro de Marcel Griaule, líder da expedição, sobre o funeral de um grande caçador de Dogon, acompanhado de uma série de fotografias de dançarinos mascarados, típicos da ocasião. Rouch viu semelhanças entre as paisagens de Dogon e das Falésias de Bandiagara com os cenários de Giorgio de Chirico, que muito admirava. O conjunto de imagens e figuras mascaradas lhe proporcionou um insight a respeito das maravilhas e mistérios que estão escondidos atrás do cotidiano (2009, p. 20).

exemplo são os momentos de projeções com *feedback* da comunidade¹⁰⁹, os quais eram primordiais, e futuramente foram utilizados pelo VNA para aprofundar a relação do realizador indígena com a sua própria subjetividade e da comunidade.

Rouch sai mais uma vez na frente quando nos damos conta que a sua antropologia compartilhada tem mais de um sentido, é polifônica e capaz de concatenar diferentes escopos culturais, tornando-a rica de referências e propícia para o envolvimento, mais do que para o entendimento, não privilegiando pensamento sobre sentimento, visão sobre tato, paladar etc., implicando uma antropologia fenomenológica. Para isso, Stoller (1992, p. 208-209) destaca entre outros aspectos, os seus filmes etnográficos possuem: 1) a voz e as reações emocionais do autor; 2) conversas, vozes, atitudes, gêneros visuais, gestos, reações e inquietações do cotidiano criam o enredo e o discurso no filme; 3) mini-ensaios teóricos, humanistas e críticos que retomam e avançam a os temas particulares das ciências humanas; 4) junções entre os gêneros documentais analítico, ficcional, poético, narrativo e crítico.

Além disso, a antropologia compartilhada dependia de outros procedimentos. A montagem ocorreria em três momentos distintos durante a realização do filme — realizada pelo próprio realizador durante a filmagem e no trabalho de decupagem; a montagem na ilha de edição com um montador que não tivesse participado das filmagens; a apresentação e consideração dos apontamentos trazidos pelos sujeitos filmados ao primeiro corte. O registro deveria ser feito com a câmera na mão, implicando na inserção do cineasta no mesmo ambiente do seu objeto e um contato próximo com ele — que Rouch chama de cine-transe. Em poucas palavras, o cinetranse consiste na sintonia entre as consciências do cineasta e dos sujeitos filmados, por meio da simulação, que pode ser atingida por meio de técnicas adequadas, vide o plano-sequência, o som direto e o mapeamento esquemático da cena. Para Rouch (2003a, p. 90 apud ARAÚJO, 2015, p. 169):

o realizador-cinegrafista pode realmente entrar em seu sujeito, pode preceder ou seguir um dançarino, um padre, ou um artesão. Ele não é somente um realizador-cinegrafista, mas um “olho mecânico” acompanhado por uma “orelha eletrônica”. É este estado fantástico de transformação do realizador-cinegrafista que eu chamei, por analogia ao fenômeno de posse, de “cine-transe”.

Entre outros aspectos, o transe é a chave para o surrealismo de Rouch. Em sua espontaneidade há o repúdio à intelectualidade, à racionalidade, e uma fusão entre pensamento, ação e sentimento que aponta para todos os lados, mas que no fim acerta em

¹⁰⁹ Segundo Stoller (1992), em alguns casos, o nível de colaboração evoluiu tanto que a comunidade passou a sugerir para Rouch quais deveriam ser os temas abordados ou passagens retratadas nos filmes. Um exemplo é *Os mestres loucos*, de 1955.

uma crítica ao humanismo e imperialismo acadêmico clássico (STOLLER, 1992, p. 201). Aqui estamos a alguns passos do projeto ilógico dos surrealistas.

De acordo com Henley (1992, p. 26), ainda que tendo muito em comum com os surrealistas, Rouch não seguia exatamente a sua cartilha, excluía o entusiasmo por Freud e Marx, pois enxergava que o desejo sexual não era uma preocupação artística e ambos foram pensadores que exploraram os sonhos de outras pessoas. Ainda assim, relações com o surrealismo são ora mais evidentes ou mais tímidas, mas estão presentes em toda a sua carreira (HANLEY, 2009). O autor (*Ibid*) ainda afirma que o surrealismo é uma constante também nas próprias falas de Rouch, mencionando os sonhos com frequência e, em menor medida, alguns dos conceitos-chave do movimento. Nesse aspecto, para ele, a câmera capaz de vagar pela cena infiltrava um sonho vestido de realidade e escrevia com os olhos, ouvidos e o corpo. Isso significa que os filmes não eram propriamente surrealistas, embora algumas cenas tenham o visual e a proposta mais arrojada, e sim que via, usava e extraía o surreal da matéria concreta através da câmera como instrumento catalisador. O surrealismo aparecia na performance dos sujeitos filmados, imersa em crenças, sentimentos e sonhos.

Por fim, podemos dizer que essa consciência era mais do que uma moral de autor, ela foi também uma metodologia — de espontaneidade, ou melhor *rencontre* — base para filmes que ficavam entre o documentário e a ficção. O *rencontre*, como encontro casual entre estranhos justifica os seus protocolos técnicos, entre eles a restrição do uso do tripé e do *zoom*, a contraposição à utilização de uma equipe profissional, a recusa do roteiro, do ensaio, da repetição do *take* e o distanciamento de *la belle image*. Ou seja, tudo o que Mari Corrêa restritivamente aplicou e relatou a Eduardo Scorel e Eduardo Coutinho, no texto *Conversa a Cinco* (2006), quanto a seus métodos de formação.

Assim, Araújo (2015, p.55) nos relembra através de Michael Renov, que Rouch pode ser considerado um dos exploradores precursores da subjetividade das pessoas em entrevistas de documentário. Os sujeitos que ouvimos em *Eu, um negro*, por exemplo, assim como em *Wapté Danhono* e tantos outros, falam mais do que a respeito de quem são e como são as suas vidas, na verdade, eles fabulam e expõem quem gostariam de ser e como gostariam que as suas vidas fossem, seja quando o “nada” toma a cena ou quando eles projetam uma cultura oficial. Induzidas pelo poder da câmera, os sujeitos revelam os sonhos, os espíritos e fatos intangíveis que permeiam a realidade.

Por conseguinte, o legado que Rouch deixa com o cinema-verdade para projetos como o VNA, é a capacidade de gerir ambiguidades e contradições da experiência surreal na realidade. Em cenas de rituais dos filmes *Les magiciens de Wanzerbe* e *Les maîtres fous*, as imagens desafiam a racionalidade, tentam ser inexplicáveis e “não representam teorias de possessão ou magia, [...] as encarnam, deixando ao público a oportunidade de resolver problemas éticos, culturais, políticos ou epistemológicos” (STOLLER, 1992, p. 206, tradução minha), enquanto a sua obra é “mais do que paisagens de sonhos surreais; são tentativas

radicalmente empíricas de representação – tentativas de descrever o tangível e evocar o intangível” (ibid, p. 209, tradução minha). Em última instância, os filmes do VNA também refletem essa passagem:

O espaço que os corpos (assim como suas performances) instauram nos filmes não se reduz a sua dimensão visual apreensível fenomenologicamente pelo enquadramento da câmera, mas abre-se a uma descontinuidade constitutiva e coextensiva à parcela do visível capturada pela operação da filmagem: o seu fora-de-campo cosmológico (Belisário & Brasil, p. 624).

4 “NADA”: TUDO

A partir daqui, seguindo a genealogia estética desses filmes, devemos aprofundar e desdobrar o intangível em consonância com os estudos mais recentes sobre o cinema indígena, vide os trabalhos com *fora-de-campo*, utilizando Deleuze, Guattari e Comolli, mas levando em conta a cosmologia, os espíritos, os animais etc. num plano que mistura sonho e realidade, documentário e ficção. Enquanto isso, no cinema e na comunicação, reconhecemos *a priori* o hibridismo dessa etnomídia, pois, tecnicamente, o “nada” intangível não possui fronteiras, pertenceu a Rouch e tantos outros. Devemos tensioná-lo.

Dito isso, o valor dessa abordagem, que não desconsidera o que este cinema tem de propositivo e significado, é a oportunidade de infiltração desse *outro (indígena)* naquilo que já foi ou é cânone ocidental. Observar o gesto, o corpo, o canto, o plano e o corte, é importante para elucubrar sobre o intangível conteúdo, mas há também a invisível forma da apropriação, da devoração do cinema enquanto linguagem e comunicação, que como vimos também se valeu do “nada”. Agora cabenos dizer, o que ele revela entre dois mundos, entre entre o sonho perspectivista – a dualidade como multiplicidade — e o sonho dialético.

5 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. J. **Cineastas Indígenas, documentário e autoetnografia: um estudo do projeto Vídeo nas Aldeias**. 2015. Tese (Doutorado) Curso de Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP, 2015. pp. 270.

ARAÚJO, Ana Carvalho Ziller (org.) **Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011** trad. RADGERS, David. Olinda, PE: Vídeo nas Aldeias, 2011.

AUFDERHEIDE, Pat. “Vendo o mundo do outro, você olha para o seu”: a evolução do Projeto Vídeo nas Aldeias in ARAÚJO, Ana Carvalho Ziller (org.) **Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011** trad. RADGERS, David. Olinda, PE: Vídeo nas Aldeias, 2011. pp. 180-186.

BELISÁRIO, Bernardo; BRASIL, André. Desmanchar o cinema: variações do forade-campo em filmes indígenas. **sociol. antropol.** | rio de janeiro, v.06.03 - 601–634, 2016.

BENTES, Ivana. “Câmera muy very good pra mim trabalhar”. In: **Catálogo da Mostra Vídeo nas Aldeias Um Olhar Indígena**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2004. pp. 51-63

CAIXETA DE QUEIROZ, Rubens. Política, estética e ética no Projeto Vídeo nas Aldeias. In: **Catálogo da Mostra Vídeo nas Aldeias Um Olhar Indígena**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2004. pp. 40-50.

CARELLI, Vincent. Um novo olhar, uma nova imagem in ARAÚJO, Ana Carvalho Ziller (org.) **Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011** trad. RADGERS, David. Olinda, PE: Vídeo nas Aldeias, 2011.

CORRÊA, Mari. Conversa a cinco. In: **Catálogo da Mostra Vídeo nas Aldeias Um Olhar Indígena**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2006. pp. 34-48.

_____. Vídeo das Aldeias. In: **Catálogo da Mostra Vídeo nas Aldeias Um Olhar Indígena**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2004. pp. 23-39.

_____. Vídeo nas Aldeias no olhar do outro. In: **Catálogo da Mostra Vídeo nas Aldeias Um Olhar Indígena**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2006. pp. 8-10.

HENLEY, Paul. **The adventure of the real: Jean Rouch and the craft of ethnographic cinema**. Chicago: University of Chicago Press, 2009.

STOLLER, Paul. **The cinematic griot: the ethnography of Jean Rouch**. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.



O ESPECTADOR PARTICIPATIVO É UM CORREALIZADOR DE FILMES

Claudia Lambach

RESUMO: O objetivo desse estudo é compreender o espectador dos filmes feitos com celular, cinema de bolso, como sendo um espectador diferenciado em comparação ao espectador do cinema tradicional. Graças aos comentários feitos nas plataformas de vídeo, observamos um espectador mais participativo com respeito a questões técnicas dos filmes. Como abordagem teórica, temos o modelo semiopragmático de Roger Odin, que parte do princípio de que o espectador é orientado a “ler” o filme e “dialogar” com ele. Para que o filme faça sentido, o “contexto” é uma das bases desta análise. O cinema de bolso faz parte de um cenário da cultura do celular, que envolve a tecnologia e as expressões de uma sociedade tecnologicamente ativa e conectada. Como objeto de estudo, analisarei alguns depoimentos feitos por espectadores no *YouTube* para os filmes premiados no *Mobile Film Festival*, nas edições de 2021 (MFF e MFF África) e na edição de 2020 (MFF) a fim de considerar o espectador desse cinema como um correalizador dos filmes de bolso.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de bolso; espectador; contexto.

INTRODUÇÃO

O cinema feito com celular, o qual denomino, entre outras terminologias, de cinema de bolso, é um tipo de cinema que utiliza do telefone celular como a sua principal câmera para realizar filmes. O cinema de bolso é uma forma popular, objetiva e democrática de se fazer cinema, proveniente de uma cultura visual contemporânea com imagens instantâneas, voltada à autenticidade da estética urbana, que utiliza a pequena tecnologia onipresente de telefonia móvel, sem fio, acoplada com câmeras digitais, como suporte para realização de imagens com qualidade própria e registro de memórias (LAMBACH, 2009, p.15).

O cinema de bolso é também um modo econômico de se fazer cinema. Além do mais, as formas de difusão dos filmes de bolso são diferentes, ou seja, os filmes estão muitas vezes disponíveis na web. De modo geral, se compararmos o cinema de bolso com o cinema tradicional, tais características são os principais pontos que diferenciam essas duas formas de se fazer cinema.

Porém, existe ainda um outro aspecto que difere essas duas formas de cinema, que é o espectador. O espectador de bolso, segundo o pesquisador francês Roger Odin, é um espectador diferenciado em comparação ao espectador do cinema tradicional. É possível

afirmar inclusive que o espectador de bolso é um espectador participativo, ou seja, quase um correalizador dos filmes. Em outras palavras, o espectador desse tipo de cinema é um participante ativo, no que diz respeito à realização dos filmes de bolso. Assim, proponho a análise desse espectador por meio de depoimentos disponíveis no *YouTube* de filmes premiados no *Mobile Film Festival*, nas edições de 2021 (MFF e MFF África) e na edição de 2020 (MFF), a fim de identificar esse espectador.

A QUALIDADE DAS IMAGENS

Os filmes feitos com celular surgiram em meados de 2005 graças à tecnologia das câmeras digitais que foram acopladas nos aparelhos de telefonia móvel. Na verdade, o primeiro telefone celular com câmera fotográfica embutida apareceu no Japão. Era o modelo J-SH04 da Sharp. Logo em seguida, a grande maioria dos telefones celulares incorporou uma câmera fotográfica e, em 2002, uma câmera de vídeo digital. Sete anos depois, em 2007, estimava-se que 85% dos telefones celulares já possuíam uma câmera integrada (NIQUI, 2014). Além da tecnologia das câmeras, os realizadores de filmes de bolso puderam contar também com a ajuda de aplicativos de edição e acessórios como lentes especiais, tripés, entre outros.

Os filmes de bolso têm imagens com características próprias à tecnologia da câmera utilizada. Os filmes que surgiram em 2005 apresentavam baixa qualidade, sem definição e com os pixels aparentes. O filme *La Perle*, por exemplo, da realizadora francesa Marguerite Lantz, demonstra bem a baixa qualidade das imagens (Fig.1). Esse filme de bolso tirou segundo lugar na Edição de 2006 do importante festival de bolso, o *Festival Pocket Film de Paris*.

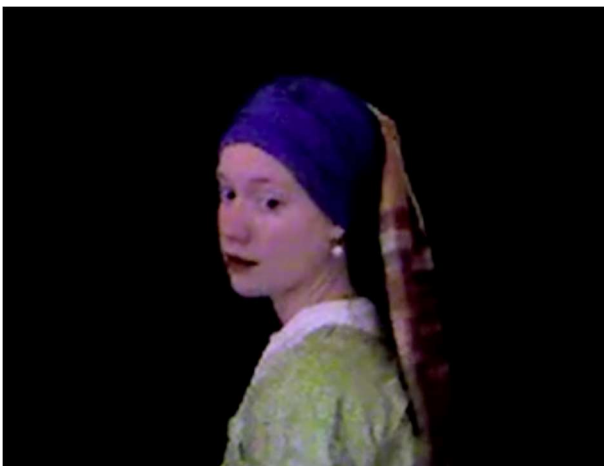


Figura 1: La Perle (2006)

A cada novo ano, os filmes de bolso foram se aproximando da qualidade dos filmes de cinema tradicional muito graças ao desenvolvimento da tecnologia dos celulares. Há quem critique esse avanço tecnológico que aproxima as imagens dos filmes de bolso do cinema. O cineasta português Rui Avelans Coelho que teve um de seus filmes, *The Champion* (Fig. 2), premiado também no festival francês *Pocket Film de Paris*, acreditava que era importante para o cinema de bolso que a câmera utilizada fosse aquela dos celulares mais antigos, ou seja, de quando surgiram os primeiros filmes de bolso.



Figura 2: The Champion (2007)

Hoje em dia, as pequenas câmeras dos celulares já estão inseridas nas produções cinematográficas como suporte ou apoio das gravações. Isso não é mais novidade para o cinema.

A POPULARIDADE DAS CÂMERAS DE CELULAR E DOS FILMES DE BOLSO

Com a democratização das câmeras portáteis como os telefones celulares, muitos cineastas, tanto profissionais quanto amadores, se interessaram em utilizar esta tecnologia para filmar seus filmes. Graças às câmeras de celular, estes cineastas criaram novas formas de narrativa e de expressão, entre o espaço público e privado, que surgiram oferecendo muitas possibilidades de pontos de vista que a imagem bolso pode oferecer, o que também favorece os filmes filmados em contextos mais íntimos, como os filmes de família, entre outros.

A popularidade das imagens de bolso surgiu graças à união entre a câmera do telefone celular, as redes sociais e a internet. O que mais vemos hoje em dia são os *selfies*, os filmes realizados usando o formato vertical (influência grande dos *selfies* e linguagem muito aceita pela rede de vídeos *TikTok*), entre outros. Ainda sobre os *selfies*, a pesquisadora Pauline Escande-Gauquié (2015, p.10) comentou que o *selfie* "nasceu com o surgimento dos telefones inteligentes, aplicativos digitais e a democratização da fotografia amadora tirada com um smartphone". Nessa citação, a autora destaca principalmente as raízes da cultura do celular. O gesto de se fazer um *selfie* é realmente "muito simples", pois basta segurar o telefone celular na mão, esticar o braço e tirar a foto. Graças à função "reverter" da câmera do celular, o *selfie* é um ato "independente" ou "autônomo" no qual o próprio braço desempenha o papel de um tripé ou de um bastão de *selfie*.

De qualquer maneira a proliferação das câmeras de bolso é a grande responsável pela proliferação das imagens, sons e textos. Dentro desta perspectiva, o olhar contemporâneo do espectador está sujeito a essas imagens graças ao poder da expressão popular e da comunicação.

O ESPECTADOR DIFERENCIADO

De acordo com uma entrevista dada pelo pesquisador francês Roger Odin na ocasião do *Festival Pocket Film de Paris* em 2009, os espectadores dos filmes de bolso são um público diferente do cinema tradicional. Eles são mais reflexivos, podem criar seus próprios filmes e facilmente mudar sua posição de realizador para espectador. Em outras palavras, o espectador é também um realizador de filmes de bolso. Ele tem tanta familiaridade com a câmera de celular como o realizador tem. Trata-se de um "olhar" diferenciado. Odin acredita inclusive que com o surgimento dos filmes de bolso o "espectador de bolso" pode ver o filme de forma diferente que os espectadores "tradicionais" de cinema. Ele percebe as questões técnicas, tecnológicas e instrumentais, e questiona o suporte utilizado para fazer o filme (<http://www.festivalpocketfilms.fr>).

Uma das melhores e mais usadas definições de cinema é que o cinema é uma produção feita para ser vista em uma sala escura, coletivamente, em frente a uma grande tela. Entretanto, nem todas as produções cinematográficas são destinadas a este tipo de ambiente, o que também permite a visualização em espaços domésticos, em uma tela de televisão, em computadores, ou mesmo a visualização direta em uma tela de telefone celular. A questão que Odin levantou no *Festival Pocket Film* era no sentido que o espectador de filmes feitos em telefones celulares tem como objetivo de serem vistos como cinema (<http://www.festivalpocketfilms.fr>). Quando o espectador é informado sobre o tipo de filme que vai ver, há uma mudança em seu modo de recepção. Assim, ele abandona sua maneira

habitual de viver um filme para então assistir a um filme realizado com um celular. O espectador vê imagens produzidas para telas pequenas, feitas a partir de uma câmera de celular, o que também produz imagens de má qualidade. Estas imagens muitas vezes o levam a olhar as imagens dentro de um contexto amador (ODIN, 2014, p.37).

Odin parte do princípio de que o espectador é orientado a “ler” o filme e “dialogar” com ele (2000, p.50). Se o espectador vai ao cinema assistir um filme em preto e branco cujo diretor de fotografia ganhou um prêmio por esse filme, o espectador é induzido a assistir esse filme a partir do olhar do diretor de fotografia. A mesma maneira acontece quando vamos assistir a um filme em que temos informações prévias, tais como a sua classificação, por exemplo, ou é um documentário, ou um filme de terror, ou comédia, entre outras.

O ESPECTADOR É UM CORREALIZADOR DE FILMES DE BOLSO?

O cinema de bolso faz parte de um cenário da cultura do celular, que envolve a tecnologia e as expressões de uma sociedade tecnologicamente ativa e conectada. Ao contrário do que acontece com os filmes tradicionais, onde existe uma distância grande entre o diretor e o espectador, no cinema de bolso o espectador se aproxima do realizador. Ele dá palpite, ele dá opinião, ele é um correalizador de filmes. Ele pode até, também, se interessar em realizar filmes.

Graças aos comentários feitos nas plataformas de vídeo como o *YouTube* (Fig.3), encontramos um espectador mais participativo com respeito a questões técnicas dos filmes. É possível observar que os comentários vão além de opinião, ou seja, se ele gostou ou não gostou do filme (Fig.4).



Figura 3: *iPhone 11 Cinematic 4K - Short film* (2020)

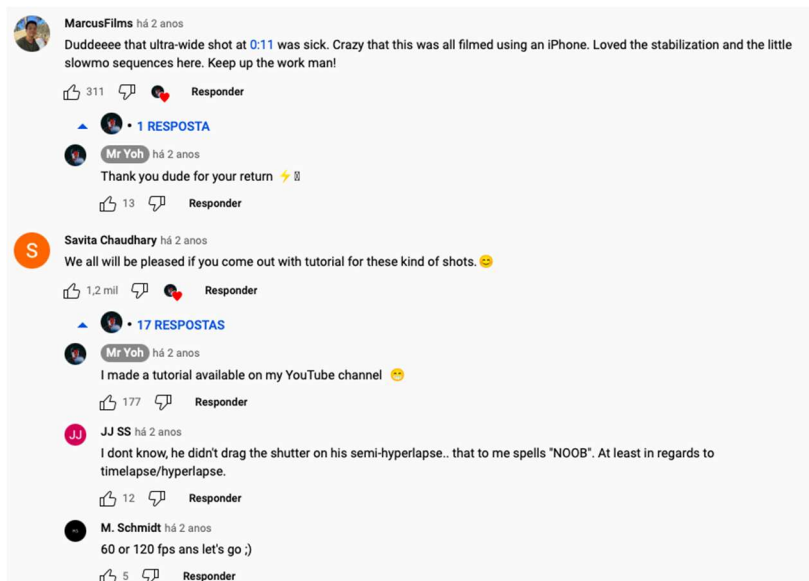


Figura 4: Comentários dos espectadores

Esse filme, *iPhone 11 Cinematic 4K - Short film*, é um filme só de imagens e uma trilha sonora. O filme demonstra bem a qualidade da imagem do iPhone 11 Pro Max, com ângulo UltraWide em 4k, e é neste sentido que os comentários se desenvolvem. Um comentário sugere “Estabilização perfeita. O iPhone 11 possui características profissionais como lentes UltraWide, câmera lenta a 240fps em FullHD, vídeo 4K e um excelente processamento de cores”. Outro espectador comenta “Não acredito que isto seja filmado no mesmo telefone que eu uso. Você é tão talentoso!” (<https://www.youtube.com>) outra pergunta é se existe tutorial sobre como o realizador filmou com seu celular, entre outros comentários. Enfim, são perguntas que giram sempre em torno na técnica utilizada.

CONCLUSÃO

Desde 2005, a cultura móvel se faz presente por meio das imagens de bolso. Desde então, novas expressões e articulações têm sido criadas em conexão com a tecnologia móvel. A imensa quantidade de imagens móveis em circulação faz dela uma verdadeira expressão social. É importante notar que o celular entrou no campo da arte como um objeto de criação artística e muitas imagens produzidas a partir de celulares são verdadeiramente inovadoras.

Assim, espera-se que a evolução tecnológica dos dispositivos possa estimular a criatividade móvel, promovendo formas novas e originais de criação, mas também um novo olhar contemporâneo sobre a imagem. Existe uma relação muito interessante entre homem

e máquina, já que estas novas ferramentas não só mudam a nossa maneira de ver e de perceber o mundo, mas toda a maneira como pensamos e vivemos hoje em dia. Assim, com vários modos de comunicação e expressão, podemos "ver mais, ouvir mais e sentir mais".

Isso afeta profundamente a nossa forma de recepção das imagens, surgindo um espectador participativo e realizador de imagens. O uso de uma câmara não profissional às vezes pode desapontar o espectador, mas também pode levá-lo a observar o trabalho do artista, questionando o que ele queria mostrar com estas imagens e refletindo sobre um assunto importante que diz respeito a esta forma de arte: o olhar do diretor bolso.

BIBLIOGRAFIA

ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline. **Tous selfie!: pourquoi tous accro?** Paris: Editions François Bourin, 2015.

KORFF-SAUSSE, Simone. Selfies : narcissisme ou autoportrait ? **Adolescence**, v. T.343, n. 3, p. 623, 2016.

LAMBACH, Claudia, **Cinema de Bolso : Uma modalidade emergente na cultura visual contemporânea**, Dissertação de mestrado em teoria da cultura visual, IADE/ESD - Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing, 2009.

NIQUI, Cinto. **Los primeros 20 años de contenidos áudio visuales em Internet: 1000 obras y webs**. Versão Kindle, Barcelone, Oberta UOC Publishing, SL, 2014.

ODIN, Roger. La question du public. Approche sémio-pragmatique. **Réseaux. Communication - Technologie - Société**, v. 18, n. 99, p. 49–72, 2000.

ODIN, Roger. Quand le téléphone portable rencontre le cinéma. *In*: ALLARD, Laurence; CRETON, Laurent; ODIN, Roger (Orgs.). **Téléphone mobile et création**. Paris: Armand Colin, 2014, p. 37–53.

DOCUMENTOS DA WEB

ODIN, Roger. **Le « Pocket Film Spectateur » par Roger Odin**, artigo publicado no site do *Festival Pocket Films*, maio 2009 [Disponível em : <http://www.festivalpocketfilms.fr/spip.php?article1114>]. Consultado em 24 de agosto de 2015.

FILMOGRAFIA

iPhone 11 Cinematic 4K - Short film. Mr Yoh, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gkzu0IDyYw0>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.

La Perle. Marguerite Lantz. França, 2006.

The Champion. Rui Avelans Coelho. Portugal, 2007.



DESIGN SONORO

PROCESSOS DE CRIAÇÃO

COORDENAÇÃO:

Dra. Débora Opolski
Dr. Ulisses Galetto
Ms. Demian Garcia

4

A MÚSICA PERSONAGEM NO DOCUMENTÁRIO “MILES DAVIS: BIRTH OF THE COOL”

Gisele Filippetto¹¹⁰

RESUMO: No documentário “Miles Davis: Birth of the Cool”, a trilha sonora utilizou a discografia do músico. A análise do desenho de som tem por objeto verificar como a música torna-se a principal personagem do filme que teve como material preexistente o acervo fotográfico das gravações, extratos de concertos, a autobiografia de 1989 escrita por Miles em colaboração com Quincy Troup, pinturas em tela e a discografia original. O material foi utilizado como um mosaico cujo amálgama foram as entrevistas com pessoas que se relacionaram com Miles Davis, dentre músicos, produtores, familiares, amigos íntimos, escritores, musicólogos e historiadores. Também se busca analisar como a voz de Carl Lumbly, utilizada para imitar a voz de Miles torna-se uma guia para explicar a trajetória musical do trompetista

PALAVRAS-CHAVE: Desenho de som no documentário; discografia; personagem

Este estudo tem como objetivo principal refletir sobre o papel da música de Miles Davis no contexto do jazz em seus diversos períodos, desde 1940 até 1990, considerando sua relevância em termos de sua ativa participação e influência em várias fases do jazz durante o século XX. Outro objetivo desta pesquisa é verificar como os conceitos de documentário podem explicar o filme documentário *Miles Davis: the birth of the cool*. O referencial teórico inclui conceitos de Bill Nichols, Fernão Ramos, Noël Carroll, Manuela Penafria e Eduardo Baggio. O terceiro objetivo é a análise do desenho de som com vista a verificar como a música torna-se a principal personagem do filme e como a voz de Carl Lumbly, utilizada para imitar a voz de Miles, torna-se uma guia para explicar a trajetória musical do trompetista.

Primeiramente, o que se busca neste estudo é a reflexão sobre o papel da música de Miles Davis no contexto do jazz em seus diversos períodos, de 1940 até 1990, considerando sua relevância em termos de sua ativa participação e influência em várias fases do jazz durante o século XX. Miles Davis foi um dos músicos mais influentes da sua época, que mudou o curso do jazz várias vezes durante a sua carreira e deu ao trompete um som mais melódico que por vezes soava como uma voz humana. Como em um sonho, em que o sonhador ocupa o lugar central vivenciando e protagonizando as sensações que

110 Mestranda PPGCom e Linguagens – Estudos de Cinema e Audiovisual Universidade Tuiuti do Paraná -UTP. e-mail: gi.filippetto@gmail.com

ressurgem do sonho, o espectador no cinema também ocupa esse lugar, não somente pelo meio imagético, mas também pelas palavras e pela música, pelos sons que constituem o “todo” do filme e o desenrolar de seu argumento.

Nos anos 50 o jazz começava a ser reconhecido como um gênero da música artística e estava presente em muitos lugares de New York a Paris, nos jornais e revistas, na TV, nas rádios e nos clubes. Estava muito popularizado pela geração pós Duke Ellington e Count Basie. Ouvia-se muito doo-bop e bebop com muitas variações. Miles começou a tocar trompete aos 13 anos de idade e desde os 15 já se apresentava publicamente. Contudo, foi com a orquestra de Billy Eckstine, em 1944, quando ouviu pela primeira vez Charlie Parker e Dizzy Gillespie, juntos. A partir daquele momento, assombrado e fascinado, decidiu que era aquela a música que queria tocar.

A primeira grande influência veio do quinteto de Charlie Parker com Miles Davis no trompete, estabelecendo um padrão tanto para a música quanto para a estrutura das bandas de jazz – o bop: uníssono de trompete e saxofone a partir de um novo ritmo em legato (BERENDT E HUESMANN, 2005). O bop ou bebop é considerado o primeiro estilo do jazz moderno.

Nessa época, a técnica de Miles podia ser considerada deficiente. Em 1945, Miles vai para New York para estudar no conservatório Julliard e passa a andar no encalço de Charlie Parker e Dizzy, que, sabendo reconhecer um talento, embora a técnica de Miles fosse considerada ainda deficiente, o convida para compor o quinteto. Entre 1945 e 1948 Miles junto deles gravou cerca de 50 temas históricos e a partir desta convivência Miles tornou-se um boper, fiel discípulo de Charlie Parker. Sua inteligência levou-o a desenvolver, apesar de sua aparente carência na execução técnica, um fraseado conciso e menos violento e mais lírico que parece flutuar com ambiguidade no ar unido a uma sonoridade única, tensa e sem precedente, inconfundível. Nova para a história da crítica, que na época foi inserida dentro do cool.

Entre 1950 e 1954, a atividade musical de Miles arrefeceu e voltou à tona com o álbum 'Miles Davis Quartet' lançado no ano de 1954. Várias outras composições como 'Blue Haze' e 'Walkin' 'se seguiram, e isso ajudou Davis a voltar com força. Ele desistiu do jazz e do bebop e passou para o que veio a ser conhecido como hard bop, que consiste na confluência da experiência musical do cool jazz com a vitalidade do bebop (1956 em diante).

Em 1954, depois de brilhar no Newport Jazz Festival, assinou um contrato com a 'Columbia Records'. Em 1955, ele formou sua própria trupe, o 'Great Quintet', que incluía músicos que não estavam estabelecidos naquela época. Eles gravaram seu álbum de estreia, "Round About Midnight", para a "Columbia Records". O álbum recebeu ampla aceitação. Em 1956, Miles vai à Europa (Paris) e grava a trilha sonora do filme de Louis

Malle, Ascensor para o Cadafalso, inovando completamente o modo de fazer uma trilha sonora. Tocava a música completa, improvisando e criando o som em reação às imagens do filme.

Em 1959, Davis gravou o álbum 'Kind of Blue', que apresentava o sexteto de Davis, incluindo o pianista Bill Evans. O álbum acabou sendo um sucesso instantâneo e ainda é considerado o melhor álbum de jazz da história. Com Paul Chambers (baixo) e John Coltrane (sax), o trompetista convocou também Cannonball Adderley (sax alto), o baterista Jimmy Cobb e o pianista Bill Evans. Wynton Kelly foi o piano em *All Blues e Freddie Freeloader*. Usando escalas modais como bússolas, Davis compôs a antítese da progressão veloz do bebop, uma calma de notas esparsas que refletia sua sobriedade após anos lutando contra a heroína. *So What* cresce em um impacto tão forte com seus solos unitários que virou sinônimo do próprio álbum. *Blue in Green* e "Flamenco Sketches" trazem a marca de Evans, mas é o som metálico e íntimo do trompete que virou referência.

Kind of Blue (1959) também foi concebido no estúdio, improvisado, sem partituras, com Miles chegando com algumas notas e pedindo aos músicos que entrassem no ritmo. Segundo ele próprio, trouxe somente esboços porque queria espontaneidade ao tocar. Sabia que se tivesse ótimos músicos eles lidariam com a situação e tocariam mais do que estava ali e além do que achavam que conseguiam. *Kind of Blue* significou um jeito diferente de pensar, tocar e se aproximar da música. Para Coltrane, era a porta que ele precisava para encontrar a própria identidade. *Kind of Blue* fez de Miles um astro popular. A gravadora Columbia conseguiu fazer a música chegar ao grande público e Miles foi inserido na música de maestro.

Depois de *Kind of Blue*, tudo mudou para o jazz e para Miles, também porque se tratava de um disco decisivo não somente para o jazz, mas para a música, sendo, em uma tradução livre um tipo de melancolia, uma certa melancolia, "o som do céu" como sugerido pela resenha do New York Times na ocasião do seu lançamento. É considerado uma obra prima.

Com *So What*, também do álbum *Kind of Blue*, Miles mudou o som do jazz. "A batida do prato parece exagerada, parecendo soar mais alto do que deveria e, para sempre! Mas leva direto para a melodia. É como se você pegasse a estrada, e o resto da música seguisse viagem". Essa é a definição de obra prima segundo Ashley Kahn, entrevistado do filme de Miles, buscando "explicar a música".

A propósito de *So What*, nenhum outro músico conseguiu imprimir a marca da simplicidade transformada em refinamento, como Miles Davis, tendo a escala como base e não os acordes. Em *So What*, os dezesseis compassos iniciais estão baseados em uma única escala; na parte intermediária, substituída por uma outra escala; depois, surge, nos

últimos oito compassos do tema, a primeira escala novamente. No filme, todas as músicas são tocadas por Miles Davis, a menos que especificado.

O estilo cool jazz até hoje é considerado “o ponto mais extremo alcançado na evolução do jazz – ponto que fica quase na fronteira entre o jazz e a música erudita comum” (HOBBSAWN, 1989: 152). Davis desenvolveu seu estilo único de música de várias maneiras, a exemplo de quando pegou um *harmon mute*, a surdina de alumínio afixada ao seu trompete e a colocou próximo ao microfone, para que soasse única. Este se tornou seu estilo de assinatura, mas também foi ele quem difundiu essa sonoridade pela primeira vez.

A terceira revolução musical de Miles foi abrir o caminho para a fusão de jazz e rock. Com o álbum *Miles in the Sky*, de 1968, introduziu instrumentos musicais elétricos. O álbum de 1969 *Bitches Brew* foi um dos mais vendidos, consolidando essa tendência fusion, a fusão jazz-rock. Entre 1968 e 1969 Miles grava dois álbuns em menos de cinco meses. *In a Silent Way* e *Bitches Brew*, conhecidos respectivamente como o pensativo e o surpreendente. Com o primeiro, diz-se que Miles colocou um ponto final em toda a sua anterior etapa musical e com o segundo, inaugurou a nova era Davis, considerada hoje, com perspectiva histórica, como resultado do processo de evolução que estava sendo amadurecido por ele há muito tempo. Além dos novos contextos sonoros que passou a utilizar, também apresentou uma nova imagem visual, muito distinta da imagem do homem impecavelmente vestido dos anos 1960.

Na década de 1970, Davis entrou em depressão e seu velho hábito de abuso de drogas ressurgiu. No final da década de 1970, ele venceu o vício mais uma vez e recuperou sua paixão pela música. Miles se tornou o primeiro artista de jazz a aparecer na capa da revista *Rolling Stone*. Mais tarde foi homenageado com a "Estrela da Calçada da Fama de Hollywood" (1998). Seu nome também foi incluído no *Hall da Fama do Rock and Roll*, que visava reconhecer artistas que contribuíram para o desenvolvimento da música rock and roll. Em 1985, foi lançado o lançamento de *You are Under Arrest*, que marcou o fim da associação de Davis com a Columbia Records. O álbum apresentava interpretações das músicas de Michael Jackson e Cindy Lauper.

A quarta revolução musical de Davis, foi o primeiro álbum gravado para 'Warner Bros.' *Tutu*, no qual ele usava sintetizadores e loops de bateria para criar um tipo de música completamente diferente. Ele ganhou oito *Grammy Awards*. Miles ainda fez incursões na música pop e experimentou atuar. Ele foi visto em filmes como "Scrooged" e "Dingo".

O significado de Miles é a sua música, assim como o estudo do jazz no cinema pode ser reconhecido como um campo de conhecimento que possui trajetória própria. Finalmente, cumpre mencionar que o filme, longe de traduzir a obra musical de Miles Davis, que não poderia, evidentemente, ser demonstrada no tempo de um filme de pouco menos de duas horas, tem o mérito de demonstrar passagem preciosas de sua obra, como

a sequência da trilha sonora do filme *Ascensor para o Cadafalso*, de Luis Malle, quando Miles segue o caminhar de Jeanne Moreau pelas ruas de Paris, ou na sua viagem a Barcelona com a esposa, quando apaixonou-se pelo flamenco e pela música espanhola. O resultado foi o belo álbum *Sketches of Spain*, com o *Concierto de Aranjuez* “executado a partir do minuto 52.

Por fim, cabe registrar, a trajetória do jazz no cinema não é o resultado, hoje, do acúmulo linear das trilhas sonoras contidas nos filmes, mas quiçá o modo como nos apropriamos e nos inserimos no tempo destes saberes, no passado, no presente e na projeção do futuro. O espectador do filme *Miles Davis: Birth of Cool* pode experimentar um pouco desse conhecimento.

Em relação ao segundo objetivo desta pesquisa, e segundo Bill Nichols,

Há uma especificidade no vídeo e no filme documentário que gira em torno do fenômeno de sons e imagens em movimentos gravados em meios que permitem um grau notavelmente elevado de fidelidade entre a representação e aquilo a que ela se refere. As formas digitais de representação somam-se aos vários meios que satisfazem esses critérios. Alguns verão uma expansão do documentário em mídias como o CD-Rom ou websites interativos dedicados às questões históricas organizados segundo convenções de representação documental. Vejo aí algo mais próximo da polinização cruzada do que uma expansão literal ou uma continuação direta, já que mídias correlatas intercambiam convenções e tomam emprestadas técnicas umas das outras. (NICHOLS, 2012, p.23)

Nichols argumenta que cada documentário tem uma voz própria, ou seja, uma maneira particular de relatar as coisas do mundo. Para ele existem seis estilos principais de documentários: poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático. Se no modo poético a retórica é enfatizada, algumas informações podem ser subjetivadas (NICHOLS, 2012, p. 138-142). Já no modo expositivo, a estrutura pode ser mais aproximada ao mundo histórico, com mais argumentação e informações. (NICHOLS, 2012, p. 142-144), enquanto o modo observativo está ligado à experiência vivida, transmitida pelo autor e vivenciada pelo espectador que a reconhece. Normalmente, neste modo, a questão ética é ressaltada, assim como a duração dos acontecimentos, a entonação e o tom das vozes, além da linguagem corporal e do contato visual (NICHOLS, 2012, p. 146-156). Nichols também ressalta que no modo participativo o cineasta atua como um pesquisador ou repórter investigativo. No modo reflexivo o processo de negociação entre cineasta e espectador se torna mais evidente. Estes tipos de documentários “tentam aumentar nossa consciência dos problemas da representação do outro, assim como tentam nos convencer da autenticidade ou da veracidade da própria representação” (NICHOLS, 2012, p.163-164).

Finalmente, o modo performático torna complexo o processo de veracidade por deslocar a representação mais realista para inserir licenças poéticas e estruturas menos convencionais e mais subjetivas (NICHOLS, 2012, p.172).

Fernão Ramos, em seu relevante livro, *Mas, afinal, o que é documentário*, ressalta que em sua forma de estabelecer asserções sobre o mundo, o documentário caracteriza-se pela presença de procedimentos que o singularizam com relação ao campo ficcional. O documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor em fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra, conforme percebida pelo espectador). Podemos, igualmente, destacar como próprios à narrativa documentária: presença de locução (voz over), presença de entrevistas ou depoimentos, utilização de imagens de arquivo, rara utilização de atores profissionais (não existe um star system estruturando o campo documentário), intensidade particular da dimensão da tomada. Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada, pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente. (RAMOS, p.6) (https://www.academia.edu/45342869/Mas_afinal_o_Que_E_Mesmo_Documentario_Original_2008).

Em relação ao espectador, Ramos (p. 5) argumenta que “em qualquer definição da narrativa cinematográfica é importante termos claro que a narrativa é feita para alguém, o espectador, e que se efetiva na forma de recepção deste. Na maioria dos casos, o espectador sabe de antemão estar vendo uma ficção ou um documentário e estabelece sua relação com a narrativa em função deste saber” (https://www.academia.edu/45342869/Mas_afinal_o_Que_E_Mesmo_Documentario_Original_2008).

Manuela Penafria (2009) destaca que o ponto de vista é parte relevante no documentário porque ressalta a intenção do realizador. Para a autora, uma das três maneiras na seleção do ponto de vista é o visual/sonoro. Os sons, ou a trilha sonora, revelam a posição da câmera. A segunda característica é o sentido narrativo, ou seja, o narrador, se é onisciente, ou narrador-personagem ou narrador-observador. O último modo é o sentido ideológico que, segundo a autora, “pretende “verificar qual oposição/ideologia/mensagem do filme/realizador em relação ao(s) tema(s) do filme” (PENAFRIA, 2009, p. 09). Além disso, a autora argumenta que a obra documental pode ser analisada por dois pontos de vista: o ponto de vista interno, que analisa o documentário como singular e individual e o ponto de vista externo que analisa o filme como “resultado de um conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu a sua produção e realização, como sejam o seu contexto social, cultural, político, econômico, estético e tecnológico” (PENAFRIA, 2009, p. 07).

Ainda em relação ao ponto de vista, a autora cita Bill Nichols, quando ele argumenta que “[...] os documentários representam o mundo histórico ao moldar o registro fotográfico de algum aspecto do mundo de uma perspectiva ou de um ponto de vista diferente. Como representação, tornam-se uma voz entre muitas numa arena de debate e contestação social. (NICHOLS, 2005, p.73)

Colocando em análise os conceitos de Bill Nichols, Fernão Ramos e Manuela Penafria no contexto dos documentários sobre jazz, podemos sugerir que alguns dos melhores representantes documentais na trajetória do jazz são os filmes: *Chasing Trane*, e *Miles Davis: the birth of the cool*.

Chasing Trane (Scheinfeld, 2017) pode ser classificado, segundo conceitos de Bill Nichols, como pertencente ao modo performático, se considerarmos que o documentário dá ênfase às características subjetivas das experiências de vida e dos relatos/depoimentos de personagens, conduzindo o espectador de maneira emocional, e não por argumentos lógicos ou científicos. Segundo Nichols, o documentário performático “nos convida, como fazem todos os grandes documentários, a ver o mundo com novos olhos e a repensar a nossa relação com ele” (NICHOLS, 2007, p. 176).

O diretor Scheinfeld, de acordo com a questão do ponto de vista analisada por Manuela Penafria, segue a linha afetiva ao narrar (narrador observador) a vida de John Coltrane com suas paixões, experiências e desafios, e sua música revolucionária, demonstrando com imagens e sons, a persistência e a redenção de Coltrane, e a perspicácia perceptiva de Miles Davis ao convidá-lo a integrar a banda cujo quinteto se transformou no mais famoso do mundo nos anos 50 e na década seguinte. A dramaticidade narrativa do documentário segue as descrições de Fernão Ramos, quando este menciona a presença de locução, de entrevistas ou depoimentos, inclusive de personalidades como Bill Clinton e do ator Denzel Washington, além de imagens inéditas e da relevância da música.

Em relação ao ponto de vista descrito por Manuela Penafria, poderíamos dizer que seria o ponto de vista externo, tentando transmitir o contexto sociocultural da época. Fernão Ramos sugere que “o documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor em fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra)”, o que representa uma das características do documentário em análise (RAMOS, 2008).

Miles Davis: birth of the cool retrata a vida de um dos artistas mais criativos do século XX, um músico genial e um ser humano com suas imperfeições e suas virtudes. No documentário transparece a vida de Miles Davis como se ele estivesse nos contando, como uma aventura e um desafio, com um dinamismo característico de sua pessoa e como era seu jazz, com improvisos, com seu trompete mágico, que caracterizava sua alma inquieta e sua música poderosa. Segundo a classificação de Nichols, poderíamos dizer que o documentário é em modo poético, se considerarmos que os documentários poéticos são

baseados no mundo histórico, mas transformam a “realidade” em fragmentos, subjetividades, revelando mais enfaticamente a emoção do que a razão e seguindo uma lógica não-linear, com digressões e experimentações.

Fernão Ramos ao sugerir que “em qualquer definição da narrativa cinematográfica é importante termos claro que a narrativa é feita para alguém, o espectador, e que se efetiva na forma de recepção deste” (RAMOS, 2008, p. 5) parece estar falando sobre o documentário em análise aqui. O espectador se fascina com o documentário e, especialmente, com o jazz de Miles Davis. Em relação à questão do ponto de vista analisado por Manuela Penafria, o documentário assume o ponto de vista “interno e singular”, emocionando o espectador com seus sons e seus improvisos.

O terceiro objetivo desta pesquisa é, partindo do pressuposto de que o documentário “Miles Davis: Birth of the Cool”, utiliza a discografia do músico como trilha sonora, analisar o desenho de som dos minutos iniciais do filme, com vista a verificar como a música torna-se também personagem do filme. O documentário teve como material preexistente o acervo fotográfico das gravações, extratos de concertos, a autobiografia de 1989 escrita por Miles em colaboração com Quincy Troup, pinturas em tela e a discografia original. O material foi utilizado como um mosaico cujo amálgama foram as entrevistas com pessoas que se relacionaram com Miles Davis, dentre músicos, produtores, familiares, amigos íntimos, escritores, musicólogos e historiadores. Também se busca analisar como a voz de Carl Lumbly, utilizada para imitar a voz de Miles torna-se uma guia para explicar a trajetória musical do trompetista.

A voz de Carl Lumbly incorporou a voz rouca de Miles Davis, conhecida por todos como marcante característica de sua personalidade, sequela de uma cirurgia nas cordas vocais, que demandava cuidados médicos que não foram observados.

OPOSILKY (2021, p.39-40), ao discorrer sobre a performance vocal conclui que

quando se trata da performance vocal, tão importante quanto a abordagem dos aspectos verbais é a abordagem da sonoridade. Esta tem qualidades materiais como a altura, a intensidade, a acentuação e tudo o que forma a qualidade vocal de um corpo falante. No campo de estudos da performance vocal, a palavra falada é um objeto, um signo icônico que se materializa. Santaella (2009, p.104) apresenta a ideia de que a sonoridade, como signo, tem o ícone como um “centro irradiador”, ressaltando a materialidade do som. Essa preponderância de qualidade que está incorporada na expressividade oral leva a fala a ser considerada um hipóicone, de acordo com Andacht (2013), um signo icônico que acontece na palavra falada como a materialização sonora da qualidade pura da voz por meio do corpo.

Pode-se afirmar que é notável a expressividade da voz de Carl Lumbly incorporando as falas de Miles Davis extraídas da sua biografia, e que essa qualidade instituiu e consolidou a figura dele como personagem para o espectador, (OPOLSKI, 2021, P.53) sendo a voz, por isso, um elemento de primordial importância para sua personificação. A voz no audiovisual, construída, editada é, portanto, mediatizada, e neste caso gravada, porque emissor e ouvinte se encontram separados no espaço e no tempo.

Logo no primeiro plano aparecem as imagens de Miles treinando o boxe, seu esporte favorito, falando sobre a importância da música na sua vida, deixando claro que ela está acima de qualquer coisa (além da voz, há somente o som dos socos desferidos no treino). Estabelece-se desde logo o diálogo de Miles personagem, com o espectador, situando este último na diegese imagética da narrativa e na diegese sonora do personagem. Minuto 0'32" até 0'49".

Depois começa a música *Paraphernalia* (trompete, bateria, contrabaixo – melodia do bebop) até 1'27" quando retoma a fala em 1'47" até 2'40", a de Miles continuada pelos amigos até o minuto 4'59, quando inicia a música de Billy Ekstine (é a faixa original, com os ruídos da gravação antiga, como um vinil muito antigo). Fade out com reinício das falas e a mesma música ao fundo até 5'10, com nova fala, e aumento do volume novamente na mesma música em 5'19", até 5'22" com sobreposição da voz do narrador, novo fade e as vozes dos narradores até 5'50" quando a cena muda para Nova York, quando Miles tinha 18 anos de idade. Aos 5'53" começa novamente *Paraphernalia* e a narrativa da nova fase do jazz, até 6'14". Logo em seguida em novo plano *Donna Lee*, de Charlie Parker, executado por Miles aos 6'30" até 7'58", alternando a música, as imagens e as falas narrativas que seguem de forma linear a trajetória de vida e musical de Miles Davis. *Donna Lee* é bebop com baixo, bateria e trompete. As falas continuam e agora a música é *Hot House* (bebop de Charlie Parker até 9'52", executada por Dizzy Gillespie (baixo, bateria e trompete). E então as vozes dos narradores contando as passagens até 11'24". Depois vem *Dewey Square* até 11'57". Quando então aos 12' e até os 13', entra *Boplicity* e marca o lirismo de Miles e o encontro definitivo com o pianista Bill Evans. Até os 13". Aos 13'07", começa a tocar *Moon Dreams*, já inserido no projeto *Kind of Blue* de Miles em parceria com Bille Evans em noneto (a fusão do jazz e a música clássica e música de concerto).

Após a análise dos três objetivos deste estudo, ou seja, contextualizar a trajetória do jazz, considerando a relevância de Miles Davis em diversos períodos, dialogar com os autores a respeito do conceito de documentário e suas facetas como veracidade e verossimilhança, bem assim analisar o desenho de som, a conclusão é que não há uma só definição e um só critério adotado por todos. Esta conclusão é relevante para evitar um maniqueísmo reducionista de errado e certo e para deixar portas abertas para a criatividade e a inovação que sempre impulsionaram obras que reconstróem e dialogam com o passado para revisitá-lo com novas ideias. Para concluir, segue uma longa e importante citação de Eduardo Baggio (2022, págs. 33-34) que apresenta mais uma versão

da já tão argumentada conceituação sobre documentários e nos oferece a metáfora do cinema com janela

Entendo que é necessário estabelecer uma perspectiva fenomenológica/realista baseada nos diálogos que as asserções sobre o mundo produzem no cinema documentário, que consiga dar conta do que é essa abordagem da realidade, em oposição ao relativismo típico de muitas das reflexões contemporâneas. Essa é uma busca que pode ser considerada constante e incansável por parte de alguns teóricos que, ao serem colocados diante do relativismo pós-estruturalista, argumentam em favor de uma delimitação mais clara e que permita relações analíticas mais amplas. Em parte, junto-me a esses esforços, mas sigo por um caminho distinto daquele comumente percorrido, que tenta encontrar uma definição para o campo documental exclusivamente no que é intrínseco aos filmes ou naquilo que algumas pessoas em posição destacada dizem que é documentário. Meu intuito é propor uma definição de cinema documentário que parte de conceitos da filosofia realista e que compreende que tal condição realista só pode ser entendida quando temos o diálogo relacional que o conceito de documentário deve promover entre o mundo fático experiencial, os processos de realização, a obra audiovisual em si e os processos de espetatorialidade. É dessa intenção de considerar esses quatro polos distintos, em uma proposta de compreensão do que seja documentário, que surge da metáfora arquitetônica das salas de cinema com janelas, nas quais seria possível ver o filme e, simultaneamente, observar o mundo das experiências fáticas e dos processos de realização e de recepção. (BAGGIO, 2002, p. 33-34)

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques et. alii. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1995.

BAGGIO, Eduardo Tulio. **Documentários**: Filmes para Salas de Cinema com Janelas: Curitiba, PR: A Quadro 2022. págs. 33/34.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.

BERENDT, Joachim-Ernst, HUESMANN, Günther; **O Livro do Jazz**: de Nova Orleans ao Século XXI, tradução Rainer Patriota, Daniel Oliveira Pucciarelli. – 1. Ed. – São Paulo: Perspectiva: Edições SESC São Paulo, 2014.

- BRUNER, Jerome. **Atos de significação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1997.
- CARROLL, Noel. Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: **Teoria Contemporânea do Cinema, vol. 2**. Org. Fernão Ramos. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- DA-RIN, Silvio. **Espelho Partido**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006.
- DAVIS. Miles e QUINCY Troupe. **Miles Davis: A Autobiografia**. Campus Editora, 1991.
- GRIERSON, John. **John Grierson: a documentary Biography**. Ed. Forsyth Hardy. Faber & Faber, 1979.
- HOBBSAWN, Eric J., **História Social do Jazz**. Trad. Angela Noronha. 16ª ed. – Rio de Janeiro/São Paulo: paz e Terra, 2019.
- JAMES, William. **Pragmatismo**. Em coleção [Os Pensadores]. São Paulo: abril, 1979.
- MÜNSTERBERG, Hugo. **The Film: A Psychological Study**. New York: Dower Publications, Inc., 1970.
- NICHOLS. Bill. **Introdução ao documentário**. Papyrus Editora, set. 2021.
- OPOLSKI, Débora Regina. **Edição de Diálogos no Cinema: a fala cinematográfica como um elemento sonoro**. Curitiba: Ed. UFPR, 2021.
- PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes: conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. **Anais eletrônicos**. Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>.
- RAMOS, Fernão. **Mas, afinal, o que é mesmo documentário?** https://www.academia.edu/45342869/Mas_afinal_o_Que_E_Mesmo_Documentario_Original_2008.



AUDIOVISUALIDADES, DISCURSOS E IMAGINÁRIOS



Coordenação:
Dra. Denise Witzel
Dr. Hertz Wendell de Camargo

O OLHAR WARBURGUIANO PARA AS IMAGENS SOBRENATURAIS NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

Diego Santos do Canto¹¹¹

Hertez Wendell de Camargo¹¹²

RESUMO: Como uma história de fantasma para gente grande, busco responder à pergunta: “Como a Disney é resultado do imaginário do sobrenatural?”. Para isso, faço um percurso histórico pelo conceito do sobrenatural, estabelecendo relações com o imaginário e as imagens presentes pela história. Após, perpasso pela história do cinema de animação, mostrando a evolução de suas técnicas e como esse sobrenatural influenciou a arte da Disney. Mostro o campo da semiótica da cultura, inserindo Aby Warburg nos estudos de imagem presente na ciência. Após aplico a espíteme do Atlas Mnemosyne (2010) como método de análise para olharmos para a Disney como resultado do imaginário coletivo do sobrenatural, carregado de feitiços, magias e mistérios, sempre no objetivo de mostrar a presença do sobrenatural nas imagens das animações da produtora, que se mostrou ativamente atuante na psiquê humana sobre o assunto, criando tendências e influenciando comportamentos sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Sobrenatural; Disney; Aby Warburg; Semiótica da Cultura; Comunicação.

INTRODUÇÃO

O presente artigo foi desenvolvido a partir de nossa dissertação, o texto aqui publicado expressa um recorte e um determinado momento da pesquisa, sua finalização como sua versão final abordam maiores aprofundamentos.

A Disney é uma exímia produtora de narrativas, ela acompanha crianças, jovens, adultos e idosos, possibilitando a interpretação de suas estórias de diversas maneiras para diversos públicos, participando ativamente do imaginário social. Além disso, essas histórias carregam lados ocultos, como algumas terem suas inspirações nas narrativas macabras dos *irmãos Grimm*.

111 Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria. Especialista em Comunicação, Moda e Styling pela Universidade Positivo. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná. Integrante do Grupo de Pesquisa ECCOS – Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade. Email: diegosaintfriedrich@icloud.com

112 Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina. Mestre em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte pela Universidade Estadual de Campinas. Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná. Líder do grupo de ECCOS - Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade. Orientador da Pesquisa. Email: hertzwendel@gmail.com

Warburg (2010) apresenta uma episteme anacrônica, em que é necessário entender as historicidades e linearidades dos conceitos acionados para então aproximar as imagens nas pranchas de análises como vistas no seu *Atlas Mnemosyne* de uma forma aleatória sobre um fundo preto, na tentativa de traçar a *pathosformel* e entender a *nachleben* da imagem.

No *Atlas Mnemosyne* (2010), existem as conferências do autor que explica a elaboração da *Mnemosyne*: The Franz Boll Lecture (1925); Conferência sobre Rembrandt (1926); Conferência na Hertziana (1929) e Conferência na festa dos doutores (1929). Essas com o autor explicando detalhadamente o porquê de suas aproximações serem de uma forma tão anacrônica, como o fato trazer os problemas culturais centralizados para as investigações, tentando entender o cerne das imagens para responder essas questões, fazendo com que o “espírito da época” caminhe indiretamente para compor a observação do consciente e inconsciente, do tratamento artístico e da herança da antiguidade para a memória.

Utilizamos de *Mnemosyne* para traçar o método de análise, observando as imagens como espelho da cultura, deixando no fundo preto das pranchas, o local do silêncio, em que os fantasmas repousam para ressurgir com novas imagens em outros tempos.

Realizamos uma pesquisa exploratória para coletar frames das animações dos anos 1930 até 2020, a partir da plataforma Disney+, essas datando a primeira produção da produtora, *A Branca de Neve* (1937), até a última produção daquele período, *Red - Crescer é Uma Fera* (2022). Esses frames coletados, pautavam todas as manifestações sobrenaturais nas animações, como luzes cintilantes, caveiras, feiticeiros, bruxas, magias e todo o escopo que delimita o mundo mágico da Disney. A partir disso, surgiu o problema de pesquisa: “Como a Disney é resultado do imaginário do sobrenatural?”

A imagem, assim como o sobrenatural, é o lugar da “presença da ausência”. Fantasmas, deuses, espíritos e assombrações passeiam e circulam pelo imaginário social ao longo dos anos, a ideia de atrelar o sobrenatural ao inexplicável é antiga. Em diversas sociedades eram criados os mitos, esses possuíam a sua narrativa atemporal no intuito de fornecer alguma explicação para o que existia e também ensinar para o homem como deveria viver. O mito não desapareceu, atualmente, ele é visto nas culturas de massas, atrelados a figuras públicas, ele é narrativa repleta de imagens e alegorias, sendo passível de mistérios a serem desvendados e “devorarem e serem devorados de várias formas” (CAMARGO, 2011, p. 71).

Estudar o imaginário e a imagem, é entender como a mídia ocupa seu espaço na psique e comportamento humano. A grande mídia possibilitou o espaço de criação de novas imagens nas estruturas psíquicas, espaços de identificação e de reatualização. Nossa dissertação possui o objetivo de identificar essas imagens a partir dos arquétipos (JUNG, 2011b) e entender o como eles ressurgem com novas imagens, a partir do objeto empírico da

Disney, justamente por essa possibilitar a criação de novos mundos possíveis, ser palco de muitas histórias fantásticas e carregadas pela magia.

Para responder o problema da pesquisa precisamos entender como o sobrenatural foi manifestado durante a história para então, aproximar com as imagens da Disney e perceber como acontece a sobrevivência dessas imagens, a partir do episteme de Aby Warburg. Como para o autor, sua teoria deveria ser entendida como anacrônica, as imagens aqui expressas também possuem a sua aleatoriedade.

O SOBRENATURAL

Segundo o dicionário *priberam* de língua portuguesa, a palavra “Sobrenatural” pode ser um adjetivo de dois gêneros, com o significado de superior à natureza e/ou fora das leis naturais; extraordinário. A palavra também pode ser um substantivo masculino, cujo significado é o que tem o caráter de sobrenatural. Essa palavra pode também ser relacionada a outras, como: paranormal, assombração, sobrenaturalmente, fantástico, supranaturalismo.¹¹³

Andrônico (2021) publicou os estudos de Aristóteles com o nome de metafísica pois remetia aos escritos que vinham após a física aristotélica, justamente por denotar o que vem depois da física. Entretanto, Aristóteles não tratava de questões espirituais ou de deuses, mas sim, sobre a ciência do “ser enquanto ser”, em como o ser se encontra na realidade, buscando as causas e os porquês das coisas. A mudança da metafísica aristotélica para a metafísica da “alma” acontece no encontro da filosofia antiga e a filosofia medieval, quando os filósofos do medievo leem a obra de Aristóteles e percebem que ele explica o movimento das coisas a partir de um motor imóvel inicial, como uma descrição de deus, ou seja, é a partir da interpretação cristã sobre a metafísica de Aristóteles que ocorre a mudança desse conceito.

A partir desses pressupostos, percebemos que o sobrenatural atravessou a historicidade da humanidade, o homem precisou do imaginário para acostumar-se com a sua realidade, desde os primeiros momentos, explicar o inexplicável é uma característica da humana. As manifestações rupestres, às primeiras tentativas de refletir o pensamento, fomentou um único comportamento: enganar a sua certeza - a morte - ao manter-se vivo a partir de narrativas, artes e criações humanas.

O mito, por sua vez, tinha a mesma função, a partir de suas histórias, participam ativamente do imaginário coletivo na intenção de entender a nossa natureza humana. O mito

¹¹³ Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sobrenatural> acesso em: 18 de Novembro de 2022.

não desapareceu, atualmente, ele pode ser visto nas culturas de massas, atrelados a figuras públicas, ele é narrativa repleta de imagens e alegorias, sendo passível de mistérios a serem desvendados e “devorarem e serem devorados de várias formas” (CAMARGO, 2011, p. 71).

Não podemos inferir um momento histórico certo para o surgimento do mito, ele sempre existiu durante a historicidade e provavelmente existe muito antes da pré-história. “O mito é sempre uma representação coletiva, transmitida através de várias gerações e que relata uma explicação do mundo” (BRANDÃO, 2009, p. 37). Esse caráter é devido ao não-tempo e não-espaço ao qual o mito pertence, existente apenas no imaginário cultural e subjetivos, mas que exercem uma função primordial no inconsciente humano e comportamentos sociais, sendo estruturas e pautas para organizações culturais.

Dentro dos pensamentos e vertentes ao qual o mito é analisado, abordamos aqui as que detêm a sua visão com o sobrenatural. Para Eliade (2008), o mito é uma história sagrada que aborda acontecimentos ancestrais, abordando sobre o princípio de tudo, colocando a consciência as atividades criadoras divinas, que desvendam as sacralidades, ou então, as sobrenaturalidades de suas obras, ou seja, o mito é a estrutura que valida a existência de algo que não existia.

Como retratou Camargo (2011, p.72), “existem muitos mitos, originados em todos os grupos sociais do planeta, que revelam imagens, lugares, situações e personagens fantásticos que são, em última instância, representação ontológica do homem”. Pensar o mito nesses sistemas é imprescindível, já que, ao falar do sobrenatural e nas imagens da Disney, é perceptível os pontos indicados acima. Desde seu surgimento o sobrenatural fala sobre o imaginário, sobre a sombra do ser humano, no potencial criativo de inventar mundos para equilibrar com a sua realidade, sobre o assombro do universo que nos cerca, determina a conduta ao qual indivíduos e grupos sociais devem seguir (muitas vezes a partir do medo) e tenta enganar a condição da morte ao qual o ser humano passa em sua vida.

O CINEMA E O IMAGINÁRIO

O imaginário perpassa a história da humanidade. O homem sempre possuiu seus medos, principalmente do desconhecido, atrelando ao sobrenatural o imaginário mais fantástico e fantasioso, que pode ser percebido nas animações da Disney. Talvez um conto de fadas é mais fácil de acreditar do que todas as dores que se passam durante a vida. É como se o inconsciente necessitasse dessas estórias e imagens para tornar as coisas mais leves.

Dito isso, podemos começar a traçar a ideia da noosfera, como o lugar das ideias gerais sobre a vida produzida na coletividade e no individualismo.

Como os deuses, as idéias são seres desenfreados; escapam rapidamente ao controle dos espíritos, apoderam-se dos povos e desenvolvem fabulosa energia histórica. Como pode acontecer de darmos vida a seres de espírito, que lhes ofereçamos, depois nossas vidas e que eles acabem por se apoderar delas? [...] As idéias são ainda mais teimosas e os fatos quebram-se contra elas com mais frequência do que elas quebram contra eles (MORIN, 2001, P. 148-149).

Essas ideias pertencem à essência do homem, que cria individualmente e coletivamente imagens, seres, mitos e significações. A noosfera diz respeito às imagens endógenas do cérebro que dialogam com o inconsciente coletivo (JUNG, 2011a), que por sua vez, com os arquétipos, ligando o mundo cultural, imaginário e o mundo da vida.

Na evolução humana, nós desenvolvemos a habilidade de criar universos paralelos, a imaginação evoluiu juntamente com a nossa história, a noosfera dá significado às coisas, aos símbolos e possibilita entender o ser humano dentro de um universo inexplicável. Dentro desse lugar - a noosfera - tomam forma os seres mitológicos, deuses, heróis, vilões e todas criaturas que refletem o anseio e medos humanos.

O que alguns hoje chamam de destino, deveríamos chamar de simbologias, pois, desde o raciocinamento do Homem, direcionou a sua vida. Impregnamos a imagens, significados que deixam a vida mais fácil de ser explicada e conduzida, como por exemplo, a imagem do diabo como um sujeito maligno, concretizada na Inquisição e perpetuada no inconsciente coletivo nos dias atuais.

O imaginário não é apenas um lugar, mas também a sua contaminação e conteúdos do imaginário cultural que denotam a experiência espaço/temporal constitutiva, o que é sentido presencialmente é mais complexo que o experienciado virtualmente. O corpo é uma mídia capaz de transformar a imagem mental concreta e complexa, sendo caracterizado pelo sexto sentido - sensório motor - interferindo nas imagens mentais. A Disney é o espaço em que os personagens, fantasia e magia ganham forma, mesmo sabendo que não são realidades, quem nunca sonhou em estar na Disney?

A Midioesfera é considerada uma influência externa, a qual possui o agente da mídia como influenciador. Sendo assim, esse espaço é pautado pela manipulação das informações fabricadas, sendo algo a qual o ser humano não possui influência, mas vítima de suas interferências. O advento da internet e outros meios de comunicação se tornando mais interativos, a imaginação perdeu seu espaço de domínio na noosfera, pois é invadida pela midioesfera. A partir disso, não é possível controlar as informações e a demasia de imagens que pertencem e multiplicam-se na midioesfera, isso tudo altera o modo de perceber e pensar.

A midioesfera tem o potencial de criar seus próprios seres imaginários e produzir seus mitos, ou seja, o imaginário do homem produz a própria imaginação do homem, sendo os meios de comunicação a ferramenta de manipulação do imaginário. As imagens são estruturadas, deixando a sua produção de sentido planejada em cada detalhe, com uma repetição gradual de signos com propósitos ocultos, passando o interesse para valores econômicos da mídia, vinculando-se ao capitalismo e ao mercado. Essa mídia é feita de alarmes, priorizando o corpo, as tragédias e o esporte, pois a nossa cultura contemporânea investe o dinheiro no trágico, no colapso e na quantidade.

Os conceitos de noosfera e midiosfera são conceitos que devem ser percebidos como dependentes, mesmo que entendidos separadamente, os dois sempre se relacionam, emergindo uma nova cognição humana, interferindo nas questões comunicacionais, informativas e criativas. Um exemplo disso é quando uma informação é esquecida devido a rapidez demandada pela sociedade contemporânea, desperta a angústia e a busca do tempo perdido. Podemos dizer que a história da nossa evolução ganhou a ligação com a informação, imagens, ideias que integram as redes comunicacionais. Esse novo modelo de cognição é regido pela tecnologia e a manipulação da midioesfera.

A Disney ocupa um grande espaço da mediosfera, pois, além de ser uma tradicional produtora, existente há décadas, ela também participa ativamente das construções psíquicas de seu público, que não é apenas crianças, mas sim, todos os que acreditam nos mundos possíveis das animações.

Para a nossa investigação, nós decidimos analisar sobre os aspectos e campos imagéticos desta arte, pois como ponderou Contrera (2017), as estruturas sociais só existem como estruturas mentais, como “uma representação que flutua na cabeça dos homens reais”, sendo assim, essa pesquisa é determinada pelo sistema de significação das imagens, sua antropologia, iconofagia e lógica de consumo.

Sendo assim, devemos pensar nos “Seres de Espírito” de Edgar Morin (2014), que entendem ideias de “deuses” ou “imagens flutuantes na cabeça do homem” como representações do espírito humano, existente em um espaço imaginativo que pode ser acessado. O autor define a Mediosfera como um espaço com imagens de ordem midiática, as quais conversam com o imaginário humano. As imagens são a própria representação desses seres de espírito, justamente por serem personagens constituídos por formas pensadas para carregar determinada semântica.

Essa retórica é retroalimentada a partir do consumo midiático, fazendo com que mitos, imagens, seres do espírito, tomem a constância de sua pós-vida, tornando-se imagens pós-míticas, tomando o corpo de novas narrativas e formatos, como o do cinema, transitando não apenas pela oralidade. Como indústria de cinema, a Disney ocupa parte dessa midiosfera, é a responsável pela construção de grandes narrativas audiovisuais, influenciando gerações e

comportamentos de seus públicos, criando novas tendências estéticas e levando um grande espaço na psique dos seres humanos e no imaginário cultural.

ABY WARBURG

Warburg observava a ressonância da imagem em diferentes culturas e espaço/tempo, que possuíam a mesma simbologia. O exemplo mais conhecido está no *Nachleben* da Vênus: Em que nos cabelos da Vênus de Boticelli e nos trajes esvoaçantes das mênades do selo da República da França, encontra-se nos detalhes da imagem, o poder de cada elemento.

O ritual da serpente foi um estudo elaborado na tentativa de mostrar a curado de sua esquizofrenia, provando que as imagens possuem vínculo com a destruição do homem, reunindo inúmeras imagens em sua biblioteca e em sua cabeça. Ele encontrou a forma da serpente nos degraus de uma escada, nos cabelos da Vênus e em outras imagens, traçando assim o que ele chama de *Nachleben*, ou então, o pós-vida da imagem.

O ritual da serpente é o ponto central do entendimento da episteme de Warburg, a serpente é uma imagem universal, presente na iconografia de muitas outras culturas. Pensar como o autor, é compreender que o movimento da serpente é uma conexão, do que está em outro lugar com o que está aqui, carregando a mesma semiose.

A premissa básica para a sobrevivência das imagens são essas conexões, ao passo que o trabalho de quem analisa imagens é saber lidar com um universo de conceitos. A imagem é a forma material a qual percebemos os sentidos, as emoções e paixões, essa característica é o pilar para pensarmos no *Phatosformel*¹¹⁴, pensando que os receptores dessas imagens são passíveis de suas forças sensoriais. Portanto, a *nachleben* é o potencial da sobrevivência da imagem pelo seu tempo, enquanto o *Phatosformel* é entendido pelas paixões pulsantes na imagem. Sendo assim, pensamos a imagem com o movimento, pois ela sobrevive e retorna em um movimento de sintoma (Phatos). O autor não possui exposição teórica, mas uma experiência teórica, buscando pelas repetições, sobrevivências e o silêncio, o vazio (DIDI-HUBERMAN, 2009).

O Atlas *Mnemosyne*¹¹⁵ é a obra principal do autor, permitindo a visualização de sua teoria, reunindo imagens de diferentes contextos e imprimindo os sintomas que ele encontrou na cultura ocidental. Esse é a transmissão das imagens, dando abertura para as suas infinitas interpretações e materializando em cada prancha o *Nachleben*. O atlas é a

114 Fórmula do *Phatos*.

115 Atlas *Mnemosyne*.

dedicação da vida de estudos do autor, em que as disposições das imagem tem um propósito, a qual acompanha partes escritas de sua pesquisa (DIDI-HUBERMAN,2009).

Esse modelo de pensamento é o que podemos considerar “warburguiano”, refletido no atlas *Mnemosyne*: uma ferramenta de unir todas as informações das imagens em um único espaço que permite o acesso de uma a outra de uma forma simplificada. O homem das ideias fugitivas também faz com que as ideias retornem, mas nunca por inteiro, gerando novas tendências, o que ajuda a pensar no aspecto da *Nachleben*. Nessa mesma perspectiva que está o maior mistério da teoria warburguiana, pois ele não tem um fim.

Mnemosyne conta a história da arte a partir da memória, com aleatoriedade das imagens e elementos anacrônicos. Em seu fundo negro é a presença dos vazios da memória. Ele nasce do imemorial para ressurgir, configurando uma episteme nova, a partir da *Nachleben*, a sobrevivência da própria imagem, indo de encontro a outras significações e temporalidades heterogêneas.

É esse fundo negro que é o intervalo entre as imagens, o vazio, a temporalidade e toda estrutura das camadas associativas da memória, passando para a sua iconologia, o intervalo.

Para Warburg, o pensamento concreto e o pensamento abstrato não se opõem com nitidez, mas, ao contrário, determinam um círculo orgânico da capacidade intelectual do homem. Ao aproveitarmos de *Mnemosyne*, esperamos representar tal dialética em seu desenvolvimento histórico.

Warburg leva para sua teoria a essência, os “ecos culturais”, é a partir dos detalhes e intervalos que acontece os seus sentidos. Como lembra Didi-Huberman, a memória é apresentada como intrincamentos. Warburg traça a sua episteme a partir desses intervalos, vazios, detalhes, compreendendo a esquizofrenia da cultura ocidental, sendo essa, a união da mania com a depressão. O *Nachleben*, visto no Atlas, acontece no intervalo do tempo, ele é a cola dos tempos distintos que faz a memória de um, ser a do outro.

ANÁLISE DAS IMAGENS

Utilizamos das pranchas do Atlas *Mnemosyne* (2010) em que Aby Warburg conta a história da arte de uma maneira imagética, permitindo que a imagem conte a sua própria história para montar as análises, carregando os frames coletados das filmologias da Disney com as imagens aleatórias que remetem o sobrenatural vistas na primeira seção. Ao total foram constituídas 7 pranchas, ao montar a última, a da magia, notou-se a repetição de todas as outras pranchas, esse foi o ponto em que definimos o pathosformel do sobrenatural a partir

da Disney. É nela que está o caráter de sobrevivência, ou o *Nachleben*. É esse fantasma que permanece oculto, mas que ressurge em todas as animações propostas pela produtora.

Figura 1 – Fantasmas



Figura 2 – Heróis

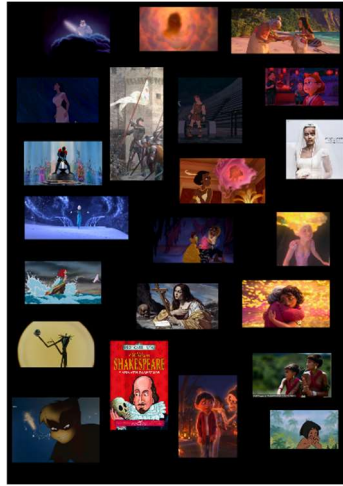


Figura 3 - Fadas

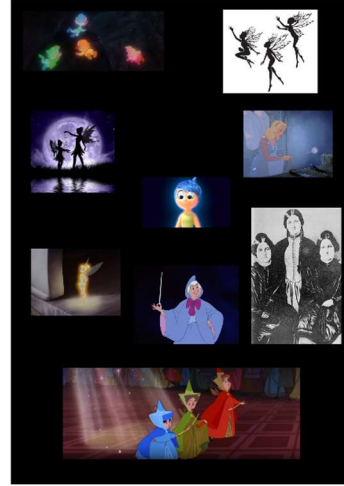


Figura 4 – Vilões



Figura 5 – Trickster

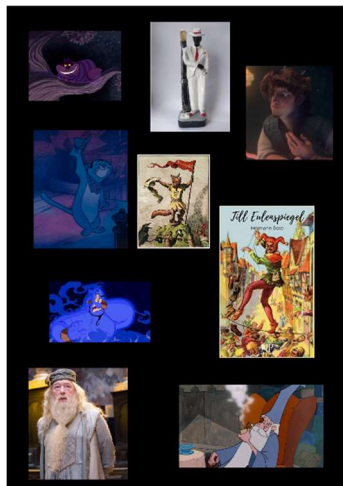


Figura 6 - Crenças

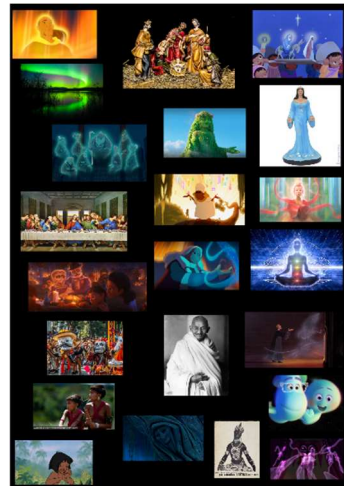


Figura 7 - Magia



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Disney é responsável por histórias que são contadas desde a infância, na adolescência, fase adulta e até na velhice. Não concluímos se esse movimento é intencional, pois esse nunca foi o propósito da pesquisa, mas as questões sobrenaturais sempre existiram em um imaginário coletivo, perpassando por imagens distintas, histórias e significados culturais diversos.

Dividimos em 7 pranchas de análise a partir da disposição que Aby Warburg (2010) provocou em seu Atlas Mnemosyne, levando em consideração as energias fantasmagóricas que perpassam o sobrenatural. Foi na última (da magia) que ficou perceptível a miscelânea das abordagens das outras pranchas. Tal conceito também pode ser encontrado nos valores da empresa: “criatividade, sonhos e imaginação”, além da atenção aos detalhes para a preservação da “magia” da Disney.

Buscamos as imagens aleatórias do sobrenatural pelo algoritmo do Google. Organizar todos os pontos de referência e organização das imagens é muito complicado. Ao utilizar o Google como ferramenta para unir essas imagens, permiti que meu repertório pessoal influenciasse nessas escolhas para pautar outras imagens do sobrenatural.

Sendo assim, reflito que a característica da performatividade da magia é o que sustenta a sobrevivência do sobrenatural, não apenas na Disney, mas durante a história, fazendo com que essa imagem se torne uma densa camada na psique da humanidade e que perpassa durante os séculos. A magia é o *nachleben* desse sobrenatural. Esse artifício conecta as imagens das animações da Disney, delimitando e traçando a sua *pathosformel*.

Como em uma história de fantasma para gente grande, todas essas questões ficam em seus calabouços e ressurgem com outras imagens, outras borbulhas culturais. Os fantasmas voltam a assombrar as pessoas que os carregam. Para os estudos culturais, a Disney se revela como um campo fértil, pois ela foi adaptando-se à globalização e a hibridização cultural (Canclini, 2013).

A partir da magia envolta por suas imagens, observamos cores cintilantes, principalmente o azul, repetindo e ressurgindo de diversas formas, contextos e gestos. As pranchas receberam nomes que podem remeter à jornada do herói, mas essa não foi levada em consideração na hora de realizar as análises, mas sim, a tentativa de traçar o *pathosformel* do sobrenatural.

Também existem filmes que são importantes para quem deseja analisar a produtora, como o *Fantasia (1940)*, em que personagens mais característicos das animações como o Mickey representam todo ideal da produtora e esse sobrenatural oculto e fantasioso. Como para quem interessar estudar as narrativas, em *O Rei Leão (1994)* é perceptível todas as etapas

da jornada do herói bem definida. O filme *Soul* (2020) é um divisor de águas, pois ele é lançado após a Disney comprar os direitos autorais da Pixar. Nele vemos a pauta máxima da espiritualidade como questão da narrativa.

A episteme Warburgiana se revelou complexa em ser trabalhada durante esses anos, mas com um resultado extremamente satisfatório para a pesquisa. Para o autor, não importa a fonte, dado, data, linearidade. Isso possibilita deixar com a imagem a responsabilidade em se desvendar e ser desvendada. Trabalhar com o autor pode ser angustiante, levando em consideração que ele permite um escopo grande de análise. Essa aproximação deve ser feita a partir das pistas, unindo características, gestos, forças, sempre com o pensamento de encontrar o comum nas diferenças, para justamente nesse ponto, traçar a sobrevida da imagem.

Como as mitologias são aporte para a compreensão do homem, suas naturezas e estruturas sociais, as animações da Disney deixam evidências para a compressão da cultura. Tudo está interligado. Aby Warburg permite com que saíamos de nossas caixinhas para olhar para o mundo com outros olhos, aproximar nossas diferenças e nelas encontrar as sobrevidas da imagem, ou o que ele chama de *nachleben*. Traçar a fórmula do *Pathos* e entender a transcendência da imagem.

Como os mitos que participam ativamente do imaginário coletivo, as histórias da Disney reforçam ideais culturais a partir de suas imagens, fazendo parte de extrema importância na semiosfera. Com a mesma relação, essas narrativas que também são sobrevidas, reforçam estruturas sociais, alimentam incansavelmente o imaginário cultural, influenciando a consciência e o ego do homem.

Portanto, a Disney é sobrenatural! Ela faz parte do imaginário cultural do ser humano, influenciando em comportamentos, possuindo atributos das sobrenaturalidades em suas imagens, que reforçam sistemas e estruturas sociais. Acredito que cada vez mais o homem está perdendo seu potencial de raciocínio, devido a essa era de iconofagia, a qual possui a grande mídia como máquina de novas imagens e criadoras de estruturas da semiosfera.

REFERENCIAL TEÓRICO

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2009. vol. I

CAMARGO, H. W. de. **Linguagem e mito no filme publicitário**. 2011. 247 p. Tese (Programa de Pós-graduação em estudos da linguagem) — Universidade Estadual de Londrina. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000168377>. Acesso em: 14 de Junho de 2022.

- CANCLINI, Néstor. **Culturas Híbridas: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade.** São Paulo: EDUSP, 2013.
- CONTRERA, M. S. **Mediosfera: Meios, Imaginários e desencantamentos do mundo.** 2 ed. Porto Alegre: imaginalis, 2017.
- DEL PRIORE, Mary. **Do outro lado: A história do sobrenatural e do espiritismo.** São Paulo: Planeta, 2014.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg.** ABADA EDITORES. Madrid, 2009.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 1972.
- _____. **O sagrado e o profano: a essência das religiões.** Trad.: Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente.** In: Obras Completas de C. G. Jung, vol. VII/1. Petrópolis: Vozes, 2011a.
- _____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** In: Obras Completas de C. G. Jung, vol. IX/1. Petrópolis: Vozes, 2011b.
- _____. **Quatro arquétipos: mãe – renascimento – espírito – trickster.** Petrópolis: Editora Vozes, 2021.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2005.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica.** São Paulo, É Realizações, 2014.
- MORIN, Edgar. **O método 4: As idéias: habitat, vida, costumes, organização.** POA: Sulina, 2001
- WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande.** São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- _____. **Atlas Mnémosyne.** Madrid: Akal, 2010.



REFLEXÕES A PARTIR DA MONTAGEM DA VIDEOPERFORMANCE "MÚLTIPLAS FACES DO VAZIO"

Flávio Freire Carvalho¹¹⁶

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo produzir uma reflexão acerca da montagem da videoperformance autobiográfica “Múltiplas Faces do Vazio” de Flávio Carvalho com música de Lilian Nakahodo. Esta videoarte teve origem a partir de investigações no NPPA - Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual da Universidade Tuiuti do Paraná liderado pela Profa. Denize Araujo, PhD. A montagem da videoperformance é inspirada pela “Condição Pós-Mídia” do teórico e artista Peter Weibel indo além da produção final com camadas de mídias que influenciam e determinam umas às outras. A performance se inicia em vídeo, depois é montada como escultura virtual, passando por imagens geradas por textos e que se transformam em sons, para voltar finalmente ao audiovisual. Todas essas camadas que vão de *softwares* de visão computacional (*ReactIVision*), de *game engine* (*Unity*) e de *web app* de inteligência artificial (*Midjourney* e *Bit Tripper*) perfazem um circuito em “Múltiplas Faces do Vazio”.

PALAVRAS-CHAVE: Videoperformance; Arte Digital; Pós-Mídia.

1. O CONCEITO

Durante um ano, compreendido entre fevereiro de 2021 e fevereiro de 2022, trabalhei em uma agência de publicidade em Curitiba que propôs o expediente em *home-office* com o objetivo de evitar a disseminação do vírus devido à inexistência de vacinas contra o COVID-19 no Brasil. Nesse período em casa, eu iniciava minhas atividades às 9 horas da manhã, mas não possuía um horário determinado para encerrá-las, pois havia uma demanda significativa de trabalhos para serem resolvidos em um único dia. Sentia que todos os dias eram ligeiramente iguais e tediosos. Em razão do excesso de horas trabalhadas diariamente, não podia realizar atividades físicas como um caminhar na rua, o que levou a um esgotamento físico e mental, também conhecido como "Síndrome de *Burnout*"¹¹⁷.

Senti a necessidade de lidar com o trauma do estresse, da experiência da agência, através de uma videoarte. Sou membro do NPPA - Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual da Universidade Tuiuti do Paraná desde 2020, e a pesquisadora Denize Araujo, PhD, líder do

116 Mestrando em Comunicação e Linguagens - Cinema e Audiovisual, Universidade Tuiuti do Paraná – Bolsista PROSUP/CAPES, orientando da profa. Denize Araujo (PhD), flvz.lab@gmail.com

117 <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/sindrome-de-burnout>

núcleo, propôs uma atividade para os participantes criarem uma videoarte para ser exibida em uma mostra do grupo, incorporando pelo menos uma teoria. Peter Weibel, artista e curador, e sua teoria da "Condição Pós-Mídia" foram escolhidos para a criação do trabalho. Dessa maneira, concebi a videoarte como uma performance, usando como estética e estilo dos meus trabalhos anteriores. Após a conclusão da videoperformance intitulada "Múltiplas Faces do Vazio", optei por não apresentar este trabalho no NPPA e planejo criar uma videoarte diferente para a mostra do grupo.

2. DESENVOLVIMENTO DA MONTAGEM DE MÚLTIPLAS FACES DO VAZIO

2.1 REACTIVISION

Desde 2012, como artista, tenho utilizado o *software* de visão computacional *ReactIVision* em minha poética. Esse *software* faz parte do instrumento colaborativo eletroacústico para superfícies tangíveis, o *ReactTable*, cujo projeto foi iniciado em 2003 pelos pesquisadores Martin Kaltenbrunner, Sergi Jordà, Günter Geiger e Marcos Alonso, da Universidade Pompeu Fabra em Barcelona, na Espanha, e foi apresentado pela primeira vez em 2005 no *Computer Music Conference*. (KALTENBRUNNER et al., 2005) O *ReactIVision* é responsável por criar a interface entre uma câmera oculta posicionada na parte inferior voltada para a mesa semi-translúcida do *ReactTable*, que reconhece os códigos a partir do movimento de objetos em forma de cubos dos instrumentistas. Cada lado desses cubos é composto por um tipo de símbolo "*fiducial*" (KALTENBRUNNER; BENCINA, 2007). Um projetor oculto na parte inferior da mesa, com foco na tampa, exibe imagens que correspondem aos códigos e aos movimentos em tempo real do instrumentista, gerando assim um visual e uma composição sonora diferentes a cada movimento do músico, como ilustra a Figura 1.



Figura 1. *ReactTable* e estrutura interna

Em minha performance intitulada "Múltiplas Faces do Vazio", eu utilizei a estética do *software* de forma furtiva, extraíndo-a para criar minha própria performance. A estética do vídeo consistia em ruídos em preto e branco, pixelizados e limearizados, capturados do ambiente em 3D por uma *webcam*, ao mesmo tempo em que o vídeo era gravado no *QuickTime Player* em um computador com *Mac OS*. Ela foi planejada para ser simples de executar, mas com grande potencial para expandir este trabalho artístico, tornando-o mais complexo a cada passo na montagem. A performance começa com um balançar de cabeça em forma de "não", representando minha recusa em aceitar os dias estressantes que estava vivendo. Em seguida, minha expressão se torna distante, incrédula e tediosa. A performance no vídeo pelo *ReactIVision* é encerrada neste momento. Conforme a Figura 2.



Figura 2. Videoperformance no *ReactIVision*

2.2. PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS *UNITY*

Em seguida a este passo, foi criado um arquivo em ambiente 3D na plataforma de desenvolvimento de jogos *Unity*¹¹⁸ para hospedar o vídeo gerado no *QuickTime* do *ReactIVision*. O *Unity* é um *software* usado para criar jogos e animações para PCs e

¹¹⁸ Versão do software: 2020.3.32f1.

videogames. Nesse ambiente 3D, o vídeo foi inserido em um canvas 2D que interagia com outros elementos, incluindo cinco hastes em 2D de *glitches* extraídos da biblioteca do artista. Essas hastes são fragmentos de outros trabalhos gerados pela técnica de *databending*, que consiste, nesse caso, em corromper uma imagem JPEG abrindo-a em um editor de texto e injetando fragmentos randômicos do próprio código ASCII da imagem, resultando nos *glitches*. (BERG, 2008) Algumas hastes foram selecionadas em uma paleta de cores em tons de azul, e pela primeira vez, eu restringi minha paleta de cores para um pequeno conjunto de tons azuis. Esses elementos 2D se organizaram dentro do ambiente 3D para formar uma escultura virtual que se relacionava com a videoperformance, conforme Figura 3.

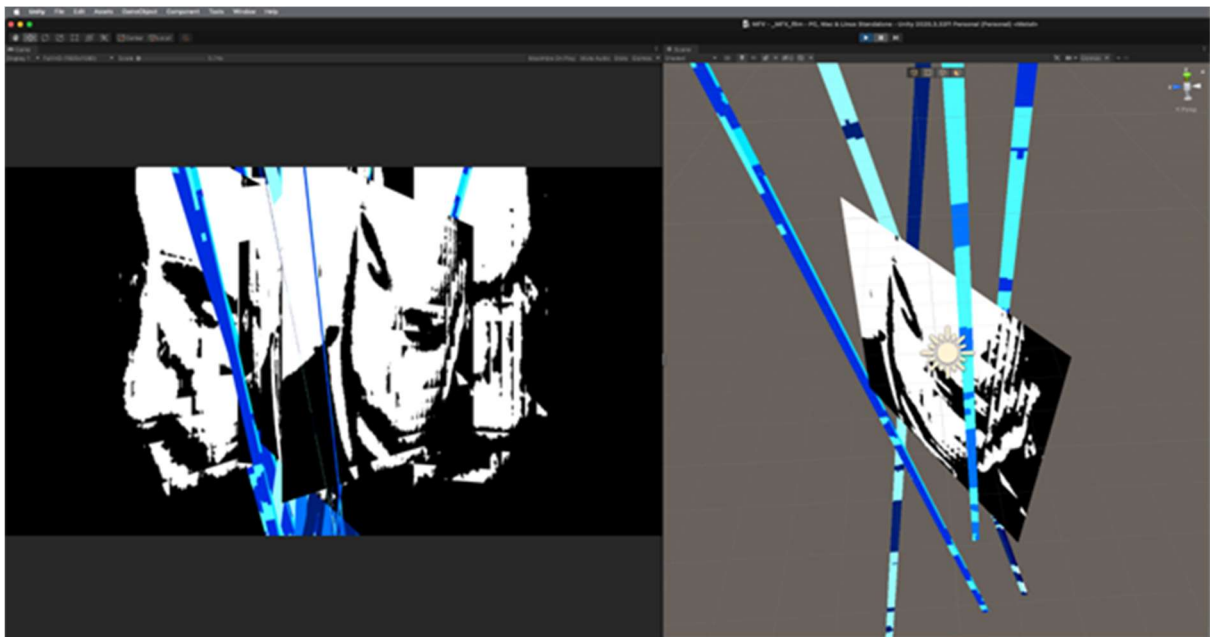


Figura 3. Interface do *Unity*: do lado direito, a saída final. Do lado esquerdo, montagem do vídeo gerado no *ReactIVision* com as hastes de *glitches*, transformado em escultura virtual.

Para criar o movimento do canvas com a videoperformance, dois *scripts* simples foram usados na linguagem de programação C#¹¹⁹: "*CameraRotator*" e "*Waypoints*". O primeiro *script* gerou um movimento de rotação anti-horário (-100 *frames* por segundo) em torno do próprio eixo, enquanto o segundo *script* gerou um movimento descendente do canvas de um ponto a outro. Isso resultou na alternância da imagem da videoperformance de um lado para o outro, enquanto aparecia abruptamente de cima para baixo até um ponto específico, mantendo a alternância de estados. O canvas foi propositalmente montado para que o vídeo fosse apresentado dos dois lados. Além disso, outro *script* de movimento "*CameraRotator*" foi incorporado na câmera principal, fazendo com que ela girasse em órbita de todos os elementos a uma velocidade de 4000 *frames* por segundo no sentido horário. Embora a

¹¹⁹ Linguagem de programação nativa do software *Unity*.

velocidade possa parecer absurda, foi o efeito mais apropriado para o resultado esperado depois de vários experimentos. As únicas partes sem movimento eram as hastes com os *glitches*. No entanto, é importante destacar que toda essa parte do processo não é visualizada na produção final e que o resultado final é apresentado de forma diferente.

Depois de ter ajustado todos os elementos, e preparado o cenário, foi o momento de animar. Então, com modo "Play" selecionado foi possível ter uma visualização rápida da janela "Game" na interface do *Unity* da videoperformance com os novos elementos. Foram realizados novamente alguns ajustes de posicionamento do canvas e das hastes na janela "Scene" para que tudo ficasse da maneira mais interessante na tela. No entanto, ainda era necessário ajustar um elemento na composição relacionado à configuração da câmera que orbitava os elementos. Na janela "Inspector" referente à câmera, o elemento chamado "Clear flags" foi modificado. Dentro do *Unity*, o "Clear flags" é uma propriedade que pode ser encontrada nas configurações de uma câmera. Ela é usada para determinar o que a câmera deve renderizar como plano de fundo (*background*) da cena. Existem algumas opções possíveis de "Clear flags" e foi optado pelo "Don't clear". Este elemento faz com que a câmera não limpe o *buffer*¹²⁰ de renderização antes de renderizar a cena, mantendo o que já estava renderizado na tela. O resultado é um *glitch* na imagem onde um *frame* se sobrepõe ao outro, conforme a Figura 4.



Figura 4. Sobreposição de *frames* com o elemento "Clear flags" no modo "Don't clear" no *Unity*.

Em seguida, foi necessário instalar um módulo de gravação de vídeo no *Unity*, já que a plataforma não possui um gravador nativo. Utilizei o módulo "Recorder" e configurei a

120 É uma região de memória física utilizada para armazenar temporariamente os dados enquanto eles estão sendo movidos de um lugar para outro. Normalmente, os dados são armazenados em um buffer enquanto eles são recuperados de um dispositivo de entrada (como um microfone) ou pouco antes de serem enviados para um dispositivo de saída (como auto-falantes). [https://pt.wikipedia.org/wiki/Buffer_\(inform%C3%A1tica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Buffer_(inform%C3%A1tica))

gravação para capturar do *frame* 0 até o *frame* 3000 a uma taxa de 30 FPS¹²¹. Quando o limite de *frames* foi atingido, o processo foi interrompido e um novo vídeo foi gerado em formato MP4 com compressão H.264 e resolução de 1920x1080 pixels. Com isso, todos os elementos em 3D foram convertidos para 2D.

2.3 Bit Tripper

De acordo com informações dos desenvolvedores (COUNTERPOINT; YACHT, 2019) o *Bit Tripper* é uma ferramenta interativa baseada na web que utiliza redes neurais profundas para explorar a tipografia generativa¹²². Utilizando essa ferramenta, criei uma tipografia única que apresenta glitches em sua estética resultante. As fontes geradas pelo *Bit Tripper* são frequentemente empregadas em outros trabalhos meus, tornando-os mais singulares.

A interface do *Bit Tripper* permite ao usuário criar texto personalizado. Para isso, o usuário digita o texto desejado e cada letra se transforma por meio de uma animação. Se o usuário gostar de uma determinada letra, pode "travá-la" e continuar escolhendo as letras seguintes. Depois de selecionar todas as letras desejadas, basta clicar no botão "*Generate font*" para criar um arquivo com extensão "OTF"¹²³ pronto para ser utilizado conforme figura 5.

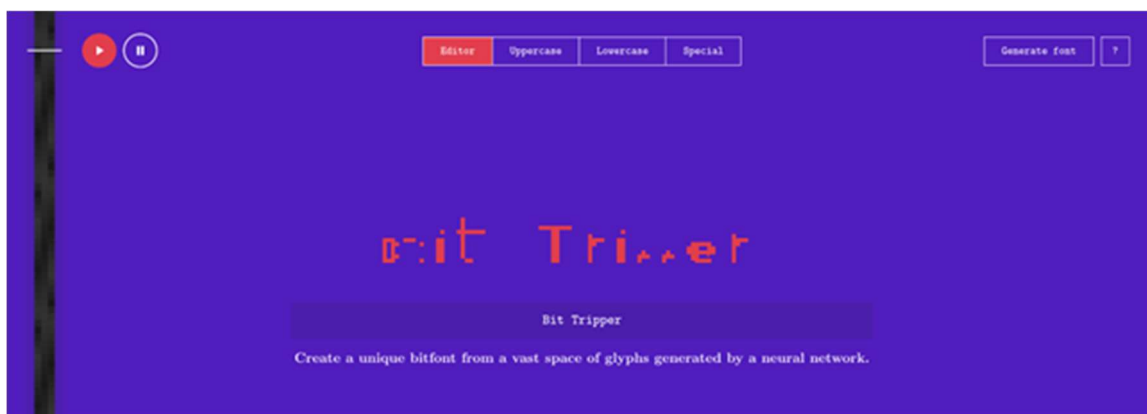


Figura 5. Interface do Bit Tripper

121 Frames por segundo.

122 Por inteligência artificial.

123 Open Type Font: é um formato de fontes de computador escalável, inicialmente desenvolvido pela Microsoft, e mais tarde em cooperação com a Adobe Systems. Foi anunciado pela primeira vez em 1996, com um número significativo de fontes lançadas em 2000 e 2001. <https://pt.wikipedia.org/wiki/OpenType>

No meu caso, porém, alterei a finalidade original do programa e empreguei o *QuickTime Player* para capturar uma parte da tela que exibia a animação das letras, bem como a tipografia do filme, incluindo: o título, o diretor, a trilha sonora, e outros elementos. Cada gravação levou cerca de 2 a pouco mais de 3 minutos, e posteriormente integrei o vídeo resultante no *software After Effects*, onde realizei a pós-produção.

2.4 After Effects

No *After Effects*, reuni todo o material de vídeo, incluindo os créditos, que foram sincronizados com o vídeo gerado pelo *Unity*. Para os créditos, eu acelerei cada parte da animação do *Bit Tripper* usando a técnica do "*Time stretch*"¹²⁴ em um fator de 5%, deixando cada parte com cerca de 8 a 10 segundos, conforme a imagem.

Considerando que a imagem capturada diretamente da tela apresentava fundo azul e texto vermelho, conforme ilustrado na Figura 5, decidi aplicar o efeito "*Black & White*" em todos os créditos para convertê-los em preto e branco. Em seguida, empreguei o modo "*Subtract*" em cada camada de texto, a fim de extrair o fundo e destacá-lo isoladamente, sem interferência do fundo. Com exceção do texto da abertura que aparece com o nome do filme em inglês "*Multiple Faces of the Void*" em branco com fundo preto.

Ainda era necessário um último elemento para concluir a videoperformance, então retornei ao *Unity* e gravei outro trecho, desta vez removendo o efeito da câmera em órbita e mantendo apenas o movimento de rotação de ida e volta, revelando assim a performance inicial que executei na seção do *ReactIVision*. O efeito *glitch* ficou ainda mais evidente devido à configuração "*Clear flags*" marcada como "*Don't clear*". Conforme Figura 6.

¹²⁴ *Time Stretch* é uma técnica utilizada no *software* de edição de vídeo e animação *After Effects*, que permite esticar ou comprimir a duração de um clipe de vídeo ou animação, sem alterar sua velocidade ou taxa de quadros. O *Time Stretch* é uma ferramenta útil quando é necessário ajustar a duração de um clipe, por exemplo, para sincronizar com uma trilha sonora ou para criar uma animação com um tempo específico. Ao aplicar o *Time Stretch*, o *software* adiciona ou remove quadros de vídeo ou fotogramas de animação para estender ou encolher o tempo do clipe, mantendo a mesma aparência e qualidade visual.

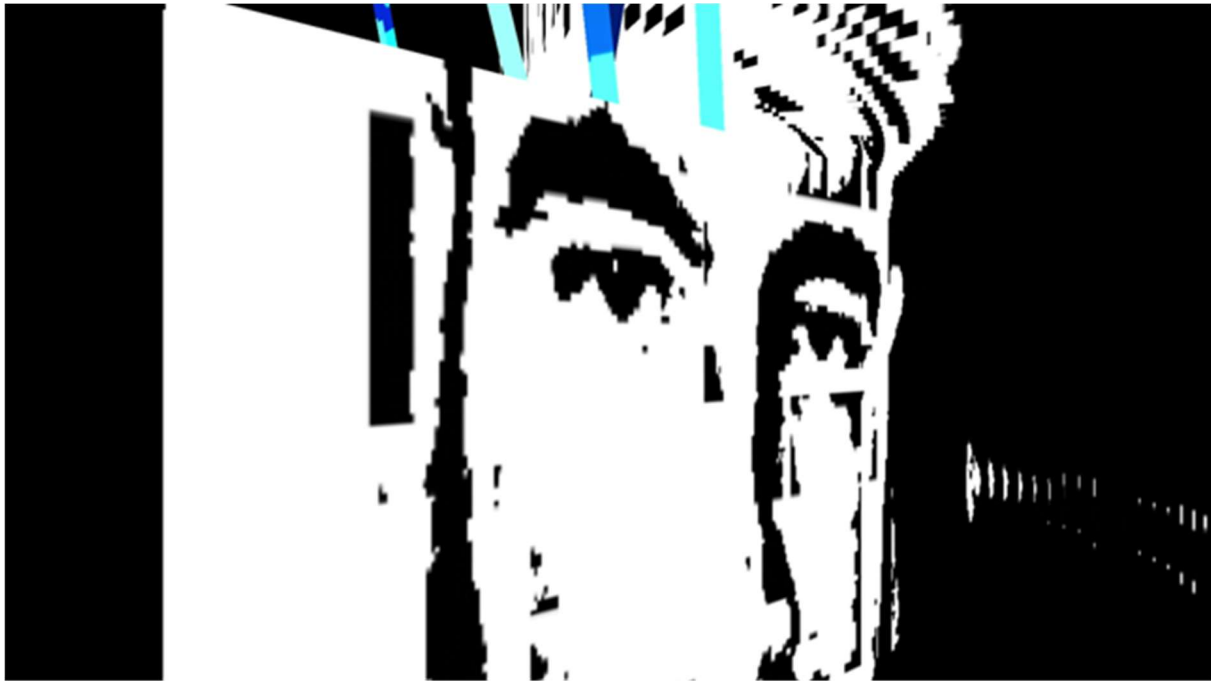


Figura 6. Videoperformance desvelada no *Unity*.

Em seguida, no *After Effects*, adicionei essa parte final e ajustei os textos finais para incluí-los nessa seção do filme. Depois de consolidar todas as imagens, prossegui para organizar a trilha sonora.

2.5 Trilha Sonora: *Midjourney* e *Audacity*

Convidei para este projeto a pianista, e compositora de música experimental, Lilian Nakahodo¹²⁵ para criar uma trilha sonora que posteriormente definimos em conjunto. Na primeira parte, eu utilizei o *web app* de inteligência artificial que cria imagens a partir de *prompts*¹²⁶ denominado *Midjourney*. Naquela época, pouca gente sabia o que era o aplicativo, pois havia sido liberado aos poucos para os usuários, e o programa ainda estava nas primeiras versões. No *Midjourney*, eu usei como *prompt* a sinopse do filme que eu já havia definido. "Um vazio de ideias consome de forma tediosa e aflitiva uma sucessão de dias na vida de um ser humano chamado Stress", porém digitei em inglês para o aplicativo entender:

125 Musicista e *sound designer*, graduada em produção sonora, mestre em música com enfoque em práticas contemporâneas (UFPR). Trabalha com performance, atuando como pianista e compositora, do erudito ao eletroacústico e experimental. Produz trilhas para espetáculos e conteúdo audiovisual, além de desenvolver projetos autorais relacionados ao piano "preparado".

126 Um *Prompt* é uma frase de texto curto que o *Midjourney* interpreta para produzir uma imagem.

<https://docs.midjourney.com/docs/prompts>

"A void of ideas consumes in a boredom and distressing way a succession of days in the life of a human being named Stress". Fiz uma série de imagens a partir do resultado da máquina e selecionei apenas quatro delas. Salvei cada uma com uma extensão diferente (PCX, GIF, BMP e JPG) para enviar para a Lilian, que selecionou apenas em PCX para trabalhar (ver a figura 7).



Figura 7. Imagens geradas no *Midjourney* a partir da sinopse do filme em inglês. As extensões na ordem de esquerda para direita e de cima para baixo (PCX, GIF, BMP e JPG)

Ela abriu, então, o arquivo em um editor de áudio, o *Audacity*, desvirtuando o processo natural dos arquivos. Para inserir a imagem, ela precisou converter o arquivo para a extensão "RAW" para assim o software entender a imagem como música. Uma vez convertido, foi possível trabalhar utilizando efeitos de áudio em cima da "imagem". Depois que ela achou satisfatório o resultado, ela editou a trilha que acabou gerando *glitches* na música. Este tipo de quebra é uma técnica chamada de *databending* por sonificação. Em seguida da edição, ela

consolidou o áudio dela com o vídeo final que eu havia gerado no *After Effects*, finalizando dessa maneira a videoperformance "Múltiplas Faces do Vazio".

3. A INTENÇÃO DA VIDEOPERFORMANCE

O filme se apresenta em um carrossel de *frames* soltos e desordenados que nunca se repetem, representando os dias ligeiramente iguais e tediosos por meio da repetição da performance. Estes movimentos, em um segundo olhar, emulam palimpsestos digitais. Poderia me aprofundar mais nesta questão, porém não é o foco desta pesquisa. Ao fundo do vídeo, existem fragmentos de hastes com *glitches* em tons azuis, que simbolizam a distância, frieza e o tédio, bem como a causa da aflição. No segundo momento do filme, a performance se desvela por completo, com uma calmaria, deixando rastros e representando as sequelas da experiência do estresse. Assim como no filme, os compassos da trilha foram esculpidos de modo que nunca se repetem, com pequenas alterações introduzidas por processos randômicos digitais e manuais, concluindo a experiência da videoperformance.

4. A "CONDIÇÃO PÓS-MÍDIA"

O filme é orientado pela teoria da "Condição Pós-Mídia" do teórico de arte e mídia Peter Weibel, que argumenta que (2005, p. 15): "nenhuma mídia é dominante e todas as diferentes mídias influenciam e determinam umas às outras". A performance crua foi gravada inicialmente no *ReactIVision* em 2D. Na segunda etapa da montagem do filme, foi desenvolvida no software *Unity*, onde a videoperformance é colocada em um canvas dentro de um espaço em 3D, juntamente com fragmentos de hastes de *glitches* em tons azuis, criando uma escultura virtual. O filme é gravado nesse ambiente e transformado em um filme 2D, no qual *frames* soltos parecem fotografias. Na parte da música, fragmentos de som são gerados por meio de um *prompt* no *Midjourney*, um laboratório online de IA que cria imagens a partir de descrições textuais. A sinopse do filme é usada como texto para criar imagens, que são selecionadas e transformadas em *glitches* sonoros através da técnica de sonificação no *Audacity*, antes de serem inseridas na música.

Existiu então um roteiro das mídias costurando as linguagens que, segundo Weibel (2005, p. 13)

Hoje qualquer método artístico segue o roteiro, as regras da mídia. Estas mídias não só abrangem as antigas e novas mídias tecnológicas, desde a fotografia até o computador, mas também as antigas mídias analógicas, como a pintura e a escultura, que foram alteradas e influenciadas sob a pressão das mídias tecnológicas. É por isso que esta frase, repetida sob esta condição prévia, se aplica: Todo método artístico segue o roteiro das mídias. (N.T)

Seguindo esta ordem da teoria da "Condição Pós-Mídia" de Weibel, várias linguagens interagem no filme, desde a montagem até a produção final: filme 2D que se transforma em uma escultura virtual, que por sua vez se modifica novamente em um filme 2D com fotografia; escrita que se transforma em imagens, que por sua vez se convertem em sons, antes de finalmente retornar ao filme 2D.

5. CONSIDERAÇÕES

O processo de criação da videoperformance "Múltiplas Faces do Vazio" evoluiu em etapas sucessivas, partindo de uma ideia simples e tornando-se gradualmente mais complexo na interação entre as diferentes linguagens envolvidas. A participação categórica da compositora Lilian Nakahodo se deu em virtude de sua habilidade com as técnicas de *glitches*, que foram utilizadas na produção. Durante o processo de montagem, também ficou evidente a presença da "Condição Pós-Mídia" de Weibel. Além disso, acredito que ainda há possibilidade de explorar outras camadas teóricas a partir desta obra.

REFERÊNCIAS

BERG, B. **Databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect**, 2008. Disponível em: <http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html>. Acesso em: 10/08/2022.

COUNTERPOINT & YACHT. **Bit Tripper**. 2019. Disponível em: <https://bit-tripper.ctpt.co/> Acesso em: 10/08/2022.

KALTENBRUNNER, M.; BENCINA, R. **ReactIVision: A Computer-Vision Framework for Table-Based Tangible Interaction**", Proceedings of the first international conference on "Tangible and Embedded Interaction (TEI07). Baton Rouge, Louisiana. 2007. Disponível em: https://modin.yuri.at/publications/reactivision_tei2007.pdf Acesso em: 10/08/2022.

KALTENBRUNNER, M.; JORDÀ, S.; GEIGER, G.; ALONSO, M. "**The reactTable***: A Collaborative Musical Instrument," 15th IEEE International Workshops on Enabling Technologies: Infrastructure for Collaborative Enterprises (WETICE'06), Manchester, UK, 2006, pp. 406-411, doi: 10.1109/WETICE.2006.68.

WEIBEL, P. **The Postmedial Conduction**. Artecontexto (Magazin), Nr. 6, 2005. p. 6-10 e p. 11-15.



CORPA E TRANSGRESSÃO EM TRIPA (2021)

Noah Mancini

RESUMO: O presente texto se propõe a analisar a performatividade contra-hegemônica no curta-metragem *“Tripa”*, dirigido, escrito e encenado por Márcie Vieira, adaptação literária de texto homônimo da mesma autora. O conto - publicado no livro *“Escrevivências”*, pela editora Mostra - de caráter autobiográfico, são confissões de um eu-lírico que nos traz sem pudores acontecimentos pessoais, escritos em primeira pessoa. O tom de subjetividade é enfatizado através de uma única voz interlocutora, onde a autora aborda poeticamente questões sensíveis ligadas a sua transição de gênero e seus demais atravessamentos. Na intertextualidade de sua expressão poética, Márcie Vieira exerce uma função multifacetada na produção de seu trabalho: executa variadas linguagens interseccionadas para trazer uma ou mais dimensões interpretativas.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; literatura; performance; transgeneridade; gênero e sexualidade

INTRODUÇÃO

O curta-metragem *“Tripa”* (2021) é dirigido, escrito e encenado por Márcie Vieira, artista e pedagoga, especialista em Metodologias do Ensino de Arte. É inspirado em texto homônimo da mesma autora, publicado no livro *“Escrevivências”*, pela editora Mostra. A obra integrou as seguintes exposições: Mostra Artística do Seminário Internacional Desfazendo Gênero (2021); Exposição SARJETA! realizada pela A Sopa Análises (SP, 2022); PERIFERICU Festival de Cinema e Cultura de Quebrada (SP, 2022); Exposição ANARCOQUEER, realizado pela Lei Aldir Blanc (RS, 2021); Festival Caxias na Rede, realizado pela Lei de Incentivo à Cultura de Caxias do Sul (RS, 2021); Disciplina "Fabulações Travestis", ministrada pela professora Dra. Dodi Leal, no Mestrado em Teatro, do PPG da UDESC (SC, 2021); Exibição na plataforma TODES PLAY - streaming para produções audiovisuais LGBTI+ (2022).

Tripa, como adaptação literária que é, corresponde à última e sexta parte de um conto chamado *“Transbordando”*, onde a autora aborda poeticamente questões sensíveis ligadas a sua transição de gênero e seus consequentes atravessamentos sensíveis. O texto é dividido em partes, e todas as divisões possuem uma numeração e detalhamentos similares ao roteiro, como abreviações de *“interna”* ou *“externa”*, e títulos em caps lock introduzindo possíveis cenas. A formatação do conto também se assemelha a um poema, com frases curtas

sequenciadas por parágrafos, onde a autora parece elocubrar pensamentos consigo mesma. “Na passagem do contar para o mostrar, a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração; além disso, os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais.” (HUTCHEON, 2013, p. 69)

Acentuando o caráter cênico do texto, soma-se mais uma camada poética: a linguagem teatral. Márcie interpreta esse texto, leva para a questão do gestual, da expressão facial, da entonação vocal, da mise-en-scene e a imprime no quadro através da atuação. De alguma maneira é provável sugerir também que a formatação literária de “*Tripa*” não só dê indícios para uma interpretação cinematográfica, como ressalta as similaridades entre roteiro e romance, duas formas de escrita. Como pontuaria Robert McKee, “Da inspiração ao último tratamento, a escrita de um roteiro pode levar tanto tempo quanto um romance. Escritores de prosa e de roteiros criam a mesma densidade de mundo, personagens e estória (...)” (2016, p. 19). Possuente de variadas propriedades verbais, o texto mostra-se versátil para apropriação e geração de outras poéticas que possam o interceder. No dialogismo de sua expressão poética, Marcie Vieira exerce uma função multifacetada na produção de seu trabalho: executa variadas linguagens interseccionadas para trazer uma ou mais dimensões interpretativas.

Realmente, o artista trabalha a língua, mas não enquanto língua; ele a supera enquanto língua, pois não é em sua determinação lingüística (morfológica, sintática, lexicológica, etc.) que ela deve ser percebida, mas no que a torna um recurso para a expressão artística. (BAKHTIN, 1997, p. 206)

Os trechos do conto possuem caráter autobiográfico, são confissões de um eu-lírico que nos traz sem pudores acontecimentos extremamente pessoais, logo são escritos em primeira pessoa. O texto inicia-se com a palavra “eu” - uma fala que entrega esse lugar de auto-representação literária - e também finda com outra afirmação desse “eu”. Tal tom de subjetividade é enfatizado através de uma única voz locutora presente no curta-metragem: é um monólogo performático. Segue abaixo o texto na íntegra, que também é trazido integralmente para composição do vídeo:

“ 06. INT E EXT. TRIPA - ECLIPSE | 2021

Eu vi uma imagem que trouxe paz para o meu cu
Uma imagem que travou todo meu bairro
As pessoas estavam tombadas na rua e aquilo não me afetou
“Cisgeneridade morre a pauladas na calçada”, li no jornal cibernético.

Eu ri e fui tomar no cu com saliva matinal, afinal toda travesti sabe que para deslizar, precisamos amar e dizer: “eu sou”, “eu me fiz”, “eu me lambi”, “eu me pari”.

Parabéns pelo meu chá de revelação travesti!

Quando minha família foi estourar o balão gigante, para ver que cor de pó tinha dentro, saiu cocaína, sendo inalada pelos pulmões cisgêneros deles.

Assim, eles conseguiram ativar a cognição precária deles, finalmente fabulando que eu sou a Imperatriz da minha existência.

O mundo não me cegou, pois eu uso *RayBan BL*.

Não sou caminhoneira, mas estou sempre pronta.

Inclusive de chuca feita.

E até quando não está feita.

Quer comer um cu e ver flores?

Demônio!

Quero usar papel higiênico de folha dupla perfumado só pra ti, macho escroto que me atrai

Me atrai, só para que depois do coito eu possa expelir teu néctar que ficou dentro de mim e misturar com meu *primer*, pra fixar melhor minha *make*.

Afinal, o sol tá forte e meu *RayBan BL* não ta dando conta de proteger todo meu rosto e o suor escorre até chegar no meu colo, entrando no meio dos meus seios e me deixando iluminada.

Pego esse suor e uso de *highlighter* nas minhas maçãs do rosto.

A mesma maçã que Adão lambeu e depois colocou a culpa em mim.

Eu sou Eva, Lilith e Serpente.

Eu sou Travesti!

Eu sou a agulha de crochê no aborto.

Eu sou o anabolizante que brocha o hétero topzeira.

Eu sou o guarda-chuva da Britney Spears.

Eu sou o buraco antes da ratoeira no fim do corredor, enquanto um gato te persegue.

Eu sou a caneta que assina e não assassina teu nome social.

Eu não sou você.

Eu não sou concreto e tinta vermelha, no meio da natureza.

Eu não sou Diva.

Eu sou Tripa!”

(VIEIRA, 2021, p. 38)

CONSIDERAÇÕES SOBRE A OBRA

No filme, a personagem traz um relato. Todo o conteúdo original do texto é dito em voz off ao longo do curta-metragem, começando a ser falado logo em sua primeira minutagem e terminando com a frase final encerrando a duração do vídeo. O filme começa com um plano simulando um filtro de câmeras domésticas noventistas, o sinal do REC em vermelho, o tempo cronometrado ao lado. A performer manipula objetos a seu gosto, tendo o corpo como principal ativador dessas intervenções e ao mesmo tempo “concebendo o vídeo como um

meio expressivo e com uma vocação narcisista acentuada, insistindo na intertextualidade das próprias imagens, bem como na interpenetração e interligação entre elas” (SILVEIRINHA, 1979, p. 7).

O tempo rápido, os cortes abruptos, o rosto que encara a câmera à sua frente, favorecem para criar esse clima intimista no curta-metragem. A entonação vocal remete a certo lugar comum da dublagem brasileira, mas se entrega cínica sem perder o humor. A presença da artista é constante, se dá através de sua voz e/ou do seu corpo frequentemente a postos para exercer alguma ação frente ao dispositivo que captura sua imagem.

O corpo ainda é, nessa abordagem pedagógica, uma forma de intervir, agir e criar práticas críticas de reconhecimento de subjetividades, usando de rotas físicas e conceituais anticoloniais e de desobediências de gênero. (LEAL, 2020, p. 11)

Tal ação é recorrente em vídeos caseiros feitos por usuários de redes sociais em sua produção de conteúdo para os próprios perfis. Como fazer uma receita em casa, *how-to-do* simples e que prometem resultados eficazes, que podem ser feitos dentro de sua própria residência. Em todo o vídeo são incutidos efeitos visuais, filtros do programa de edição, bem comuns em redes sociais como o *Instagram* e o *Tik Tok*. Seja simulando uma câmera antiga, sobrepondo uma *glitch art*, nas mudanças das cores naturais da câmera, propondo certa lisergia. Não só limitada pelas capacidades técnicas que seus dispositivos tecnológicos possibilitaram para execução, a produção “*Tripa*” também reclama a precariedade que determinados corpos estão sujeitos e outros não, como a violência e a falta de acessos a quais corpos trans são submetidos cotidianamente.

As formas precárias estão estreitamente alinhadas às estratégias de enquadramento determinadas por instâncias políticas, cujas construções representativas incluem a possibilidade de afetar as condições nas quais algumas vidas serão consideradas e, quais delas serão passíveis de luto e humanidade. (NAVA, SANTOS e ZURIAN, 2021, p. 30)

Os vídeos caseiros se tornaram uma frequente desde a aderência dos *smartphones*, e cada vez mais tornam-se usuais, onde cada usuário produz seu material, mesmo que reproduzindo os mesmos códigos. Não só pela inclusão digital, a produção audiovisual doméstica também influiu durante o período pandêmico da Covid-19, onde os criadores da imagem e do som, encurralados pelas impossibilidades impostas pelas medidas sanitárias, começaram a produzir obras feitas inteiramente dentro de uma residência. Ainda sobre a

produção de vídeos caseiros, pode-se dizer que a pornografia mudou sem precedentes sua história após a democratização ao acesso de bens tecnológicos, e a utilização de plataformas como o *Twitter* e o *Tumblr* como maneira para os vídeos domésticos serem veiculados.

Brincando com essa estética da produção amadora e do erótico em ambiente íntimo, *Tripa* em dado momento performa uma *self sex tape* - se assume enquanto autora, diretora e atriz do próprio espetáculo de prazer. Se utilizando de uma linguagem viral, Márcie a leva para o filme didatizando e ironizando comportamentos sexuais, o consumo pornográfico. O filme é repleto de ironia, em alguns momentos a artista procura ilustrar de alguma maneira o que ela está dizendo, como na cena em que estoura o balão cheio de ar no teto (Figura 1) e o pó branco - representando a cocaína - se espalha sobre a mesa de doces.



Figura 1 - Frame de *Tripa*
Fonte: Printscreen do vídeo

A sexualidade por sua vez é interpretada amplamente, seja enfatizando seu conteúdo lascivo, através de posições corporais, expressões faciais, ou colocando em xeque sua eficácia libidinosa, no uso de objetos como o dildo (quando ela o insere em um copo de água), a tesoura (quando corta sua roupa e expõe um sangue falso) e a rosca (simulando um ânus). (Figuras 2 e 3).

Toda sexualidade implica sempre uma territorialização precisa da boca, da vagina, do ânus. Deste modo, o pensamento heterocentrado assegura o vínculo estrutural entre a produção da identidade de gênero e a produção de certos órgãos como órgãos sexuais e reprodutores. Capitalismo sexual e sexo do capitalismo. O sexo do ser vivo se converte em um objeto central da política e da governabilidade. (PRECIADO, 2003, p. 8)

Com performatividade irônica, alguns lugares comuns são utilizados a fim de submeter essa comodidade social para uma outra perspectiva onde são encaixadas, sobretudo em

situações antagônicas ou questionadoras. Criam-se ruídos na compreensão habitual, na leitura superficial dessas imagens.

Em uma análise de eventos performáticos, interessa-nos como os imaginários, as práticas corporais e as representações operam mutações e intervenções nos corpos, em atos que produzem efeitos de estranhamentos, inferiorizações e monstruosidades, questionando o normal e a sua padronização, quando se trata dos direitos de grupos não-hegemônicos. (LEAL e ROSA, 2022, p. 7)

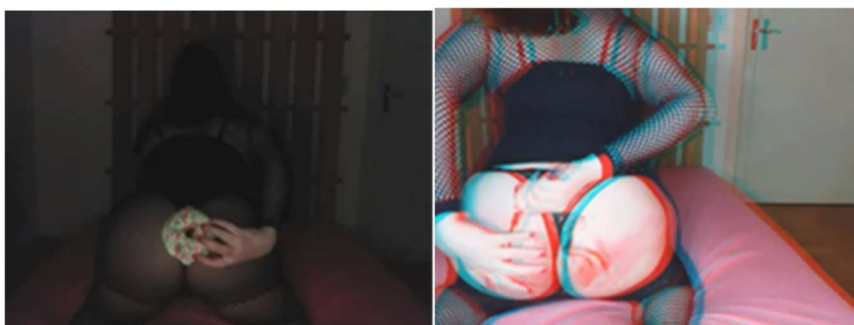


Figura 2 e 3 - Frames de Tripa
Fonte: Printscreen do vídeo

Há certo tom perturbatório, usando o audiovisual e a performatividade como principais suportes, para provocar o *status quo* social cisgênero. A fala questiona lugares comuns da população transgênera na mídia jornalística como manchetes de jornais contendo agressões e assassinatos.

Talvez com isso a gente perceba que algo de fato se esgotou no nosso horizonte político, algo já não funciona mais, algo já não dá conta do que poderia ser nosso desejo, nossas aspirações, nossas possibilidades. E, portanto, a partir desse esgotamento, é possível, ou provável, que surja um desenho outro do que é possível, ou do que é uma revolta, ou uma mudança ou uma transvaloração. (PAL PALBERT, 2018, p. 189)

O texto discorrido usa de palavras consideradas de “baixo calão” e provenientes de um linguajar mais despudorado sobre ações que envolvem a expressão da sexualidade, como “cu” e “chuca”. Essa iconoclastia de comportamento corporal hegemônico também carrega signos da cultura pop, como o guarda-chuva de Britney Spears, o Ray Ban, a maquiagem; os

mistura com a expressão de uma corporeidade-devir performada constantemente. Velas são postas em cima de livros e publicações impressas, como preces em cima da Bíblia.

No uso do palavrão, indispensável na correta arte dramaturgica de certos ambientes (que não podem ser vedados à arte), exprime-se, ademais, o curto-circuito da explosão irada que despreza a metafórica ornamental de eufemismos elegantes; a aspiração à verdade, o cansaço de circunlóquios manhosos, o desejo de abalar convenções tidas como ultrapassadas, de revoltar-se com as repressões institucionalizadas e contra a censura interna e externa. Manifesta-se neste emprego ainda a vontade de, através do choque, romper a moldura estética a fim de tocar a realidade. (ROSENFELD, 2009, p. 52)

A câmera passa por algum trecho do ambiente doméstico, logo corta para uma cena em que a artista performa frontalmente, em seguida encaramos um pato amarelo de brinquedo andando pelo piso da casa com um balão preto amarrado em seus pés, dificultando o funcionamento do objeto (Figura 4). É nessa sucessão de acontecimentos aparentemente sem conexão entre si, em um jogo lúdico e *nonsense*, que o filme se constrói. São como as linhas do conto: uma hora lemos uma frase controversa, em seguida outra frase que também causa estranhamento - na estrutura do próprio texto e na narrativa que ele se propõe - nos é atirada. A provocação transforma-se no cerne de compreensão do trabalho: aceita-se a subversão do vídeo para aí sim apreender o seu teor.



Figura 4 - Frame de Tripa
Fonte: Printscreen do vídeo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tripa conversa com o *camming*, *Tripa* conversa com a videoperformance, *Tripa* conversa com a literatura. Mas sobretudo traz declarações afirmativas, abrindo mão da narrativa clássica, lançando palavras de ordens outras para a espectadorialidade. Diante de declarações

imperativas, inquietações surgem: a posição espectral é refletida e passível de rearranjo, uma vez que é provocada consecutivamente ao longo do curta-metragem. Muitas declarações terminam em pontos finais ou exclamações, mas não por isso deixam de suscitar dúvidas no receptor da obra.

Como injetar na veia do delírio colonial pedagogias através do segredo? O mistério é político? O segredo é político? Como não cristalizar as identidades? E como não entendê-las como cristalinas? Como se comunicar na opacidade? Como fundar rotas de ação que não sejam desenhadas em linhas retas? Existe ativismo onírico? (PRADO, 2020, p. 351)

Através de sucessivos não-lugares que nos são contados, resta-nos transitar de perspectiva. Aceitar a verdade da outra, de outra corpa que pode tangenciar-nos de inúmeras maneiras, pois se debruça sobre particularidades viscerais, capazes de nos deslocalizar. Seu objetivo, antes e depois de qualquer pujância poética, é estabelecer uma outra ordem significativa das coisas.

Mas se novas teorias são chamadas para resolver as anomalias presentes na relação entre uma teoria existente e a natureza, então a nova teoria bem sucedida deve, em algum ponto, permitir predições diferentes daquelas derivadas de sua predecessora. Essa diferença não poderia ocorrer se as duas teorias fossem logicamente compatíveis. No processo de sua assimilação, a nova teoria deve ocupar o lugar da anterior. (KUHN, 1987, p. 131)

Ao cavar as vísceras de sua materialidade corpórea, Márcie busca sobrepujar a essência poética de seu ser, ser esse que dá tom e forma para o filme mas também firma sua posição no mundo que o rodeia, para fora da realidade diegética. Ficciona para existir, fricciona para se manter viva. Não se propõe a ser diva, reprodução de um ideal belo e ordinário, mas provoca quem a assiste com detalhes sórdidos de sua sobrevivência, joga aos ventos suas tripas.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013. Tradução: André Cechinel.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. 2. ed. Tradução: Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. São Paulo: Perspectiva. 1987.

LEAL, Dodi, & ROSA, André. Transgeneridades em Performance: desobediências de gênero e anticolonialidades das artes cênicas. **Revista Brasileira De Estudos Da Presença**, v. 10, nº 3. UFRGS, 2022.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra. 2016.

NAVA, Plynio & SANTOS, & ZURIAN, Poética Audiovisual da Precariedade: uma análise da websérie Leona Vingativa. **Aniki**. v. 8, n. 1, 2021.

PAL PALBERT, Peter. Entrevista. In: **Ensaio Filosóficos**, v. 18, 2018.

PRADO, Noá Araújo. “Perguntas para o fim do mundo deles”. In: **Rebeca**, v. 9, n. 2, 2020.

PRECIADO, Paul. Multitudes queer. **Multitudes**, n. 12, 2003.

ROSENFELD. Anatol. **Texto/contexto I**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009.

SILVEIRINHA, Patrícia. **A arte vídeo: Processos de abstração e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas**, 1979.

TRIPA. Direção, roteiro e produção: Márcie Vieira. 2021.

VIEIRA, Márcie. In: Tripa. **Escrevivências**. São Paulo: Editora Mostra (Casa Um), 2021.



EM BUSCA DOS SONHOS: NOTAS SOBRE A SIMBOLOGIA DO SONHO NO AUDIOVISUAL DO FUNK OSTENTAÇÃO

Sionelly Leite¹²⁷

RESUMO: O funk brasileiro é um ritmo dançante que se mistura a experiências fundadas em aspectos paradoxais. Um dos subgêneros mais populares é o funk ostentação, que teve o videoclipe como palco para o sucesso, lugar de onde podemos ver não só a poesia, mas também símbolos sociais, que são fonte e reflexo da vida social em atividade. Este artigo traz apontamentos sobre relações entre funk e imaginário, a medida em que é parte de uma pesquisa de doutorado, em andamento, que investiga o paraíso que o funk ostentação vem construindo em videoclipes musicais. Relacionando funk, sonhos, consumo e periferia, este artigo desenvolve a ideia central da tese, de que os elementos estéticos centrais nos videoclipes de funk ostentação são constituídos por sonhos de consumo, os quais ressoam em um paraíso. Este artigo trata do imaginário e do consumo, apoiado principalmente nos estudos de Everardo Rocha; discute a felicidade paradoxal, com o filósofo francês Gilles Lipovetsky; e reverbera alguns trechos de músicas dos Racionais Mcs, visando uma perspectiva sobre a vida periférica em São Paulo.

PALAVRAS-CHAVE: Funk ostentação; videoclipe; imaginário.

INTRODUÇÃO

Parte de uma pesquisa de doutorado - em andamento - que investiga o paraíso que o funk ostentação vem construindo nos videoclipes musicais, este artigo se faz preliminar da tese, a fim de refletir sobre **o lugar do sonho no funk**. Sendo necessário observar o gênero para além do senso comum, o material apresentado aqui é voz e traz notas soltas de uma doutoranda em estado de contemplação do objeto, mas também paralisada porque se deparou com os sonhos, não os seus, mas os da favela, e percebeu que isso é maior que o seu próprio entendimento de sonhos. Esse artigo é, antes de tudo, abrigo em forma de texto, onde é permitido divagar sobre a natureza do funk, a magia do consumo, a exaltação do poder, e nasce de desencontros e encontros, paradoxos, com lágrimas de alegrias e tristezas, assim como é o funk.

127 Doutoranda em Comunicação pela UFPR. Tese em andamento, com orientação do professor Dr. Hertz de Camargo, UFPR. E-mail: sionelly@gmail.com

Olhar o funk pela lupa da análise, assim, é ver uma realidade marginalizada ganhando enredo no centro das tramas culturais, com letras que rimam agora não só sobre o cotidiano da favela, mas também sobre sonhos, que incluem a ascensão econômica e social dos MCs, os marginalizados que sonham e vivem na sociedade do sonho. Ascensão que se dá - a contragosto da elite - pela música, pela arte, pela cultura, pela resistência, e, como aqui exposto, pelo sonho, o qual é alimentado pelo consumo, numa busca pela liberação e pelo paraíso.

PEGA A VISÃO DA OSTENTAÇÃO

Criticado por trazer gírias nas letras e fugir da norma culta da língua portuguesa; expor os corpos, principalmente o feminino, em associação à sexualização; por trazer referência à facções, uso de drogas e armas, entre outros quesitos, o funk tem mesmo é a ginga brasileira e manda o papo reto: MCs e o som da quebrada estão dominando grande parte da indústria musical e artística, não só o *YouTube*, a maior plataforma de audiovisual do mundo, como tem presença marcada no topo do *Spotify*, no Brasil perdendo apenas para a música sertaneja. Revolucionando o mercado fonográfico, o consumo do audiovisual, do funk e ressignificando o luxo, o videoclipe musical é palco para a construção do imaginário, ao mesmo tempo que se apropria de símbolos e códigos sociais para ser construído. Prova dessa força é a música “*Bum Bum Tam Tam*” do MC Fioti: o funk, lançado em 2017, e é o mais bem sucedido funk do *YouTube*, com mais de 1 bilhão e 700 milhões de visualizações, número alcançado mesmo antes de a música estourar novamente em 2021, quando se tornou hino¹²⁸ da vacinação no Brasil contra o coronavírus¹²⁹.

A primeira faixa de sucesso considerada funk ostentação foi o *Bonde da Juju*, da dupla Backdi e Bio G3. Mas o primeiro videoclipe ostentação veio com a música *Megane*, do MC Boy dos Charmes. O audiovisual, lançado em 2011, foi gravado no bairro Cidade de Tiradentes, em São Paulo, e abre o “simbólico”, o visual do ostentação. **MC Boy dos Charmes** canta no meio da galera enquanto segura bebidas caras, usa óculos Juliet, comete infrações empinando a moto, pilotando sem uso de capacete, inclusive; ora mostrando carros caros, ora motos de altas cilindradas e outros elementos de cena emprestados de amigos (até mesmo os tênis do MC foram emprestados por uma loja da cidade onde o videoclipe foi gravado), o refrão repete

128 A rima perfeita entre *Bum Bum Tam Tam* e Instituto Butantan foi quem deu a cola, por isso não deu outra: MC Fioti entrou pelas portas da frente do Instituto Butantan e, num remix ripado, gravou nova versão do videoclipe, dirigido pelo Kondzilla, comemorando o passo dado para a vitória da ciência e do Brasil contra o coronavírus.

129 2020 foi um ano acometido pela pandemia do coronavírus, que forçou o isolamento social e outras medidas sanitárias para controle da circulação do coronavírus e assim a contenção no número de mortes e internações. No Brasil, até agosto de 2022, foram registradas mais de 600.000 mortes.

“Imagina eu de Megane”, carro normalmente comprado por quem é da classe média. O videoclipe rendeu mais de três milhões de visualizações no YouTube no primeiro mês, número de alta proporção considerando que era só o começo da internet banda larga no Brasil e desse subgênero de funk no Brasil.

De 2011 para cá, no entanto, o sonho de imaginar ter um Megane deu lugar a poder comprar uma Lamborghini, Porsche ou Mercedes Benz, e é essa trajetória de transformação nos sonhos e no consumo que nos interessa. Outro nome de destaque é o **Guime**, com o sucesso *“Tá patrão”*, videoclipe em que o MC aparece navegando um camaro preto, sem uso de cinto de segurança, jogando aos montes os plaques de 100, rodeado de mulheres e parceiros. Outro MC de destaque foi o **Daleste**, que morreu baleado enquanto se apresentava em um show, em 2014. O moleque estava faturando alto, cerca de 200 mil reais por mês, e seus maiores sucessos são "Deusa da Ostentação", "Angra dos Reis!" e "São Paulo". De alguns anos para cá, tem surgido duplas ou trios em videoclipes. O videoclipe da música *Outfit Valioso*, de MC Pedrinho e MC Ryan SP, faz parte do chamado Funk Ousadia, que tem praticamente tudo do Funk ostentação, marcado pelo progresso de sonhar, realizar e conquistar.

O funk ostentação fala, portanto, de sonhos, sonhos de consumo, de desejos, acesso a bens materiais, satisfação social, vida classe A, a *“vida boa”*, mas também a *“vida loka”*, o gozo eterno, a felicidade, e imageticamente nos videoclipes isso é construído por elementos que remetem a um paraíso, um lugar tipificado, abastecido por sonhos, que por sua vez são alimentados pelo consumo. Lugar para onde se pode ir na fuga da realidade, assim como numa busca por querer se sentir completo, empoderado, parte de um sistema que faz querer consumir para ser *“alguém”*, fazer parte do que vê.

VIDEOCLIFE: PARAÍSO E ALTAR SACRIFICIAL

O videoclipe para o funk ostentação, assim, é paraíso e altar sacrificial, no que é uma reviravolta no consumo do audiovisual, do funk e também do luxo pela favela. Paraíso, pois o videoclipe exhibe um mundo ideal, ou seja, idealizado a partir dos sonhos de consumo que são exaltados na poesia, na postura e na ideia do funk ostentação - assim como nos anúncios publicitários que se utilizam de símbolos sociais para construir a narrativa. Ao mesmo tempo, nos vemos diante do videoclipe enquanto altar sacrificial, onde se sacraliza a imagem do funk e onde depositamos nosso tempo para ouvir e ver a música, se sintonizar a ela, dançar, viajar, se identificar, se projetar, em troca do tempo que é sacrificado. É até mesmo ritualístico: se colocar diante da tela, que exhibe o videoclipe, e em troca ceder nosso tempo e atenção.

A atenção, no entanto, é disputada por plataformas, aparelhos, informativos que precisam dos nossos olhares atentos para ganhar audiência e fazer a moeda circular. Para compreender esse ambiente tecnológico e econômico, principalmente do *YouTube*, na sociedade de consumo contemporânea, vale incluir na discussão a Economia da Atenção, termo discutido por James Williams (2021) que sugere que nosso tempo é moeda de troca: diante da infinidade de informações, nossa atenção é finita e por isso mesmo seleciona aquilo que nos interessa. Segundo dados do AFFDE, em média, os brasileiros passam 3 meses do ano navegando na Internet, e o *YouTube* é a segunda plataforma de busca mais utilizada no mundo, perdendo apenas para o Google. São mais de um bilhão de horas de conteúdos consumidos diariamente, dois bilhões de usuários, uma receita trimestral de anúncios que contabilizam mais de US\$5 bilhões, e o aplicativo com mais de cinco bilhões de downloads na *Google Play Store*.

O SONHAR: PELA IMAGINAÇÃO, PELO INCONSCIENTE

Podemos sonhar tanto acordados como dormindo. Acordados, sonhamos como numa alucinação, até conseguirmos “ver” aquilo que desejamos, bem diante da nossa mente. Mas também sonhamos dormindo, e é quando são ativadas nossas conexões com nosso mais profundo íntimo, revelando nossos medos e desejos espontaneamente, nos conectando a quem somos verdadeira e secretamente. Para Carl Jung (2014), os sonhos, de ordem simbólica, são a comunicação entre o inconsciente e o consciente, e os sonhos mandam mensagens para reequilibrar o todo, a psique. Pela construção simbólica dos sonhos, assim, acessamos nosso inconsciente, nossas raízes, nossos arquétipos, e assim somos retroalimentados por sonhos e imagens.

Assim como Jung (2014) fala em imagens do inconsciente e Joseph Campbell (1990) aciona nossas potencialidades sobre imaginário e mitologia quando afirma que “os mitos são histórias que têm como função principal guiar o espírito humano”; Everardo Rocha (2010) fala sobre a sociedade do sonho, e aqui eu diria que esse é o sonho imaginado, sonhado acordado, colocado no coração na forma de um desejo, sonho igualmente constituído por símbolos, representações sociais, momentos do cotidiano, projetos e estilo de vida, a busca pela sensação, emoção e mágica, tudo de que é abastecida a publicidade: eis a sociedade do sonho.

A SOCIEDADE DO SONHO E O IMAGINÁRIO DA PERIFERIA SOBRE O CONSUMO

Podemos, assim, discutir as relações entre publicidade e consumo, já que, como aponta Everardo Rocha: “a publicidade (...) é um caminho para o entendimento de modelos

de relações, comportamentos e da expressão ideológica dessa sociedade.” (ROCHA, 2010, p. 34-35). Assim, levando nossa consciência a refletir a publicidade como um campo da comunicação onde as narrativas do dia a dia são elementos utilizados para a construção e compreensão dos sistemas simbólicos sociais, Rocha cruza a antropologia social com a publicidade, e assim chega aos estudos antropológicos do consumo, fonte teórica que jorra luz sob nossas reflexões. Repare que Rocha fala ainda em símbolos, em representações sociais, em momentos do cotidiano, em projeto de vida, sensação, emoção e mágica, tudo de que é abastecida a publicidade: “(...) a publicidade retrata, por meio de símbolos que manipula, uma série de representações sociais sacralizando momentos do cotidiano. [...] Aí, nesse jogo de representações, o cotidiano se faz vivo, se faz sensação, emoção, mágica. O discurso publicitário fala sobre o mundo, sua ideologia é uma forma básica de controle social, categoriza e ordena o universo. Hierarquiza e classifica produtos e grupos sociais. Faz do consumo um projeto de vida.” (ROCHA, 2010, p. 31). 2) Tratando do imaginário, cruzaremos ainda conceitos importantes como mito e arquétipo. Se “mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana” (CAMPBELL, 1990, p. 6), os arquétipos, por sua vez, são basicamente “a herança psíquica presente em nós e que residem em nosso inconsciente, de onde emanam forças dominantes que nos moldam como um ser universal.” (JUNG, 2014, p. 66). Para Carl Jung (2014), compreender os arquétipos é compreender os frutos da psique na experiência evolutiva humana, já que é “do inconsciente que emanam influências determinantes (...). Uma das provas principais disto é o paralelismo quase universal dos motivos mitológicos, que denominei *arquétipos*, devido à sua natureza primordial.” (JUNG, 2014, p. 68. *Grifo do autor*). Lembrando ainda do repertório social de que fala Rocha (1995), que é constituído por símbolos utilizados pela publicidade como narrativa, e é também um repertório mítico, afinal, os símbolos trazidos na publicidade são construídos a partir de observações de experiências cotidianas, e assim como o pensamento mítico, a publicidade se acha limitada a um repertório produzido pela própria sociedade. É assim que trataremos do imaginário da periferia sobre o consumo, já que com o funk ostentação falamos também da ascensão da favela pela música, do paraíso modelado pelos desejos e sonhos de consumo.

ENTRE SONHAR E SOBREVIVER

O funk ostentação nos aproxima dos sonhos: sonhos que abastecem os quereres e os empoderamentos da favela. Para se compreenderem tais sonhos representados nos videocliques, no entanto, é necessário entender não só os sonhos, mas quem sonha (os MCs), onde se sonha (periferia) e com o que se sonha (o paraíso), “em uma sociedade que valoriza demais seus bens, e assim ele[s] consegue[m] se fazer presente[s] mesmo a contragosto, usando certa violência latente para tomar seu[s] lugar[es] de fala.” (LUZ, 2017, p. 86). Aqui eu poderia ilustrar essa conexão versando um trecho do funk ostentação, mas eu peço licença mesmo é para versar Racionais MCs.

Sempre fui **sonhador**, é isso que me mantém vivo.
Quando pivate, meu **sonho** era ser jogador de futebol. **Vai vendo!**
Mas o sistema **limita** nossa vida de tal forma, e tive que fazer minha **escolha: sonhar ou sobreviver.**
Os anos se passaram e eu fui me esquivando do círculo vicioso, porém o **capitalismo** me obrigou a ser **bem sucedido.**
Acredito que o **sonho** de todo **pobre**, é ser **rico.**
Em busca do meu **sonho de consumo** procurei dar uma **solução** rápida e fácil pros meus problemas: **o crime.**
Mas é um **dinheiro** amaldiçoado.
Quanto mais eu **ganhava**, mais eu **gastava**, logo fui cobrado pela lei da natureza.
(ROCK, 2002. *Grifo nosso.*)

Entre sonhar e sobreviver. Esse trecho dos Racionais nos lembra que sonhar é bom, mas também que sonhar pode ser um desafio. Por isso é sempre bom lembrar que ao falar de funk ostentação vamos falar de sonhos, mas não são de quaisquer sonhos: é sobre sonhos que sobram do tempo quando não se está vivendo, mas so-bre-vi-ven-do, quando não se está encarando uma realidade que pode ser dura demais a ponto de impedir até mesmo de sonhar. Para os marginalizados, nocauteados pela injustiça social, não há tempo para sonhar, nem há forças para isso, afinal, de que adianta sonhar se não se vai realizar, se as forças se concentram mesmo em sobreviver? Por isso, Racionais revoam aqui, para ilustrar, pela rima, as afiadas farpas que exorcizam os sonhos de quem vive à margem. São sonhos fugazes.

NÃO-SONHOS BASEADOS EM FATOS REAIS

Conheci Pedro (nome fictício), que me revelou não ter sonhos, nem enquanto dorme, nem sonhos na forma de objetivos para um futuro. Nascido numa favela, filho de pais adolescentes, sem amparo, sem incentivo para investir nos estudos, na luta pela sobrevivência, na ilusão de enganar a fome cheirando cola, aguentando policial militar dar tapa e cuspe na cara, indo à escola na expectativa de pular os muros, driblando a violência entre seus pais, trabalhando na rua desde os 9 anos de idade, se vendo com dois filhos feitos no descuido delicado da adolescência, sendo confundido com bandido sequestrante na porta do banco, humilhado pela senhora rica que mal sabia usar os freios de sua SUV *brand-a-new*, esse homem, nascido na barriga da miséria, é Pedro. Ele mede 1m72cm, tem pele morena, olhos verdes, corpo magricelo, e já aguentou muito baculejo. Bastava sair de casa que já arrumava treta. Era uma zica. Zica, aliás, é seu vulgo. Com cicatrizes por quase todo o corpo - de tanto apanhar da vida, da polícia, dos rivais - Pedro buscava tramar, ripar, pros filhos sustentar.

A vida não é conto de fadas, e o aprendizado foi duro. Pedro não conheceu o paraíso, só o inferno. Ele sabe que a vida voa e a responsa pega. Ele deixa de comer para dar comida aos filhos. É, às vezes falta, mas ele rala e no outro dia corre atrás do atraso. O quê? Passou a fome, já esqueceu. Já foi! Hoje é um novo dia. Por sorte, viu a placa: “Precisa-se de entregador!”. E pensou “Pá, se é aqui mesmo!”. Deu um passo cheio de coragem e entrou no estabelecimento, mandando logo a fita. Falou pra moça, sentada atrás do balcão da loja, que queria o trampo, e daria seu melhor dia após dia, porque ele não era homem para ficar parado, não. Queria e precisava mesmo era trampar. “Posso começar hoje, se quiser!”. O papo convenceu. No dia seguinte chegou cedo para fazer bonito, e a partir dali contava com Deus e a sorte. Faça chuva ou faça sol, calor ou frio, ele estaria lá. Correria hoje, vitória amanhã.

Focado em viver, Pedro nunca leu sequer um livro em toda a sua vida. “Só me lembro de querer pular os muros da escola, fugir e entrar em briga. Sujeito homem tem que se defender, se quiser sobreviver. Ler, só para quem pode!” Há aqueles que nunca leram um livro, assim como Pedro, e que se recusam a prestar um tempo diante desse objeto tão apregoadado de intelectualidade. O que Pedro talvez não saiba é que ele é leitor, sim. Somos todos leitores. A leitura pode ser de uma música, de uma imagem, de uma ideia, do mundo social, basta ver para ler. Nas palavras de Pierre Bourdieu (2009, p. 243) “por meio de um livro se pode transformar a visão do mundo social e, através da visão de mundo, transformar também o próprio mundo social.” Mas a leitura, essa experiência muitas vezes solitária, depende da interpretação do texto, e “a interpretação do texto depende do contexto social, cultural e político”, como nos lembram Chantal Horellou-Lafarge e Monique Segré (2010, p. 141). Sendo assim, ler não é um processo tão simples. Acontece que se a experiência da leitura é um caminho de vozes e ideias vindouras, às vezes a vida é dura demais para dar espaço para sonhos e construções subjetivas, baseadas em livros. Quando o “bicho está solto”, corre, porque a única coisa que se pode fazer é tentar sobreviver, e o livro exige de nós estaticidade, tempo, concentração, vulnerabilidade. E na favela, “vacilou, o jogo entrega.” (ROCK, 2002).

Os fatores de desigualdade impactam no interesse pela leitura. “Para alguns, tudo é dado ao nascer, ou quase tudo. Para outros, à distância geográfica somam-se as dificuldades econômicas e os obstáculos culturais e psicológicos.” (PETIT, 2013, p. 24). Embora afundados no lamaçal da desigualdade, é importante lembrar que cada um de nós tem, sim, direito ao saber, o direito ao imaginário, a pertencer a uma sociedade e compartilhar do simbólico, tanto como expressão de comunicação, como também como fonte de conhecimento sobre si e sobre o outro, para a construção do espírito crítico do ser através daquilo que o compõe: a experiência humana. (PETIT, 2013, p. 23-24). Mas “quando se vive em bairros pobres (...) os livros são objetos raros, poucos familiares, investidos de poder, que provocam medo. Estão separados deles por verdadeiras fronteiras, visíveis ou invisíveis. E se os livros não vão até eles, eles nunca irão até os livros.” (PETIT, 2013, p. 24).

Pedro diz não ter lido nenhum livro, mas enquanto ele ouve Racionais, ele lê o mundo, a realidade, a sua própria caminhada. Num país tão desigual, tão preconceituoso, tão machista, tão escravagista como o Brasil, é necessário levantar cada vez mais alto a bandeira da leitura, pois o conhecimento nos liberta das sombras da ignorância, e o sonho faz parte disso. Quem não sonha, não ilustra a vida. O funk, enquanto movimento sócio-cultural, assim como o rap e o movimento hip hop, dá voz à ideia dos manos da favela, que reverberam (ao som do beatbox, ou da batida tchu tchu tcha tchu tchu tchu tcha) as circunstâncias de uma vida marginalizada. Pedros e outros mais não têm acesso e/ou incentivo ao livro e à leitura, mas as vozes sempre dão um jeito de encontrar quem as escute, pois circulam nas ruas em forma de poesia e música, e expressam a periferia. As vozes das ruas e vielas são o alto-falante pulsante e efetivo no processo comunicativo, num lugar que costuma ser silenciado e fuzilado.

A FAVELA VENCEU?

Falando de bens milionários (pouco ou quase nada acessíveis à maioria), o funk ostentação profissionaliza o videoclipe e a figura do MC, e ao mesmo tempo as músicas já não falam somente da vida da favela e seus desdobramentos, mas de luxo, sonhos de consumo, vida classe A no melhor estilo. E se muitas músicas trazem em suas letras histórias que não condizem com a realidade de quem canta, com o funk ostentação o papo é outro: alguns MCs ostentam, sim, a vida que de fato cantam e simbolizam em seus videoclipes. MCs como Daleste, Boy dos Charmes, Gui, Pedrinho, Bin Laden, Guime, Rodolfinho são alguns nomes de sucesso, rendendo em seus videoclipes, cada um, dezenas de milhões de visualizações (além de fama e muito dinheiro no bolso). Contudo, embora a situação econômica tenha melhorado para a classe C brasileira na primeira década dos anos 2000, tendo o auge em 2014 com a alta de empregabilidade entre 2003 e 2014, a taxa de desemprego caiu de 12,3% para 4,7% (GZH, 2020¹³⁰), nos anos seguintes a economia despencou. Somada a grande desigualdade e a péssima distribuição de renda no Brasil, a vida continua difícil para a maioria que vive na periferia, por isso, mesmo que alguns MCs estejam fazendo suas fortunas, a realidade mostrada nos videoclipes do funk ostentação parece ainda muito distante da “vida real” para a maioria, não passando de um sonho de consumo dentro de uma sociedade do sonho.” (ROCHA, 1995)

Eis a **felicidade paradoxal** de Gilles Lipovetsky (2007): se por um lado vemos os desejos individuais sendo atendidos, e a oferta cada vez maior de bens materiais personalizados que multiplicam os prazeres de “viver bem”; por outro lado, temos uma sociedade que segue insatisfeita diante das misérias, da perda do sentido humano em oposição à construção de

130 Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/economia/noticia/2020/02/uma-decada-depois-de-melhorar-de-vida-como-esta-a-classe-c-hoje-ck768rz840mwa01qdkwca2d8k.html>. Acesso em: 31/01/2021.

um perfil de consumidor, que, no seu mais íntimo, se questiona sobre o que é, verdadeiramente, ser feliz. Afinal, ser feliz é ter o que se deseja comprar? Ou a felicidade não está à venda? Se por um lado o sonhar é elemento para o funk ostentação, por outro não implica que a favela tenha vencido (ainda, não). É importante lembrar os ataques e incursões nas favelas, como nos lembra matéria do G1 Rio¹³¹, publicada em julho de 2022: “Em 14 meses, Rio registra 3 das 4 operações mais letais da história, com mais de 70 mortos: Incurso das polícias Militar e Civil no Alemão, na quinta-feira, com 17 mortos, é a 4ª mais letal da capital fluminense. Em maio de 2021, no Jacarezinho, foram 28 mortos.”

FUNK-FAVELA E CULTURA CONSUMISTA

“Com preço alto, cresce número de brasileiros que tomam banho sem sabonete - Levantamento feito pela Kantar indica que essa tem sido a realidade especialmente nas residências de mães solo com filhos de até 15 anos”. Como aponta matéria publicada em setembro de 2022 no jornal O Tempo¹³², a miséria ainda é verme no Brasil. O funk, oriundo das favelas, cantando a exaltação a bens de consumo, não soa paradoxal? Sim. Enquanto a maioria que vive às margens não pode sequer comprar sabonete, o funk ostentação traz o esbanje na poesia e nos elementos visuais do videoclipe, dando a ideia de que é possível (e não necessariamente necessário) ter, comprar, e esse discurso até faz engrenar o sistema capitalista, mas é importante colocar na conta que se está falando consumo por quem é da favela. Isso muda tudo! O som que hoje exalta o acesso ao consumo é cantado pelo “cria” da favela, aquele cara de origem humilde, que passou maior perrengue, mas que, com muito trabalho e fé, conquistou o sonho de viver de funk.

Falar em funk-favela e cultura consumista é paradoxal, mas é brilhante, porque aqui a corda arreventa do lado mais forte, quebra o tabu quando cumpre o desejo de quem rimava na década de 1990 que “só quer ser feliz”, pois o “pobre também tem o seu lugar”. Que lugar é esse? É o lugar-força que move a engrenagem do capitalismo, mas que traz o pobre, o favelado, para o mundo das possibilidades de compra. Mas não só, faz ele poder escolher, seja a roupa verde ou vermelha, que combine com seu gosto, ou um “boot” daquela marca, original. É poder ver a mãe feliz por ter uma casa e comida na geladeira, e não sentir fome nem ver panela vazia no final de um dia cansativo na correria do troco. E quem não gosta de banho quente a gás num dia frio? Ou poder escolher vestir algo que goste, em vez de algo doado, aquela blusa que “fulano não usa mais”? Poder comer algo que se está com vontade, e não jantar o almoço, porque é “o pouco que tem na geladeira”, isso quando tem. Quem não

131 Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/07/22/em-14-meses-rio-registra-3-das-4-operacoes-mais-letais-da-historia.ghml>. Acesso em 12/09/2022.

132 Disponível em: <https://www.otempo.com.br/economia/com-preco-alto-cresce-numero-de-brasileiros-que-tomam-banho-sem-sabonete-1.2728400>. Acesso em: 12/09/2022

quer se sentir respeitado e não intimidado, em certos ambientes? Ser bem tratado no banco, em vez de ser confundido com assaltante? Poder ajudar a família, os amigos? Ver a criança na escola, aprendendo, e não já na correria? Comprar o carrinho que o filho viu na TV e pede há 3 natais seguidos? Levar a gata para dar uma volta? Não precisar traficar para poder pagar as contas, que não fecham com o baixo valor do salário? Não levar baculejo por ser preto ou ter cara de bandido? Não precisar deixar produtos na esteira do mercado porque o dinheiro não deu?

O consumo exaltado no funk ostentação é esse lugar de rebote, de pertencimento, de acesso, do possível, do sonho, da fé. O MC não faz um simples culto à marca. Ele mostra que sonhar na favela também é possível, que o funk pode mudar vidas, que há outros caminhos com pontes passando pela arte e pela cultura, levando meninos para os seus sonhos. E esse lugar na roda da engrenagem, oras, é um lugar que torna acessível o que era inacessível. É o sonho possível. Assim, não é sobre ter, apenas. Mas sobre o poético paradoxo que existe entre ter e ser. Ao cantar, o MC celebra poder comprar sabonete, shampoo, loção, manter o corte na régua, dentes em resina, harmonização facial, correntes de ouro e muito, muito mais. Luxo e favela, um paraíso paradoxal sonhado e rimado no funk ostentação. Segura a visão!

CONSIDERAÇÕES

Diante de tantos caminhos, perspectivas e vistas de estudos, ouvir e ver o funk é se aproximar de uma cultura, de um cenário poético e paradoxal, mais do que um estilo musical. Somando funk ostentação, videoclipe e consumo, temos uma significativa visão sobre como a arte, a cultura, os comportamentos, mas também os sonhos, que são constituídos por símbolos e imagens, podem ser facilmente estudados dentro da área da comunicação; mas também ultrapassam limites (mesmo que estes sejam fictícios), no que se estendem aos estudos da Antropologia, da Sociologia, da Psicologia, além mesmo da Musicologia, nos convidando a refletir e teorizar as relações comunicacionais em um escopo ainda maior. E é assim que o funk ganha seu lugar de fala dentro dos estudos da Comunicação, traz suas relações com o consumo, o imaginário, aqui optando pela ótica da publicidade, a qual nos fala com os mesmos códigos com os quais nos falamos os sonhos: com imagens míticas, ancestrais, internas e compreensíveis a nós, inconscientemente. Na busca pelo paraíso do funk ostentação, a miragem é o sonho, e o imaginário que conecta.

Referências

BOURDIEU, Pierre; CHARTIER, Roger. A leitura, uma prática cultural - debate entre Pierre Bourdieu e Roger Chartier. *In Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

FIOTI, Mc. **Bum Bum Tam Tam**. São Paulo: Kondzilla, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_P7S2lKif-A Acesso em: 31/01/2021.

_____. **Vacina Butantan**. São Paulo: Kondzilla, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yQ8xJHuW7TY>. Acesso em: 31/01/2021.

HORELLOU-LAFARGE, Chantal; SEGRÉ, Monique. **Sociologia da leitura**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2010.

JUNG, C G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 11ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

LIPOVETSKY, G. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LUZ, A S. **Proibição e ostentação: a simbólica do funk**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017, 101f.

PETIT, Michèle. **Leituras: do espaço íntimo ao espaço público**. São Paulo: Editora 34, 2013.

ROCHA, E. **A sociedade do sonho: Comunicação, cultura e consumo**. Rio de Janeiro: Editora Mauad, 1995.

_____. **Magia e Capitalismo: um estudo antropológico da publicidade**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

ROCK, E. A vida é desafio. *In: RACIONAIS MCS. Nada como um dia após o outro dia*. São Paulo: Boogie Naípe, 2002. 1 CD. Faixa 10.



LINGUAGEM AUDIOVISUAL EM CIBERJORNALISMO: A EXPERIÊNCIA DO BRASIL DE FATO NO TIKTOK

Priscila Tobler Murr¹³³

Wagner de Alcântara Aragão¹³⁴

RESUMO: Este trabalho tem o objetivo de identificar características e aspectos da linguagem audiovisual empregados em narrativas jornalísticas do Brasil de Fato em seu perfil no TikTok. Assim, averiguar como esse veículo de comunicação popular constrói seu discurso na referida rede social. Para tanto, são analisadas duas postagens, as quais se constituem de vídeos produzidos especificamente para o perfil, com a presença de uma âncora/apresentadora, entre outros elementos. Um desses vídeos informa e explica sobre a Lei Rouanet, o outro sobre a alta do preço do cafezinho. Tem-se, assim, um estudo de caso em ciberjornalismo, para o qual nos fundamentamos em Lemos (2001), quanto à apropriação de tecnologias informacionais pelo jornalismo, e em Longhi (2021), em sua investigação sobre a ocupação do TikTok por veículos jornalísticos. Ainda, um estudo em linguagem audiovisual, cujo marco teórico adotado para tal análise passa por Enzensberger (2003) e seu conceito de “artesanato individual”; Machado (2004), acerca das potencialidades do vídeo; e Beiguelman (2013), quando trata da “combinação de sentidos”. O trabalho constata iniciativas mais experimentais, do que propriamente estratégicas.

PALAVRAS-CHAVE: ciberjornalismo; linguagem audiovisual; TikTok

1 O JORNALISMO E A EXPERIMENTAÇÃO DO AUDIOVISUAL NO TIKTOK

A rede social TikTok e suas potencialidades de linguagem audiovisual ainda são pouco exploradas pelo jornalismo, na avaliação de Longhi (2021) e de Torres (2020). Entre as razões para essa utilização incipiente estão fatos como a falta de transparência nas regras e lógicas algorítmicas da plataforma, e outros relacionados a questões geopolíticas. Torres (2020) lembra, por exemplo, que o governo dos Estados Unidos chegou a proibir o TikTok no país. Para Longhi (2021), contudo, é momento de veículos jornalísticos marcarem presença na referida rede social, construindo narrativas lançando mão da linguagem audiovisual e funcionalidades próprias de tal rede:

¹³³ Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). E-mail: priscilatmurr@gmail.com

¹³⁴ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). E-mail: waasantista@protonmail.com

Em meados de 2020, no workshop “Como os jornalistas podem usar o TikTok para encontrar histórias e monitorar a desinformação”, no Simpósio Internacional de Jornalismo Online da Universidade do Texas, o ISOJ, Laura Garcia mostrou por que o jornalismo deve se preocupar com o TikTok, opinião da qual compartilho (LONGHI, 2021, on-line).

A professora observa ainda que por ora há poucos pesquisadores se dedicando a estudos envolvendo ciberjornalismo e TikTok. Isso nos motivou a realizar esta investigação, constituída de um estudo de caso: o uso da rede social em questão por um veículo de comunicação popular, o Brasil de Fato.

1.1 EXPERIÊNCIAS JÁ LEVANTADAS

Longhi (2021) destaca o trabalho de conclusão de curso (TCC) “Jornalismo no TikTok”, de Ian Alves, orientado pela professora Beth Saad, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), como um importante ponto de partida, no campo acadêmico, nesse percurso de buscar compreender práticas jornalísticas em linguagem audiovisual empregadas por veículos de imprensa na rede social em questão. Do trabalho nasceu um site ([www.tiktokjournalism.com](#)), reunindo links de profissionais ou organizações de jornalismo pelo mundo que se estabeleceram no TikTok. O site lista também artigos, palestras, entre outros conteúdos.

O TCC traz estudos de três casos: do jornal La Nación (um dos maiores e mais tradicionais da Argentina); o do Le Monde (igualmente de singular importância, da França); e o telejornal brasileiro ‘Jornal da Record’, da Record TV. Tratam-se, todos esses veículos, de empreendimentos privados, de grande porte.

Decidimos, então, averiguar se os veículos de comunicação popular ou alternativa no Brasil (discorreremos sobre esse conceito em uma seção mais adiante) já se enveredam pelo TikTok. Em janeiro de 2022, buscamos por 15 títulos na plataforma, de considerável representatividade no segmento em questão. Sete deles dispunham de perfil na referida rede: Alma Preta, Brasil de Fato, Brasil 247, Geledés, Hora do Povo, Jornalistas Livres e Mídia Ninja. No entanto, Brasil 247 e Hora do Povo não apresentavam nenhuma postagem, à ocasião. Os outros oito veículos buscados, porém não localizados no TikTok, foram: Diário do Centro do Mundo, Disparada, Inverta, Rede Brasil Atual, Rede TVT, Revista Fórum, Tijolaço e Vi o Mundo.

Dessa relação, optamos por investigar como se dá o uso pelo Brasil de Fato, por se tratar de um veículo de mídia que se utiliza de diversas materialidades (jornal impresso; canal de vídeo; web rádio; redes sociais em geral); ainda, por ser um meio de conteúdos em editorias variadas (além de política, recorrente no segmento de imprensa alternativa, traz

notícias sobre outros assuntos), e de alcance nacional (inclusive com sucursais regionais). Ademais, acumula quase 20 anos de trajetória.

1.2 TIK TOK: HISTÓRIA, CARACTERÍSTICAS E FUNCIONALIDADES

O TikTok é uma rede social digital de conteúdos essencialmente em linguagem audiovisual. É acessada e utilizada gratuitamente mediante aplicativo em dispositivo móvel (celular), baixado também sem custos monetários¹³⁵.

A plataforma pertence à empresa de tecnologia ByteDance, da China. Foi desenvolvida, no país asiático, em setembro de 2016, e lançada por lá com o nome de Douyin. Em setembro de 2017, a ByteDance inseriu a rede no mercado internacional, com o nome pela qual se tornou então conhecida globalmente, TikTok. Dois meses depois, em novembro, a ByteDance adquiriu a rede social Musical.ly, também chinesa, que havia sido criada em 2014. Em agosto de 2018, a ByteDance promoveu a incorporação do Musical.ly pelo TikTok¹³⁶.

O ano de 2018 marca, então, a expansão do TikTok pelo mundo. Wang (2021) informa que entre janeiro e dezembro daquele ano o número de usuários globais quase quintuplicou, passando de 55 milhões para 271 milhões. Ainda segundo a mesma fonte, ao final de 2019 já eram 508 milhões. Em meados de 2021, o TikTok ultrapassou a marca de 1 bilhão de usuários em todo o planeta. A título de comparação, Wang (2021) cita que o Facebook, àquela altura a rede social mais utilizada no mundo, acumulava 2,9 bilhões de usuários.

No Brasil, o relatório Digital 2021, noticiado por sites especializados em fatos do mercado de tecnologia da informação, incluía o TikTok entre as redes sociais digitais mais utilizadas. Estava na sétima colocação, atrás apenas de plataformas consolidadas e com mais de um decênio de atuação (Youtube, em 1º; na sequência, Whatsapp, Facebook, Instagram, Facebook Messenger e Twitter, por último). Superava, ao mesmo tempo, marcas difundidas, como Pinterest, LinkedIn, Telegram, Skype, Snapchat e Twitch¹³⁷.

Como informado, os conteúdos no TikTok são materializados na linguagem audiovisual. Mais precisamente, por meio de vídeos rápidos. O site da plataforma descreve a rede social como “o principal destino para vídeo móvel no formato curto. Nossa missão é inspirar a criatividade e trazer alegria” (TIKTOK, 20xx, on-line).

¹³⁵ “Gratuitamente” no sentido de não haver cobrança monetária específica. Sabemos, entretanto, que cedemos o bem mais valioso que possuímos: nossos dados e informações.

¹³⁶ Entre as fontes consultadas, estão os portais Techtudo (<https://www.techtudo.com.br/tudosobre/bytedance.html>) e <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/musically-app.html>) e Canal Tech (<https://canaltech.com.br/redes-sociais/curiosidades-sobre-tiktok-161412/> e <https://canaltech.com.br/redes-sociais/tiktok-tudo-sobre/>). Acessos entre 29/12/2021 e 03/01/2022.

¹³⁷ Entre outros links, disponível em <https://www.maioresemelhores.com/redes-sociais-mais-utilizadas-brasil/>. Acesso em: 03/01/2022.

Vimos que a expansão do TikTok se deu a partir da fusão com a Musical.ly, esta caracterizada pela possibilidade de inclusão, nos vídeos, de fundo musical e filtros. Dessa forma, conteúdos de entretenimento e comédia – danças, dublagens – tornaram-se os mais recorrentes, a ponto de o senso comum definir o TikTok como a rede social de “vídeos de dancinhas”. A plataforma tem investido, porém, em estratégias de comunicação (publicidade na televisão, inclusive)¹³⁸, tentando desconstruir essa imagem, motivo pelo qual se vislumbram perspectivas de outros tipos de conteúdo, sobretudo jornalísticos, conforme sinaliza Longhi (2021):

Conteúdos no TikTok podem parecer infantis, principalmente aqueles mais ligados ao entretenimento, como as dancinhas, mas aos poucos o jornalismo parece estar aprendendo a usar as possibilidades expressivas nativas da ferramenta para criar suas histórias (LONGHI, 2021, on-line).

Já a apresentação dos conteúdos aos usuários – a chamada “entrega” - segue sistemas algorítmicos próprios da plataforma. É um modelo mais próximo aos do Youtube, Facebook e Instagram, do que ao do Twitter (neste, há opção “linha do tempo”, em que aparecem as postagens mais recentes, ainda que seus conteúdos não se relacionem aos gostos e preferências do usuário). Há uma série de estudos e análises que explicitam os efeitos colaterais, à sociedade, desse modelo de negócio em que se fundamentam as plataformas. Silveira (2021), por exemplo, reúne tais efeitos – dataficação, vigilância, imperialismo de plataforma e colonialismo digital – dentro do conceito de “capitalismo informacional ou digital”.

Ou seja, ao se enveredar pela distribuição de conteúdos por redes como o TikTok, empreendimentos de mídia (comercial, pública, popular) sabem (ou devem se atentar para) que o critério de apresentação de suas notícias está longe de ser o da relevância jornalística. Desse modo, como se fazer presente nesse espaço de renhida disputa de interlocutores – como diz Silveira (2021, p. 20), “na internet o difícil não é falar, mas ser ouvido” - tendo como objetivo elementar trazer informações cujos interesses nem sempre convergem com as lógicas algorítmicas? Desafio seguramente ainda mais árduo para veículos de imprensa contra-hegemônicos, como se configura o Brasil de Fato, estudado neste trabalho.

¹³⁸ Uma mostra desse esmero é percebida na seção 'sala de imprensa' do site do TikTok. Diversos releases enfatizam estratégias de ampliação do conceito e da imagem da rede social. Disponível em <https://newsroom.tiktok.com/pt-br> Acesso em: 03/01/2022.

2 COMUNICAÇÃO POPULAR, ONDE SE INSERE O BRASIL DE FATO

Comunicação ou imprensa popular, imprensa alternativa (PERUZZO, 1998) ou mesmo imprensa “nanica” (MARQUES DE MELO, 2011) são termos comumente utilizados para identificar veículos de mídia mantidos por movimentos sociais contra-hegemônicos. Isto é, com linha editorial que expressa perspectivas de trabalhadores e da classe popular em geral, de contraponto às narrativas dos meios de comunicação (jornais, sites, emissoras de rádio e televisão) de propriedade de empresas privadas.

Importante trazer a ressalva que faz Abramo (1997) ao conceito de “imprensa alternativa”. Isso porque os empreendimentos jornalísticos nessa seara não dispõem de estrutura (material, financeira, de pessoal) robusta para serem, de fato, alternativos aos veículos tradicionais, comerciais. Dessa forma, o autor prefere o termo “imprensa de contraponto”. É, aliás, o que está expresso no slogan do Brasil de Fato, que sintetiza sua linha editorial como uma “visão popular do Brasil e do mundo”.

Entre 2003 e 2013, o Brasil de Fato manteve edições impressas, de abrangência nacional. Hoje (2022), o veículo publica versões impressas esporádicas, especiais – a mais recente, de novembro de 2021, um tabloide, de 500 mil exemplares, distribuídos em 11 unidades da federação, sobre o Dia da Consciência Negra (MACUCO, 2021).

Ainda em sua apresentação na internet, o veículo informa que foi criado por “movimentos populares (...), para contribuir no debate de ideias e na análise dos fatos do ponto de vista da necessidade de mudanças sociais em nosso país” (BRASIL DE FATO, 20xx, on-line). O jornal, como semanário impresso, foi lançado em janeiro de 2003, durante o Fórum Social Mundial, em Porto Alegre (RS), evento promovido por organizações populares de várias partes do planeta, em contraponto ao Fórum Econômico de Davos (Suíça), que tradicionalmente ocorre no mesmo mês (reunindo líderes políticos e empresariais do mercado financeiro, sobretudo).

Dessa forma, aqui neste estudo, o Brasil de Fato é entendido como um veículo de mídia da comunicação popular ou de contraponto, e com presença em múltiplas plataformas, como mencionado.

3 LINGUAGEM AUDIOVISUAL X LINGUAGEM AUDIOVISUAL NO TIK TOK

Historicamente, os estudos relacionados a “imagem” aparecem engendrados de polissemia, por conta da diversidade com relação às teorizações acerca deste conceito (PIETROFORTE, 2017, p. 33). No âmbito informativo, as mudanças técnicas e pragmáticas, impulsionadas pela ampliação do acesso à criação e difusão de imagens, bem como pela acelerada manifestação de novas tecnologias, sobretudo a partir do século XX, têm reflexos tanto na forma e conteúdo, quanto na maneira pela qual se pratica a atividade noticiosa.

As possibilidades trazidas pelas inovações científicas e tecnológicas denotam o impacto com relação aos processos produtivos de informação, uma vez que trazem a possibilidade de uma nova configuração para o ramo. Instaure-se, portanto, o que Lorenzotti (2014) chama de “novos tempos na comunicação”. Nesse momento, impelidos pelas referidas transformações, e pela rapidez com que a própria vida se dá neste século XXI, os atores sociais encontram um lugar próprio para si mesmos (LORENZOTTI, 2014).

Na contemporaneidade, as novas oportunidades de produção nesse campo favorecem modificações que sedimentam a cultura digital no âmbito tecnológico (LÉVY, 1993), tornando possível a emergência de uma estrutura social calcada em efemeridade e fluidez, tanto por conta das características dos dispositivos e equipamentos utilizados na produção, que são cada vez mais portáteis, acessíveis e descartáveis, quanto pela rapidez no que concerne ao processo comunicacional.

Segundo Ferrara (2015, p. 13), o fato de o termo “imagem” ser tão amplamente utilizado, e para tantos tipos de significações sem vínculo aparente, torna difícil a elaboração de uma definição simples para ele. Por seu turno, Barthes (1990, p. 27) considera que a palavra “imagem” deveria estar ligada à raiz de *imitari*. Porém, tal assertiva revela a problemática em que se debruça o teórico: a opinião geral, ou o senso comum, considera a imagem de forma dúbia, ou como um centro de resistência ao sentido, tomando-a como “representação”, ou dando a ela um quê antipático ao vivenciado, admitindo-a como algo inteligível, desconhecido.

Complementando essa definição, Pietroforte (2017, p. 33) estabelece que “imagem” é “aquilo que se pode ver”. A palavra provém do latim *imago*, que quer dizer “semelhança”, “representação”, “retrato”. E, com essa etimologia, “imagem”, tomada como representação, pode se referir àquilo que se vê, ouve ou imagina (PIETROFORTE, 2017, p. 34).

Nesse sentido, adentrando à categorização do audiovisual, verifica-se que tal palavra tem origem nas expressões latinas *audire*, que quer dizer “ouvir”, e *videre*, que significa “ver”. Portanto, “audiovisual” é, basicamente, imagem com som, ou seja, representa a junção de vídeo e áudio em um produto apenas. Então, as características básicas da linguagem audiovisual, mesmo variando de acordo com a técnica utilizada para sua produção e com o meio ao qual se destina, são representadas basicamente por um sistema de signos que têm função de comunicar de forma simples e rápida. Portanto, o meio determina o resultado desse tipo de material: formato, cores, composição dos elementos, proporção e etc devem seguir padrões determinados justamente pelo veículo ao qual se destina tal produção.

A popularização do vídeo como meio de expressão artística e também linguística se deu por conta da evolução tecnológica, pela simplicidade com relação ao acesso às formas de produção e veiculação desse tipo de produto. Segundo Armes (1999, p. 139), “o vídeo só pôde começar a existir como meio próprio quando as câmeras e unidades de gravação

portáteis o libertaram de sua subserviência em relação à televisão e ao sistema doméstico”. Inicialmente, a elaboração videográfica dependia diretamente da produção televisiva, que funcionava como forma de padronização àquele tipo de manifestação técnica, uma espécie de mecanismo auxiliador. Afinal, mesmo que o vídeo alcance configurações próprias, Dubois (2004) pontua que ele não possui um centro, pois, a palavra, de origem grega, não possui distinção escrita em nenhuma outra língua. Ademais, a etimologia do vocábulo remonta ao Latim *videre*, que significa “eu vejo”, o que sugere uma definição aproximada às representações imagéticas.

Para Beiguelman (2013), a produção audiovisual extrapola as noções tradicionais de “imagem”, pois, nesse tipo de produção,

(...) Tudo indica que adentramos a época dos equipamentos de exercícios de sinestesia para as massas, em que as coisas parecem ser feitas para explorar a combinação de sentidos, como a visão e o tato, e converter as imagens que nos rodeiam, antes meras superfícies clicáveis, em interfaces com as quais nos relacionamos e dentro das quais passamos também a existir, em situações cada vez mais interconectadas e mediadas (BEIGUELMAN, 2013, p. 01).

Logo, o audiovisual conjuga possibilidades de produção, promovendo o intermédio entre a estética e as mídias. Segundo Machado (1997), isso potencializa a atuação do vídeo em detrimento de sua autonomia com relação à televisão - que é basicamente o parâmetro de produção da imagem em movimento, por exemplo -, justamente por sua linguagem. “O vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações” (MACHADO, 2007, p. 13).

Como ferramenta midiática, o aplicativo TikTok desponta com expressividade no cotidiano de interações durante a pandemia de covid-19¹³⁹. Sobre redes sociais digitais, Recuero (2009) frisa a possibilidade de se observar padrões de interação, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores de determinado grupo de uma rede. Ademais, essa dinâmica de apropriação das novas tecnologias oportuniza o desencadeamento de um processo interativo voltado para a competição e cooperação, pelo acúmulo de capital social a partir do contexto de produção audiovisual (LEMOS, 2001, p. 47).

¹³⁹ Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou como pandemia o surto de covid-19. Segundo pesquisa Kantar IBOPE Media (2021), com o isolamento social consequente, 99% dos internautas se impulsionaram consumir vídeos em diferentes telas e dispositivos: TV, redes sociais, plataformas de streaming, lives e até videochamadas

4 A EXPERIÊNCIA DO BRASIL DE FATO NO TIKTOK

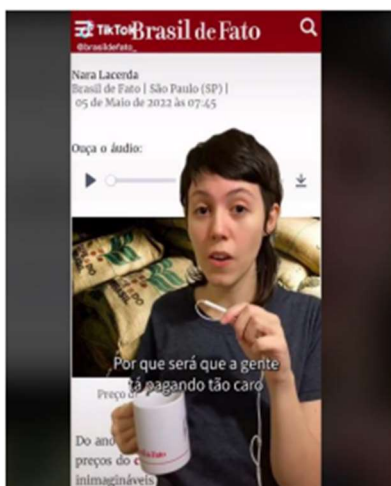
A primeira publicação do Brasil de Fato em seu perfil no TikTok (@brasildefato_) é de 28/09/2021. Até a apresentação do resumo deste trabalho no 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva (outubro de 2022), eram em torno de 400 o total de vídeos postados. Ou seja, transcorrido o período de pouco mais de um ano desde o ingresso do jornal na referida rede social, tem-se uma média de uma publicação por dia. Esse ritmo de postagens, contudo, era diferente no início. Uma análise preliminar, feita em janeiro de 2022, contabilizava apenas quatro postagens, da inaugural até a então mais recente (21/12/2022). Ou seja, uma publicação por mês. Além disso, àquela altura, o perfil do Brasil de Fato contava com 45 seguidores e 167 curtidas, e seguia apenas outros quatro perfis. Passado mais de um ano, em outubro de 2022, o crescimento foi exponencial: 72,8 mil seguidores, e 1,3 milhão de curtidas. O jornal seguia 11 outros perfis.

Pelos títulos das postagens, infere-se um esforço em apresentar o perfil como, em essência, jornalístico. Tais títulos seguem a lógica de manchetes e chamadas noticiosas de sites, jornais, revistas e telejornais. Pelas thumbnails, isto é, as imagens congeladas que ilustram cada uma das postagens, percebe-se que há tanto vídeos produzidos pelo próprio Brasil de Fato, especificamente para o perfil no TikTok, como há vídeos recortados de produções audiovisuais outras, de autores (pessoais, institucionais) terceiros, e diversos.

Preferimos, neste momento, voltar-nos aos vídeos produzidos pelo próprio Brasil de Fato, e não os recortados de terceiros. Dentro desse critério explanado, elegemos duas publicações, aleatoriamente. São elas “Alta dos preços: o cafezinho está amargo”, (24/05/2022), e “BdF explica Lei Rouanet” (31/07/2022)¹⁴⁰:

¹⁴⁰Disponíveis em <https://www.tiktok.com/@brasildefato/video/7101437873726950662> e <https://www.tiktok.com/@brasildefato/video/7125875780663397638> Acesso em 03/10/2022.

QUADRO | POSTAGENS ANALISADAS



“Alta dos preços: o cafezinho está amargo”



“BdF explica Lei Rouanet”

Têm-se, como dito, títulos objetivos, jornalísticos, enfatizando o fato noticiado – a alta dos preços do cafezinho, a explicação sobre a Lei Rouanet. O teor dos vídeos é factual, seguindo a dinâmica de hard news comum ao jornalismo. Mas existe uma mescla das narrativas jornalísticas (notícia, análise) com aquelas ligadas a estereótipos do TikTok (conteúdo de entretenimento e comédia). É perceptível, de forma imediata, a não utilização de um padrão no que concerne ao conteúdo verbal. As legendas e acréscimos de elementos visuais não seguem um formato preestabelecido comum, além de serem apresentadas em excesso, se sobrepondo a lettering/GC, tornando tanto um como outro ilegíveis, em diversos momentos. A exceção é a vinheta do jornal, inserida, impreterivelmente, ao final de cada produto audiovisual.

Assim, no que tange à estética das produções, chama a atenção que o formato de elaboração segue tanto o padrão audiovisual de comunicação quanto às diretrizes básicas de disseminação de conteúdo diretamente pelo aplicativo onde hospedam-se os materiais. São vídeos curtos, com conteúdo informativo e relação direta com a divulgação prévia feita via portal de notícias. A presença de uma profissional “âncora”, corrobora, no entanto, com o modelo referencial. Essa âncora não está em um estúdio, com elementos cenográficos padronizados. Ao contrário, o pano de fundo é marcado por sucessão de imagens diversas, terceiras. Estas aparecem também “cobrindo” a fala da apresentadora, montadas para constituir o vídeo finalizado - num modelo semelhante à colagem, o que também chama a atenção, reforçando um tom informal, doméstico até, às produções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No caso em tela, o do Brasil de Fato, este trabalho constata mais uma iniciativa de ordem experimental do que propriamente o uso da rede TikTok como uma ação estratégica previamente engendrada. Isso se percebe não só pela periodicidade que, nos meses iniciais, eram esparsas, tornando-se mais frequente apenas depois. Também é perceptível pela materialidade audiovisual dos conteúdos enunciados na página inicial do perfil (enunciação feita por meio do título de cada publicação e sua respectiva thumbnail) e, ainda, pelos dois vídeos pontualmente aqui averiguados.

O perfil tenta mesclar elementos do telejornalismo com outros típicos de redes sociais, em particular do TikTok. Cada publicação parece, para além de transmitir a mensagem proposta, servir como teste, experimento, na busca por um formato mais adequado.

Em contrapartida, em comparação com outros veículos de mídia alternativa, vê-se o Brasil de Fato como dos precursores na incursão ao TikTok. O que é, para um portal que se autodefine como de contraponto, uma iniciativa coerente. Afinal, a construção de discursos contra-hegemônicos passa pela disputa de espaços por onde esses discursos circulam.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Perseu. **Um trabalhador da notícia: textos de Perseu Abramo**. 1ª ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 1997 [1960-1990].

ARMES, Roy. **On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BEIGUELMAN, Giselle. **Cinema do além-tela**. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/cinema-do-alem-tela/>. Acesso em: 10/01/2022.

BRASIL DE FATO. **Quem somos**. 20xx. Disponível em <https://www.brasildefato.com.br/quem-somos>. Acesso em: 05/01/2022.

ENZENSBERGER, Hans Magnus. **Elementos para uma teoria dos meios de comunicação**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Comunicação, mediações, interações**. São Paulo: Paulus, 2015.

LEMOS, André. **Apropriação, desvio e despesa na cibercultura**. Revista Famecos, v. 8, n. 15, p. 44-56, 2001.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LONGHI, Raquel Ritter. **Por que o Jornalismo tem que começar a considerar o TikTok?**. 28/02/2021. Disponível em: <<https://medium.com/nephi-jor/por-que-o-jornalismo-tem-que-come%C3%A7ar-a-considerar-o-tiktok-e649f6d4af16>>. Acesso em: 13/12/2021.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #MídiaNINJA** (Edição Digital). São Paulo: E-galáxia, 2014.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MACUCO, Rede. **Consciência Negra: tabloide gratuito explica a data e a luta**. 19/11/2021. Disponível em: <http://www.redemacuco.com.br/2021/11/19/consciencianegra-tabloide-gratuito-explica-a-data-e-a-luta/>. Acesso em: 05/01/2022.

MARQUES DE MELO, José. A. **Metamorfose da comunicação do século XXI**. São Paulo: Intercom, 2011.

PERUZZO, Cicilia M.K. **Comunicação nos movimentos populares: a participação na construção da cidadania**. São Paulo: Vozes, 1998.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Inteligência artificial baseada em dados e as operações de capital**. Paulus: Revista de Comunicação da Fapcom. v.5, n.10. Disponível em <https://fapcom.edu.br/revista/index.php/revistapaulus/article/view/480/440>. Acesso em 04/01/2021.

TIKTOK. **Sobre o TikTok. 20xx**. Disponível em https://www.tiktok.com/about?lang=pt_BR. Acesso em: 03/01/2022

TORRES, Ricardo José. **É cedo para estabelecer definições sobre a relação entre jornalismo e TikTok**. 24/08/2020. Disponível em <https://objethos.wordpress.com/2020/08/24/e-cedo-para-estabelecer-definicoessobre-a-relacao-entre-jornalismo-e-tiktok/>. Acesso em: 30/12/2021.

WANG, Echo. **TikTok alcança 1 bilhão de usuários ativos mensais, diz empresa**. 27/09/2021. Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/business/tiktok-alcanca-1-bilhao-de-usuarios-ativos-mensais-diz-empresa/>. Acesso em: 03/01/2022.



STORYTELLING EM FILMES PUBLICITÁRIOS DO JOGO ELETRÔNICO “POKÉMON GO”.

Bruna Lopes Olivieri¹⁴¹

Braian Salgueiro Guimarães¹⁴²

Letícia Salem Herrmann Lima¹⁴³

RESUMO: O presente estudo, observa elementos cinematográficos e a construção do storytelling em dois filmes publicitários do jogo eletrônico *free-to-play* Pokémon GO. A análise possui dois objetos, o primeiro sendo o trailer de lançamento, veiculado em setembro de 2015 e o segundo uma campanha intitulada “*Buddy Adventures*”, lançado em dezembro de 2019. Por ser uma franquia conhecida e trazer proposta inédita ao mundo de jogos portáteis, mostrou-se como um objeto de interesse para os estudos da comunicação enquanto estratégias narrativas (Phillips, 2012), visando campanhas de grande circulação nos sites de redes sociais e sua consequente proliferação midiática, e do audiovisual, com base em conceitos de semiótica cinematográfica (Santaella, 2008). A análise dos materiais será realizada sob a perspectiva do neuromarketing (Zaltman, 2003), visando a compreensão dos elementos principais que comovem o público, a partir de vieses emocionais, utilizando para isso a base teórica dos arquétipos do consumo (Jung, 2000), que identificará quais arquétipos estão presentes nas respectivas campanhas e que poderiam ter algum tipo de influência no que se refere à recepção da mensagem.

PALAVRAS-CHAVE: *Storytelling* Publicitário; Arquétipos; Pokémon GO; Narrativas Cinematográficas

INTRODUÇÃO

Nosso artigo pretende investigar os impactos do storytelling de dois filmes publicitários do jogo de celular Pokémon Go, intitulados, respectivamente: “*Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!*” (2015) e “*Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer*” (2019). O estudo traz análises de estratégias narrativas sob perspectiva de Andrea Phillips (2012), do neuromarketing e marketing de nostalgia com conceitos de Zaltman (2003) e audiovisuais, do ponto de vista da semiótica cinematográfica proposta por Santaella (2008). Para entender a recepção da mensagem do objeto, aplicamos

¹⁴¹ Estudante 4º período do curso de Comunicação Institucional na UFPR. E-mail: bruna.olivieri@ufpr.br

¹⁴² Estudante do 4º período do curso de Cinema e Audiovisual na UNESPAR. E-mail: braian.guimaraes.44@estudante.unespar.edu.br

¹⁴³ Doutora e Mestre em Comunicação. Professora do curso de Comunicação Institucional na UFPR e coordenadora do Sinapsense, Laboratório de Inovação em neurociência do Consumo UFPR. E-mail: leticia.herrmann@ufpr.br

uma pesquisa para compreender o engajamento dos participantes, e aprofundamos com análise da percepção emocional deles usando a teoria dos arquétipos de Jung (2000).

O primeiro jogo eletrônico do que então se tornaria a empresa Pokémon Company foi lançado em fevereiro de 1996, no Japão, para o console portátil Nintendo *Game Boy*, surgindo da colaboração da mente criativa de Satoshi Tajiri e das ilustrações de Ken Sugimori. Com o sucesso dos jogos, as cartas com ilustrações dos personagens foram lançadas em outubro do mesmo ano, ganhando grande popularidade no mundo todo. O próximo lançamento da franquia foi a animação, com estreia no Japão em 1997. Considerando esse histórico, acreditamos que é possível afirmar que Pokémon se tornou rapidamente uma franquia transmidiática.

A autora Andrea Phillips (2012) afirma que, apesar de ampla discussão teórica sobre o conceito de transmídia, podemos resumir o storytelling transmidiático considerando três critérios: “mídias múltiplas, uma única história ou experiência unificada, e evitar redundância entre as mídias” (PHILLIPS, 2012, p. 15, tradução nossa). Ou seja, cada fragmento de mídia tem seu papel para a grande franquia ou história, contribuindo de formas diferentes mas que agregam ao produto maior. Pokémon é um exemplo disso ao se dividir em jogos eletrônicos e de cartas, filmes, séries e mangás, sendo todos os segmentos populares e com grande circulação.

Pokémon Go é um dos lançamentos mais populares da franquia na última década. O jogo foi lançado em julho de 2016, sendo fruto da parceria entre a Nintendo e a Niantic, uma empresa que surgiu inicialmente como uma startup da Google que trabalhava com o Google Earth e o Google Maps. Essa experiência de aproximar o mundo digital do mundo físico faz parte da missão institucional da Niantic, portanto, Pokémon Go trouxe algo inédito, pois para progredir no jogo e completar desafios, existe a necessidade de deslocamento e estar ao ar livre. Uma matéria do IGN Brasil mostra, em dados de 2020, que os Estados Unidos aparecem em primeiro lugar na lista de downloads do jogo, com 105,2 milhões de usuários baixando o aplicativo. O Brasil ficou em segundo lugar, com 63 milhões de downloads, mostrando que, mesmo após o lançamento do jogo, ele segue relevante e bem-sucedido.

ANÁLISE

Para compreendermos melhor o sucesso dos filmes publicitários selecionados para o estudo, aplicamos um questionário entre consumidores da franquia Pokémon. A pesquisa teve caráter quantitativo e qualitativo, pois convocamos propositalmente pessoas conhecedoras de Pokémon, e fizemos uma análise de percepção utilizando grupos de interesse de fragmentos variados: jogos, série animada, filmes, dentro dos produtos da franquia.

O sucesso de Pokémon consiste, majoritariamente, em ter uma narrativa consistente e que se sustenta em cada uma de suas plataformas de entretenimento. A história se mantém a mesma em todos os jogos: você controla um treinador de monstros selvagens com habilidades especiais e poderes místicos que abandona uma vida simples na cidade para alcançar o título de líder da Liga Pokémon, um grupo com os maiores treinadores daquela região. Em cada jogo, uma região é contemplada com uma nova geração de Pokémons, novas personagens para acompanhar o seu avatar (que com o passar dos anos se tornou customizável) na mesma aventura. Essa estratégia narrativa funciona entre consumidores antigos, que acompanharão os lançamentos para conhecer as novas gerações, e para atrair novos usuários, que poderão desfrutar das novidades sem a necessidade de ter acompanhado desde o começo.

Pokémon Go trouxe uma nova experiência e tecnologia ao consumidor, demonstrada através de imagens que representam a aproximação dos Pokémons da nossa realidade. Henry Jenkins (2009), pesquisador estadunidense, chama esse fenômeno de convergência. Essa convergência acontece não através de um processo tecnológico, e sim dentro do cérebro dos consumidores. Para Jenkins, “Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.” (JENKINS, 2009, p. 31). Ou seja, o jogo se incrementa à nossa vivência real e passa a fazer parte da nossa rotina.

O trailer do jogo, primeiro filme escolhido para nossa análise, tem o mote: “Imagine Pokémons no mundo real” (tradução nossa) e mostra pessoas se arrumando para sair e caçar os monstros numa realidade aumentada, como fazemos apenas de forma digital em outros jogos. De acordo com a pesquisa, as palavras de maior associação ao vídeo foram aventura, tecnologia, jornada, deslocamento e nostalgia.

O questionário foi desenvolvido com enfoque no objetivo geral da pesquisa, de investigar comportamentos do consumidor de Pokémon e quais palavras esse público associava aos vídeos após assisti-los. O preenchimento do formulário foi online e a aplicação da pesquisa foi realizada entre os dias 23 e 26 de setembro de 2022. A amostra do estudo foi de vinte e seis pessoas, sem a pretensão de representatividade estatística, inicialmente apenas investigativa por ser um estudo piloto. As perguntas foram elaboradas de forma objetiva, listadas a seguir na mesma ordem em que foram apresentadas aos participantes: “Qual a sua idade?”, “Você acompanha os lançamentos da franquia Pokémon?”, “Você consumia Pokémon na infância? Assinale uma ou mais opções se a resposta for sim.”, “Você acompanha os lançamentos de jogos, inclusive com as mudanças de console? Quais consoles você tem (ou teve)? Pode nos contar um pouco dessa experiência com os jogos? Pokémon Go também faz parte dessa lista.”, “Quais palavras você associa ao vídeo 'Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!'?”, “O que te chamou atenção no vídeo? (Imagens, música, personagens). Você usaria outras palavras além da listagem acima?”, “Quais palavras você associa ao vídeo 'Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer'?”, “O que te

chamou atenção no vídeo? (Imagens, música, personagens). Você usaria outras palavras além da listagem acima?”.

Com relação ao público respondente, obtivemos uma maioria de jovens, entre 18 e 21 anos (19,2%), entre 22 e 25 anos (20,8%), entre 26 e 30 anos (23,1%), com participação representativa de pessoas com mais de 30 anos (26,9%). Do total de participantes, 80,8% declarou acompanhar os lançamentos da Franquia Pokémon, contra 19,2% que informaram não acompanhar.

Quando perguntado aos participantes quais palavras associavam com o vídeo apresentado na pesquisa, em uma relação de palavras para ser escolhida, o público demonstrou opiniões mistas e as palavras mais citadas foram “carinho/afeto (92,3%), “aventura” (88,5%) e “tecnologia” (76,9%), conforme demonstrado no gráfico 1.

Gráfico 1: Quais palavras você associa ao vídeo “*Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!*”?

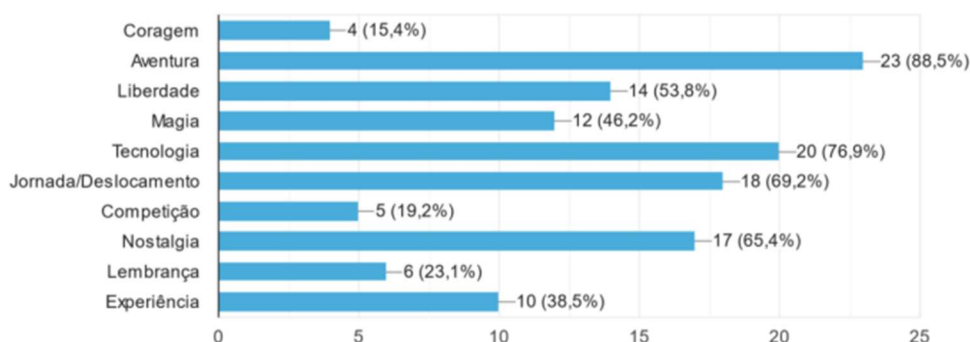
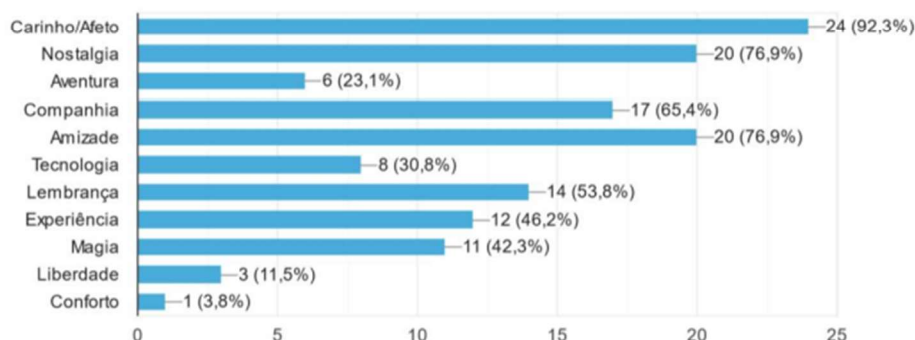


Gráfico 2: Quais palavras você associa ao vídeo “*Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer*”?



Fonte: Os autores (2022)

As respostas trouxeram elementos como nostalgia, jogadores que acompanham os lançamentos desde a infância e hoje se encaixam no grupo de mais de 30 anos de idade, e

uma compreensão mais abrangente do público de Pokémon Go e o que tornou os filmes publicitários bem-sucedidos. A partir desses dados, analisamos diversos elementos presentes nos filmes publicitários.

Nossa pesquisa demonstrou que o principal elemento observado em ambos os filmes foi a nostalgia, a sensação de aventura e deslumbramento que surgiu pela primeira vez na infância. A porcentagem de 50% dos participantes que se encaixa na faixa etária da geração Millennial (1981 a 1995) declarou que acompanha a franquia desde o lançamento do primeiro jogo, passando inclusive pelas mudanças de console e participando ativamente dos lançamentos, incluindo os jogos, animações e até mesmo figuras de ação.

Sendo assim, o maior impacto dos filmes, especialmente o *“Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer”*, foi o vínculo afetivo entre a criança, que depois se torna adulta, com o Pokémon que a acompanha, pois os espectadores sentiram identificação com o protagonista e resgataram lembranças da própria infância. Considerando esse fenômeno, Gerald Zaltman, professor de marketing na Harvard Business School e neurocientista, afirma que: *“(...) as lembranças tornam-se mais fortes quando as entrelaçamos com outras recordações, já existentes ou novas, sobre nossas experiências.”* (ZALTMAN, 2003, p. 215). Ou seja, ao lembrar de memórias de experiências quando criança, o espectador se comove com o comercial, pois a lembrança é resgatada de forma mais forte ao assistir determinado conteúdo.

Entretanto, esse processo não é consciente. Zaltman explica que, ao contrário do que muitos acreditam, *“(...) nossas lembranças mais poderosas, as que mais influenciam o comportamento dos consumidores, quase sempre estão enterradas no fundo de nosso inconsciente.”* (ZALTMAN, 2003, p. 212). Dessa forma, as imagens apresentadas no vídeo *“Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer”* codificam a lembrança, e ocorrem processos de recuperação que fazem com que ela seja extraída da nossa memória.

Figura 1: Imagens do Comercial de Pokémon Go¹⁴⁴



Fonte: Reprodução YouTube

¹⁴⁴ Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer. <https://www.youtube.com/watch?v=W0W00MaCDBY>

A imagem da criança interagindo com um Pokémon de pelúcia da primeira geração de jogos evoca a lembrança da criança que passava tardes jogando no *Game Boy*, ou que assistia às animações na televisão e se encantava com as aventuras de Ash Ketchum. “Essa recuperação é involuntária, quando o estímulo desencadeia uma recordação correlata” (ZALTMAN, 2003, p. 212), e por isso o processo de recordação consciente é diferente e mais trabalhoso. Zaltman compara a recuperação voluntária com o ato de buscar um arquivo no disco rígido de um computador.

Arquétipo é um conceito elaborado e desenvolvido pelo psiquiatra Carl Jung e presente na obra de sua autoria, “Os arquétipos e o inconsciente coletivo”, publicada em 1959. Os arquétipos são símbolos que fazem parte do imaginário coletivo, representando personagens e seus papéis sociais. Dentro do marketing, utilizamos arquétipos para que a identificação com as marcas seja maior. Ao humanizar as marcas com arquétipos, conseguimos perceber melhor as emoções do consumidor, ao mesmo tempo em que sua relação com a marca se torna mais próxima.

O pesquisador Hertz Wendell propôs, em sua obra de nome “Mitologia de marca: a Matriz Mitomarcária aplicada ao branding” (2020), uma proposta de mapeamento arquetípico com base na teoria de Jung, para que gestores possam facilmente identificar quais arquétipos são associados de suas marcas. Utilizamos esse mesmo formulário de perguntas para traçar um perfil psíquico do jogo Pokémon Go, humanizando a marca para aprofundar nossa análise dos filmes publicitários e suas estratégias de *storytelling*.

Depois de aplicarmos o mapeamento arquetípico para a marca Pokémon, chegamos à seguinte tríade arquetípica: em primeiro lugar, o arquétipo do Herói. Seguido do arquétipo do Explorador, e por fim, o arquétipo do Mago. O arquétipo do Herói é compatível com toda a narrativa da franquia Pokémon, e também com as missões e batalhas presentes em Pokémon Go, jogo no qual o objetivo é evoluir e conquistar medalhas, além de subir a pontuação da equipe escolhida logo no início do jogo. Pokémon Go foi um sucesso por ser uma novidade no mercado, e esse arquétipo traz o sentido de inovação, transformação e avanço. Na perspectiva de Jung (2000), a jornada do arquétipo do herói é transformadora, porém individual. O herói vence batalhas, persevera e vence obstáculos, tornando-se cada vez mais forte e popular.

O segundo arquétipo associado ao jogo é o arquétipo do Explorador. O Explorador se relaciona com a necessidade de deslocamento, quebra de rotina e liberdade, algo facilmente detectado em Pokémon Go, que obriga o jogador a sair de casa para progredir, além de fornecer desafios diários para subir de nível e ganhar recompensas.

O terceiro e último arquétipo da tríade é o arquétipo do Mago. Esse arquétipo se relaciona com a transformação da realidade e misticismo, e Pokémon Go incorpora

elementos fantásticos à nossa vida. A fuga do senso comum, liberdade e inovação complementam esse arquétipo.

Analisando o arquétipo principal e os complementares da franquia, pudemos compreender melhor as respostas e comentários de participantes em nossa pesquisa, pois as ideias se relacionam de forma coerente entre si. Em relação ao trailer de Pokémon Go, *“Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!”*, 88,5% associaram o vídeo à palavra “Aventura”, 69,2% às palavras “Jornada” e “Deslocamento”, 53,8% à palavra “Liberdade” e 46,2% à “Magia”. Dessa maneira, observamos que a leitura arquetípica tem sentido, pois a percepção da audiência trouxe elementos presentes na tríade de arquétipos estabelecida após a aplicação do formulário de mapeamento arquetípico.

Nos filmes publicitários analisados são utilizados signos que remetem aos jogos e animações de Pokémon, como as próprias criaturas chamadas pokémon apelando de forma nostálgica para as antigas relações entre o objeto e os espectadores, mostrando também os recursos disponíveis no novo jogo Pokémon Go da Niantic. De maneira direta um signo é uma coisa que representa outro elemento, seu objeto, diz Santaella (1983) ao tentar simplificar as definições de C. S. Pierce. Para o fim deste artigo o objeto será o storytelling transmidiático que foi construído com o passar dos anos sobre o universo Pokémon.

O filme de lançamento do jogo traz uma extrapolação do que seria essa nova maneira de perceber e interagir com as criaturas, na qual as veríamos voando, atrás de pedras ou até mesmo saindo do chão. Tal extrapolação tem respaldo no avanço tecnológico dos smartphones que permitem uma possibilidade de serem interpretados como janelas pelas quais vemos e nos conectamos ao mundo. A ferramenta de realidade aumentada do jogo faz o jogador ver seus pokémon sobre o mundo real permitindo interações criativas por meio de fotos.

O anúncio do sistema de companheiro pokémon, utiliza signos que remetem a brinquedos de pelúcia e como as crianças interagem com esses objetos. Segundo Santaella, um signo é algo que tenta representar um objeto, que é a causa do signo mesmo que a representação seja falsa. Mas para afirmar que o signo representa aquele objeto é necessário que o signo seja interpretado pela mente humana e ela faça a conexão entre o signo e o objeto. Não por acaso as ações da criança com o brinquedo são as novas possibilidades do jogo, dar comida, batalhar, brincar e caminhar juntos.

Em “Descubra Pokémon no mundo real com Pokémon Go”, começamos com pessoas comuns se arrumando para mais um dia rotineiro, imagens de diferentes cidades famosas ao redor do mundo e letras convidando o espectador a imaginar pokémon no mundo real.

Vemos uma pessoa arrumando as partes de cima e de baixo do seu conjunto de roupas, igual à customização de personagem presente no jogo. O ajuste do boné é um signo que remete ao protagonista do anime Pokémon, Ash Ketchum, escolher mochila e tênis

também fazem parte da customização com o intuito de fazer com que o jogador se sinta ainda mais imerso no jogo.

No decorrer do filme temos uma ideia melhor de como o jogo funciona, uma pessoa pega um smartphone e clica no ícone que se assemelha a uma pokebola, principal signo da franquia pokémon e sai pela cidade buscando encontrar algum pokémon. Diversas pessoas fazem a mesma coisa, elas estão curiosas para saber o que vão encontrar. Quando avistam os pokémon que estão procurando se preparam para a tão esperada hora de capturá-los com suas pokébolas, principal recurso disponível no jogo. Outro recurso mostrado em seguida, é a possibilidade de trocar pokémon com outros jogadores, semelhantes ao jogo de cartas no qual cartinhas repetidas eram trocadas dentro da comunidade de jogadores.

Em seguida somos apresentados ao recurso de batalha de pokémon, similar à possibilidade presente nos jogos anteriores da franquia nos quais o jogador vai até um ginásio derrotar o líder ou encontra oponentes pelo caminho querendo batalhar. O último recurso mostrado é o reide, que se resume em um pokémon forte demais para ser derrotado por apenas um treinador, portanto diversos jogadores têm que se reunir para derrotá-lo. No caso, o pokémon no reide é o Mewtwo, criado por Ken Sugimori, que apareceu primeiro nos jogos Pokémon Red and Blue, e também antagonista no primeiro filme animado da franquia “Pokémon, O Filme: Mewtwo contra ataca”.

Vendo filmes publicitários como meios de massa, que utilizam uma mistura de meios e linguagens intersemióticos que facilitam a comunicação, pode-se perceber a utilização de estímulos para transmitir as ideias de aventura e jornada, a presença de trilha sonora e efeitos visuais que estimulam o espectador a lembrar das experiências sensório-perceptivas de outras mídias de forma afetiva e se imaginar em uma nova aventura em realidade aumentada em seu smartphone. “Meios de massa são, por natureza, intersemióticos” (SANTAELLA, 2008, p. 12) e nestes filmes publicitários a mistura de elementos do cinema, de videojogos e publicidade tentando atrair o público por meio da narrativa presente no filme, nostalgia e reconhecimento da marca.

O anime, os jogos e os longas metragem de Pokémon oferecem diferentes maneiras de se afeiçoar aos bichinhos e com isso, os filmes publicitários se esforçam para sinalizar os momentos que remetem diretamente à franquia com as novidades de Pokémon Go. Quando o espectador conhecedor da franquia tem contato com o filme publicitário, ele reconhece, mesmo que inconscientemente, elementos do arquétipo do herói que foram reforçados em diferentes mídias. Tomando como exemplo o movimento de vestir o boné no filme de anúncio do jogo e a semelhança com o movimento do protagonista Ash no anime, que quer se tornar um Mestre Pokémon vencendo batalhas e obstáculos a cada episódio. E ainda, a ideia de sair explorando um mundo digital capturando Pokémon com um companheiro é vista nos outros jogos, o filme publicitário do anúncio do sistema de companheiro faz o espectador imaginar essa caminhada explorando o mundo real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas das principais reflexões sobre o nosso trabalho foram a de que, em primeiro lugar, o público de Pokémon e Pokémon Go é participativo, aberto ao diálogo e envolvido a nível pessoal com a franquia há muitos anos. Uma possibilidade para aprofundar nosso estudo é tratar dessa relação com mais atenção, trazendo uma metodologia e referenciais teóricos para a análise.

Durante o presente artigo percebemos que outras campanhas do Pokémon Go também demonstraram potencial de pesquisa para o campo do neuromarketing e do audiovisual e pretendemos ampliar o estudo. Como a franquia ainda tem abrangência mundial e as novas gerações estão desenvolvendo o mesmo apego dos fãs antigos, as reflexões sempre serão um campo fértil para pesquisas em comunicação.

No presente artigo observamos que a proposta de nostalgia e experiência quando inseridas em um mesmo contexto, são potencializadas, principalmente quando associadas às técnicas de storytelling. Outra questão que auxilia nesta imersão dos usuários do jogo Pokémon é a simbologia utilizada por meio de elementos semióticos, sendo um discurso subjetivo importante para fomentar a fidelidade do público, a recomendação e o compartilhamento das experiências com outros jogadores e consumidores dos demais produtos e serviços agregados.

REFERÊNCIAS

Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!. The Official Pokémon YouTube channel. Japão: Nintendo, 2015. 3 min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2sj2iQyBTQs&t=5s>. Acesso em: Fevereiro de 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PHILLIPS, Andrea. **A Creator's Guide to Transmedia Storytelling**. McGraw Hill, 2012.

Pokémon GO - Official Buddy Adventures Feature Trailer. GameSpot Trailers. Japão: Nintendo, 2019. 1min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=W0W00MaCDBY>. Acesso em: Fevereiro 2023.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 1ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983 (Coleção primeiros passos: 103)

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. 3ª edição. São Paulo: Paulus, 2008 (Coleção Questões fundamentais)

VIDAU, Arnau. **You ‘Gotta Catch’ Pokémon’s Storytelling Strategy**. Disponível em: <https://www.provokemedia.com/agency-playbook/sponsored/article/you-gottacatch-pok%C3%A9mon-s-storytelling-strategy>. Acesso em 27 set. 2022.

WENDELL, Hertz. **Mitologia de marca: a Matriz Mitomarcária aplicada ao branding**. Londrina: Syntagma Editores, 2020.

ZALTMAN, Gerald. **Afinal, o que os clientes querem?** Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.



A MONTAGEM A PARTIR DAS REDES SOCIAIS: O FILME DE COMPUTADOR E DE CELULAR

Luciano Marafon¹⁴⁵

RESUMO: Os chamados filmes de computador, os quais são gravados do ponto de vista da webcam, e os filmes de celulares estão cada vez mais comuns. Porém, será que podemos chamar essas produções de filmes, visto que as concepções de roteirização, produção e, essencialmente, de montagem são reconfiguradas? Em um contexto pós-midiático (WEIBEL, 2012), que podemos associar ao encontro de todas as mídias através da internet, produções como *Host* (2020) e *Spree* (2020) se destacam por outras formas de produção e pós-produção, criando estratégias de pensar a estética, a linguagem e a subjetividade no espectador. *Host* é montado inteiramente como se fosse uma chamada do *Zoom* em tempo real, enquanto *Spree* utiliza do celular, do computador e *GoPro* para formular uma narrativa que parece a navegação em diferentes redes sociais. Seria, então, possível dizer que nestes casos as redes sociais ditam a montagem? Podemos, a priori, observar que as montagens desses filmes seguem as limitações do aplicativo escolhido, como acontece em *Amizade Desfeita* (2014), o qual se passa pelo *Skype*, justificando uma possibilidade de definição como uma “montagem a partir das redes sociais”, dentro do contexto do “cinema de dispositivo” (RAMOS, 2016).

PALAVRAS-CHAVE: Filme de computador; Filme de celular; Novas mídias; Montagem; “Cinema de Dispositivo”.

INTRODUÇÃO

Atualmente, é possível perceber inúmeras formas de criar narrativas, seja na arte videográfica como também no cinema. Narrativas essas que podemos situar em um ambiente de vanguarda, as quais utilizam das redes sociais, aplicativos de comunicação, ciberespaço, inteligência artificial e telas de dispositivos móveis para a criação de outras formas de produção e montagem. O movimento de inserir novas percepções tecnológicas, principalmente na arte cinematográfica, não é novo, visto que desde o primeiro cinema a arte se apropria de tecnologias para a criação de sentido e, no caso deste estudo, se apropria das novas mídias. Entendo aqui como novas mídias a partir do pensamento de Lev Manovich (2001), que diz que as novas mídias remetem a processos comunicacionais que passam pelas lógicas computacionais, envolvendo desde a produção até a distribuição de conteúdos, algo

145 Doutorando em Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná. Bolsista CAPES. Mestre em Comunicação e Linguagens pela UTP. Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda. lucianomarafon07@gmail.com

que está totalmente associado ao cinema de dispositivo, visto que não há mais necessidade de grandes orçamentos e tampouco grandes equipamentos para criar uma narrativa audiovisual. Basta um celular com câmera e alguns recursos, ou até mesmo um computador e uma boa ideia.

Como defendido por Peter Weibel, "[...] as novas mídias não foram apenas um novo ramo na árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte" (Online, 2012). Ou seja, as mídias digitais se inseriram em contextos inimagináveis causando grandes evoluções para o cinema, a fotografia e as artes do vídeo, principalmente quando analisamos a evolução das lentes de câmera, dos dispositivos móveis e as possibilidades da internet. Desse modo, o que se pode apontar é que vivemos em um contexto de pós-mídia, um território, segundo Weibel (2012), no qual toda mídia se torna digital e pode assim ser reconfigurada a qualquer momento. Isso nos leva não só aos chamados filmes de computador (ou *desktop films*), que são construídos inteiramente através destes dispositivos, mas também a conteúdos publicitários e a videoclipes.

Portanto, este estudo foca em narrativas que são construídas a partir das novas mídias, debatendo reconfigurações das imagens a partir do ambiente digital e apontando para uma reconfiguração da produção e da montagem desses conteúdos, que leva em conta aspectos de usabilidade e de interface de outros *softwares*, como no caso dos filmes de computador que consideram as possibilidades e interfaces de programas para vídeo chamadas — e até das redes sociais — na narrativa e na pós-produção.

A MONTAGEM CINEMATOGRAFICA EM FILMES DE COMPUTADOR

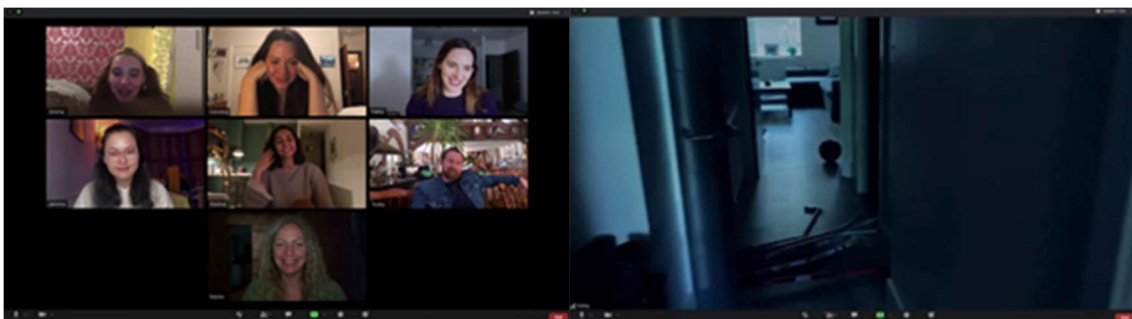
O *software* tornou-se a principal ferramenta destas narrativas, já que é possível modificar qualquer pixel disponível na imagem. Porém, não somente programas de edição como Adobe Premiere e Final Cut são utilizados. Outros *softwares* têm a mesma importância para a construção dessas narrativas, como os *softwares* da própria câmera ou dos dispositivos de captação de imagens e até mesmo aplicativos de vídeo-chamada.

Como *corpus* de estudo é possível citar inúmeros conteúdos das mais variadas linguagens audiovisuais. A banda *Superorganism*, um grupo de pop indie londrino formado em 2017, lançou em 2018 o clipe "*Everybody Wants To Be Famous*", o qual possui imagens feitas totalmente a partir de um computador e imagens da internet, o que já é uma identidade da banda que surgiu na última década, anos que são marcados pelo boom da internet e das redes sociais. O clipe possui imagens psicodélicas com efeitos produzidos em *softwares*, ao mesmo tempo que parece estarmos em uma viagem na tela da vocalista, abrindo arquivos, visualizando vídeos, lendo textos e todas as possibilidades do ambiente digital.

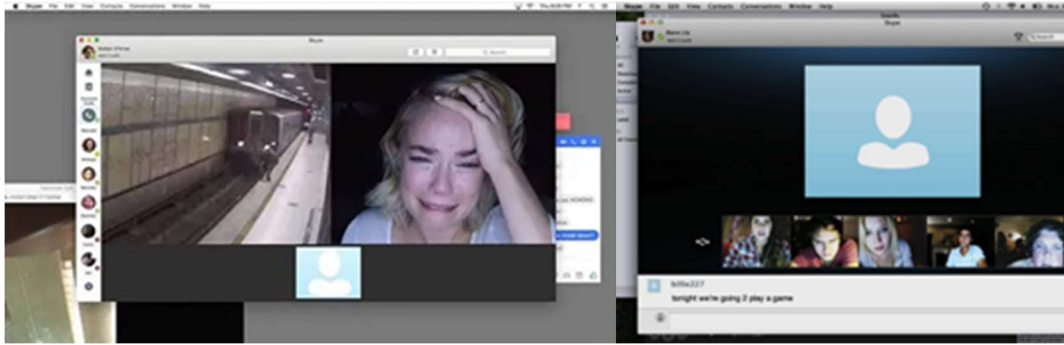
Porém, o que é mais marcante e importante para este estudo são os filmes propostos inteiramente pelo computador, tais como *Host* (2020), *Amizade Desfeita* (2015), *Searching* (2018) e *Profile* (2018). A escolha dos aplicativos de vídeo chamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem, porém é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis. Em questões de narrativa, a história passa a ser contada unicamente em primeira pessoa, através da visão do protagonista. Se o protagonista está digitando, estamos vendo o que está sendo escrito, se ele está ouvindo música, estamos ouvindo também. Alguns conteúdos demonstram um aglomerado de possibilidades, como acontece em *Spree* e *Um Clássico Filme de Terror* (2021), que tem em seu final características do cinema de computador.

Um dos diretores que mais utilizam essas técnicas de produção e montagem é o Timur Bekmambetov que, em 2015, criou um manifesto que fala sobre essas produções. Para o diretor é imprescindível que essas narrativas sejam criadas a partir de três unidades: unidade de lugar, tempo e de som. Vejamos cada uma delas, seguidas de exemplos:

1. Unidade de lugar: o cenário é a realidade virtual em geral e uma tela de computador específica, pertencente a um personagem. A ação nunca sai da tela. O tamanho da tela (os limites do quadro) permanece uma constante. O surgimento de novos elementos visuais tem uma explicação racional e corresponde aos formatos de vida em um espaço virtual: o espectador deve estar constantemente ciente de onde exatamente se originou a ação que ocorre em um determinado momento. O trabalho da câmera é estilizado para se assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital. Isso podemos ver em *Host* e *Amizade Desfeita* 1 e 2. Ou seja, nada na narrativa vai além do que se passa na tela do computador, como podemos ver nas imagens abaixo. No caso de *Host*, a chamada de *Zoom* é em tempo real e nada vai além dela, considerando que todas as ações acontecem durante uma chamada de 40 minutos. Já em *Amizade Desfeita*, a narrativa acrescenta diferentes aplicativos e redes sociais, como o *Skype* e o *Facebook*, porém, mesmo assim, acompanhamos a movimentação da tela da protagonista e nada mais.

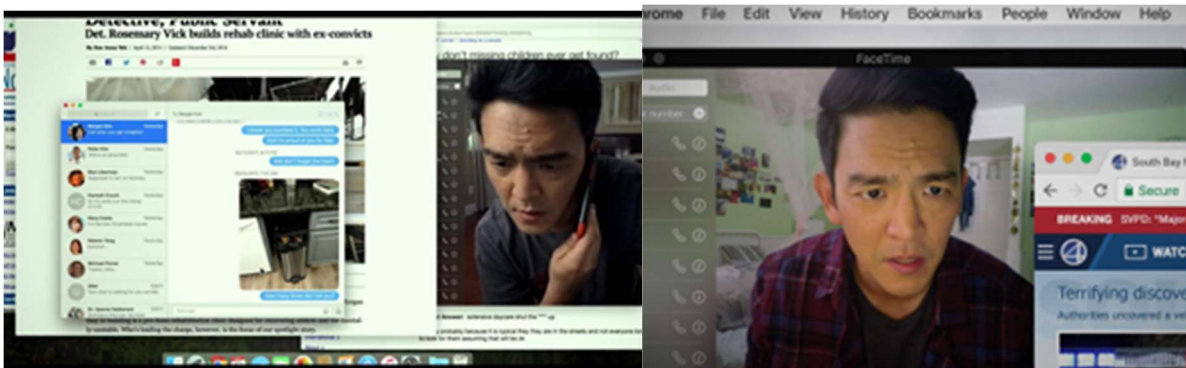


Cenas de *Host* (2021), direção de Rob Savage

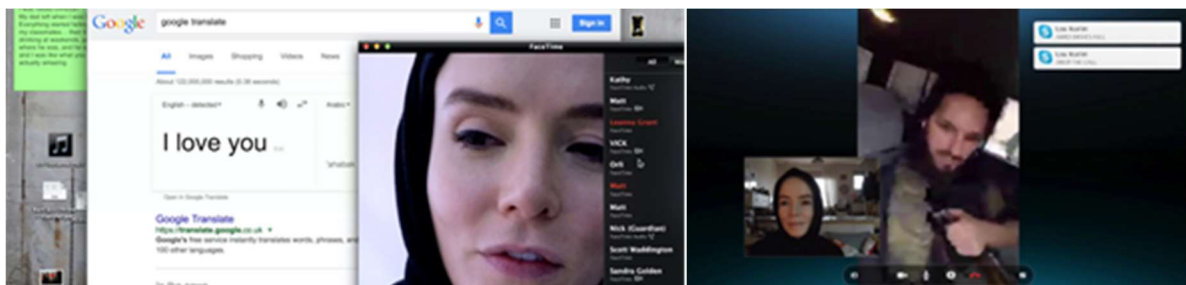


Cenas de *Amizade Desfeita* (2014), direção de Levan Gabriadze

2. Unidade de tempo: toda a ação ocorre em tempo real - aqui e agora, enquanto o filme é montado por meio de montagem *in-frame* sem quaisquer transições visíveis (como se filmado em uma tomada contínua). Além dos dois exemplos citados acima, é possível notar esse plano sequência fake produzido através do computador nos filmes *Searching* (2018) e *Profile* (2018). Ambas as narrativas “escondem” os cortes de uma cena para outra através da minimização e ou abertura de páginas na tela do computador. Ou seja, a cada novo aplicativo ou rede social aberta a montagem vai ganhando forma.

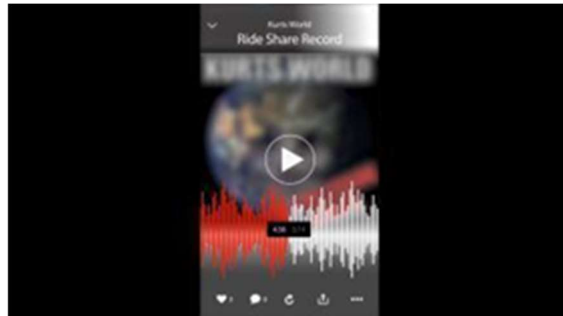


Cenas de *Searching* (2018), direção de Nicholas D. Johnson, Will Merrick



Cena de *Profile* (2018), direção de Timur Bekmambetov

3. Unidade de Som: todos os sons do filme vêm do computador. Sua origem sempre pode ser explicada racionalmente: o espectador tem que entender o tempo todo de onde vem a faixa musical, o que acontece em todos os exemplos, especialmente em *Amizade Desfeita*. Outro exemplo é o filme *Spreed*, porém, neste caso, acontece através do celular do protagonista. A cada música ouvida por ele, o espectador também ouve, obtendo uma experiência completa da troca de música através da tela do aplicativo e também do som.



Cena de *Spreed* (2020), direção de Eugene Kotlyarenko

Ou seja, quando vemos o filme *Host*, por exemplo, temos a sensação de participar da vídeo-chamada feita pelo Zoom. Afinal, nada que se passa na tela vai além da sala de chamada. Isso ocasiona uma outra perspectiva de pensar a roteirização, já que não é necessário descrever no roteiro os movimentos do mouse, mas sim o abre e fecha de janelas. Também possibilita pensar em formas de montagem que são estritamente limitadas de acordo com o aplicativo utilizado na narrativa. Por exemplo: um filme que se passa no Skype, como *Amizade Desfeita*, segue as limitações da plataforma, seja na inserção de novos personagens que entram na chamada, na inserção de textos, que são feitos através do chat e/ou também na inserção de som, que respeita as notificações do aplicativo.

Observando os exemplos citados, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interface na montagem de filmes, como cita Carlos Alberto Scolari: “A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor” (SCOLARI, 2018, p. 226). Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. O que para alguns críticos é a “banalização do cinema”, para a história cinematográfica pode ser mais um capítulo.

Essas narrativas computacionais nos levam para além da sala escura, visto que muitas delas não chegam a ser exibidas em salas de cinema, mas sim em serviços de *streaming*, como no caso de *Host*, um filme proposto pelo *Shudder*, um *streaming* específico de filmes de terror ainda não disponível no Brasil, porém é um produto disponível na Netflix. As configurações da

plataforma Zoom ditam a montagem do filme, ou seja, é uma montagem com cortes que não são perceptíveis, pois são utilizados recursos do Zoom para mascarar estes cortes, apresentando então uma versão completa da interface. Os denominados

“*desktop films*” adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente. Geralmente, o público tem a mesma perspectiva que o protagonista (ou seja, o manipulador da interface) e obtém a mesma quantidade de informações, como se o público fosse o interno dos filmes, em busca de pistas e descobrindo a verdade em empatia com os personagens. Além disso, os “*desktop films*” usam principalmente os *close-ups*, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do *desktop*, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia. (YANG, 2020, p. 134-135. Tradução nossa)

Na montagem, os cortes são (na maioria) invisíveis, utilizando como base de transições de uma cena para outra, características de *softwares* de videochamada, ou seja, a montagem com base no Skype é diferente da montagem com base no Facebook Call. Uma das características mais específicas deste cinema é que não há grandes cenários, sendo que a própria tela se transformou em cenário. Em *Amizade Desfeita* (2015), por exemplo, diversos aplicativos e mecanismos de redes sociais são utilizados durante a narrativa para que os personagens interajam entre eles, ouçam músicas, reproduzam vídeos e fotos. O espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, como apontado por Damasceno (2020).

Penso que esses filmes, na verdade, constroem um ponto de vista ideal da tela, que possibilita ao espectador uma apresentação direta da interface, desprendida da materialidade do hardware. Isso nada mais é do que a adaptação de uma característica do dispositivo cinematográfico, descrita por Jean-Louis Baudry (1983, p. 392) como “fantasmática da realidade”, que permite ao sujeito espectador assumir uma posição transcendental, da qual ele pode observar o mundo (nesse caso, inclusive, o mundo digital). (DAMASCENO, 2020, p. 05)

Filmes de computador, no entendimento deste estudo, são aqueles que são reconfigurados pela tecnologia, criados inteiramente a partir da tela, da webcam, do mouse e dos *softwares* disponíveis. É possível, em um primeiro momento, perceber que a montagem é configurada de acordo com o aplicativo utilizado para a produção da narrativa, como em *Host* (2020), respeitando as configurações da plataforma na montagem, assim como o que

acontece nos filmes de celular, o que podemos chamar de “cinema de dispositivos”, segundo Fernão Pessoa Ramos (2016), dos quais pudemos perceber o crescimento durante a pandemia de COVID. Apesar dessas narrativas, ou destes cinemas de dispositivo não serem algo totalmente novo, talvez sejam atualmente os que estamos vivenciando com novas abordagens, justamente pela evolução do meio digital e online.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema é uma arte em constante movimento, evolução e desconstrução. Observando os exemplos citados neste estudo, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interface na montagem de filmes. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, podemos realmente questionar falas recentes, como a de Philippe Dubois (2008): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146).

Filmes pensados para o *streaming* desconfiguram a estreia em cartaz de uma sala de cinema. A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Além disso, a tecnologia digital é uma forma de consumo que permite que o espectador pare, adiante ou retroceda a narrativa ao mesmo tempo em que a consome, ou que simplesmente possa trocar de narrativa em minutos. A produção em si também ganha outras formas, visto que é possível capturar, montar e finalizar com muito mais rapidez e facilidade devido à evolução dos *softwares*.

REFERÊNCIAS:

BEKMAMBETOV, Timur. **Rules of the Screen movie**: The Unfriended. Manifesto for the Digital Age. Movie Maker, April 22, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>. Acesso em: 29 mar. 2021.

DAMASCENO, Alex. **Screenlife e a Audiovisualização do Software**: Uma Análise do Filme *Amizade Desfeita*. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 23, p. 1 - 23, 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: RJ, 2012.

DUBOIS, Phillippe. Phillippe Dubois. **Entrevista traduzida** por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia. Comunicação & Informação, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 146 - 153, 2008.

MANOVICH, Lev. **Post-media Aesthetics**. In: KINDER, M.; MCPHERSON, T. (Ed.). A Decade of Discourse on Digital Culture. Berkeley: Univ. of California Press, 2007. 1a ed., 2001.

_____. **Software takes command**. Creative Commons Licence. Nova York, Londres, Sidney, Nova Delí: Blumsburry, 2013.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal, o que sobrou do cinema?** A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. Revista Galáxia: SP: 2016.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología**. Barcelona: Gedise Editorial, 2018.

YANG; Jing. **Media Evolution, “Double-edged Sword” Technology and Active Spectatorship: investigating “Desktop Film” from media ecology perspective**. Dossier BRICS – VIC-IAMCR: Digital Technology, Culture and Communication. Revista Lumina. Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 125 -138, jan./abr. 2020.

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>. Acessado em 22 de Mar. 2021.

FILMOGRAFIA:

A CLASSIC HORROR STORY. Dir: Roberto De Feo e Paolo Strippoli. Prod: Netflix. USA 2021.

AMIZADE DESFEITA. Direção: Levan Gabriadze. Produção: Bazelevs Company; Blumhouse Productions. Estados Unidos: Universal Pictures. 2015.

HOST. Direção: Rob Savage. Produção: Douglas Cox; Craig Engler; Emily Gotto; Samuel Zimmerman. Estados Unidos: Shudder. 2020.

PROFILE. Direção: Timur Bekmambetov. Produção: Bazelevs Company. Estados Unidos: Focus Features. 2018.

SEARCHING... Direção: Aneesh Chaganty. Produção: Bazelevs Company; Screen Gems; Stage 6 Films. Estados Unidos: Sony Pictures; Releasing. 2018.

SPREE. Direção: Eugene Kotlyarenko. Produção: Forest Hill Entertainment; Dream Crew; Super Bloom. Estados Unidos: RLJE Films; Shudder. 2020.



CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO



coordenação:
Dra. Salete Machado Sirino
Dra. Solange Straube Stecz

6

GRAVE CRISE NA ANCINE: BREVE PANORAMA, HOJE, DA CENSURA

Rafael L O Pedretti¹⁴⁶

RESUMO: Através de um levantamento de dados historiográficos o presente artigo constrói um breve panorama sobre atos de censura e desmonte das políticas públicas voltadas ao desenvolvimento do cinema brasileiro durante o governo Bolsonaro. Potencializa depoimentos pinçados de diversos meios de comunicação elevando a voz dos trabalhos dessa indústria, assim como, retificando uma grave crise econômica, cultural e ideológica na ANCINE nesse período.

PALAVRAS CHAVE: Cinema Brasileiro, Bolsonarismo, Censura, Panorama

O artigo aqui construído foi apresentado oralmente no dia 03 de outubro de 2022. Torna-se necessário organizá-lo no tempo devido o título abarcar a palavra *hoje*¹⁴⁷. Em 2022 o Brasil estava sob égide do governo de Jair Bolsonaro (PL). Em 2023 assume a presidência Luiz Inácio Lula da Silva (PT).

Sendo assim, o breve panorama aqui tecido tem por objetivo retratar a grave crise da ANCINE durante o governo Bolsonaro, marcado por censura, corte de orçamento e desvirtuamento dos princípios da estatal desde sua fundação. Algumas das citações podem ser consideradas um tanto quanto longas para o corpo de um artigo, todavia, como o mesmo possui um caráter histórico e firma depoimentos de artistas do setor optou-se por inseri-las na tecitura da escrita e da leitura.

A Agência Nacional de Cinema (ANCINE) foi criada no segundo mandato do, então, Presidente Fernando Henrique Cardoso (PSDB), no dia 6 de setembro de 2001. Foi um importante passo para o avanço do meio cinematográfico brasileiro e construiu seu reconhecimento internacional. Desde sua criação, abraçou um processo de retomada da produção do cinema nacional, em resposta aos questionamentos dos meios de produção vigentes no Brasil, anteriores à sua criação:

Reforça essa constatação o fato de que a agência é herdeira de um problema que se arrastava por décadas e que incide exatamente na manutenção da atividade cinematográfica do país e em seu fortalecimento, freado pela

146 Doutorando em Comunicação no Programa de Pós-Graduação Comunicação – PPGCOM/UFPR. Mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. E-mail: rafapedretti@yahoo.com.br

147 Grifo do autor.

concorrência internacional e por medidas de ‘desmantelamento’ do arcabouço legal e institucional da cultura e do audiovisual. (BARBOSA, 2013, p 213)¹

A Ancine se constrói pautada na necessidade de o mercado cinematográfico construir uma estrutura autossustentável mediante políticas públicas e possibilitar a competitividade nacional e internacional do mercado de forma mais digna, assim como promover a emancipação do cinema nacional e seu fortalecimento na cultura brasileira em diferentes veículos audiovisuais:

O rol de competências da Ancine é bastante amplo, mas podemos destacar umas das suas principais atribuições que se relacionam a três aspectos primordiais: regulação, fiscalização e fomento. É de responsabilidade dela fiscalizar o cumprimento da legislação, aplicar multas e sanções, regular as atividades de fomento, coordenar atividades e ações governamentais referentes à indústria cinematográfica e videofonográfica, articula-se com órgãos competentes do entes federados para a execução de suas atividades finalísticas, gerir programas e mecanismos de fomento, estabelecer critérios para a aplicação de recursos de fomento e financiamento do setor, aprovar e controlar projetos de toda a ordem referentes ao cinema nacional feitos com recursos públicos e incentivos fiscais, além de gerir um sistema de informações para o monitoramento das atividades da indústria cinematográfica e videofonográfica no que diz respeito à produção, distribuição, exibição e difusão. (BARBOSA, 2013, p 213)²

A Ancine, como órgão estatal, se constrói independentemente do Ministério da Cultura, obtendo recursos próprios direcionados para sua consolidação, emancipação e fomento. O que a protegeu de todos os abalos e ameaças que caíram sobre o MinC desde o governo Temer até sua predestinada extinção no governo Bolsonaro. Naturalmente que se ampliando as possibilidades do cinema no Brasil desde a sua criação, a Ancine propicia uma amplitude também no escasso mercado de trabalho onde os atores/atrizes estão inseridos no contexto brasileiro.

Todavia, o cenário do cinema brasileiro começa a sofrer ameaças e turbulências, na política e no governo do presidente Jair Bolsonaro. Logo que assumiu o cargo de presidente, estava em seus planos transformar a Ancine em uma pasta em algum dos seus ministérios, sem saber exatamente qual. A agência só continuaria existindo se mudanças fossem postas em prática; caso contrário, o presidente se mostrava disposto a extinguir a estatal:

Bolsonaro afirmou que o único modo de a Ancine continuar existindo é se ela passar a ter alguns 'filtros culturais', ou seja, que ela só banque algum tipo de projeto que se encaixar em definições temáticas específicas. De acordo com o presidente, caso ocorra uma pressão popular que o impeça de criar esses filtros, a Ancine será privatizada ou simplesmente extinguida. (SILVA, 2019, n. pag)³

Nesse tom de ameaça sobre a agência e sobre os/as artistas, nos planos do presidente está a transferência da sede da Ancine do Rio de Janeiro/RJ para Brasília/DF. A ideia de transferência foi duramente criticada pelos artistas, pois isso significava um projeto em curso da concretização dos filtros culturais, pois:

O objetivo da mudança é que o Palácio do Planalto tenha mais influência das decisões tomadas pela Agência, e pode fortalecer a articulação de políticas públicas para a área de cultura. Ao mesmo tempo, a possibilidade de tirar a autonomia criativa é o que mais preocupa os artistas que dependem da Ancine para sobreviver de sua arte. (SILVA, 2019, n. pag)⁴

Ao criticar a produção cinematográfica nacional, o presidente teceu críticas à produção brasileira falando em ativismo, usando, especificamente, para exemplificá-lo, o longa-metragem "*Bruna Surfistinha*" com direção de Marcus Baldini, e com atuação da atriz Deborah Secco no papel-título:

"Agora há pouco, o Osmar Terra e eu fomos para um canto e nos acertamos. Não posso admitir que, com dinheiro público, se façam filmes como o da Brunna Surfistinha. Não dá. Ele apresentou propostas sobre a Ancine, para trazer para Brasília. Não somos contra essa ou aquela opção, mas o ativismo não podemos permitir em respeito às famílias, uma coisa que mudou com a chegada do governo', disse o presidente." (EXAME, 2019, n. pag.)⁴

Porém, Bolsonaro afirmou nunca ter assistido o longa-metragem, mesmo tecendo críticas e o usando como justificava para mudanças na Ancine. A atriz, Deborah Secco, e o Diretor de Produção, Roberto Berliner, emitiram nota de repúdio às declarações do presidente:

Deborah Secco

" Eu fiquei um pouco chocada do filme Brunna Surfistinha ter sido colocado nesse lugar, porque é um filme que retrata não só a história real de

uma garota de programa (Raquel – conhecida como Bruna Surfistinha) mas de outras, milhares de mulheres que se encontram nessa situação. O que a gente queria com o filme era debater, falar sobre o assunto, saber como elas lidam com isso e como a população lida com essa realidade. E uma das funções da arte é essa, é fazer com que todos consigam debater, resolver questões que por milhares de vezes são esquecidas ou escondidas, então, eu defendo muito que cada vez mais possamos falar sobre diversos temas até porque não adianta esconder o que existe. Seria ótimo que nenhuma mulher passasse por uma situação como essa – se vender para sobreviver, mas a realidade não é essa. Precisamos sim falar de determinados assuntos e procurar soluções através de debates, nenhuma realidade deve ser escondida. Tenho muito orgulho de ter feito esse filme, com ele aprendi muitas coisas, e espero que tenha mexido com as pessoas também. ”

Roberto Berliner

“Ontem, em um evento oficial do Governo Federal, o filme Bruna Surfistinha, produzido pela TvZero, foi usado como exemplo de obras que não deveriam ter sido produzidas com investimento público. Vemos com muita preocupação o posicionamento do presidente a favor de criar um ‘filtro de conteúdo’ na produção audiovisual financiada via mecanismos de fomento.

Bruna Surfistinha é um sucesso artístico e comercial. O investimento público, nesse caso, se justifica por todos os pontos de vista: artístico, cultural e econômico. Oito anos já se passaram desde o seu lançamento e, desde então, a indústria do audiovisual no Brasil não parou de crescer. Graças às políticas públicas para a área, hoje somos 13 mil empresas que geram mais de 300 mil empregos e injetam mais de R\$ 25 bilhões por ano na economia. Filmes como Bruna Surfistinha ajudam a movimentar a economia brasileira, ativando toda a cadeia de produção, da criação à exibição.

O Brasil é diverso, cheio de histórias que merecem ser contadas. Prostitutas, médicos, loucos, negros, índios, brancos, cegos, ricos, pobres, artistas, músicos, pessoas desconhecidas, famílias. Queremos continuar a contar todo tipo de história, com o respeito que cada uma merece. Bruna Surfistinha é apenas uma delas.

A cultura é fundamental para a evolução do ser humano, assim como a ciência e o conhecimento. Sem diversidade e liberdade não se evolui.” (EXAME, 2019, n. pag.)⁵

Perante as declarações do Presidente, uma carta aberta contra a censura na ANCINE foi publicada e assinada por mais de 800 artistas brasileiros:

Nota de Repúdio contra a censura no cinema brasileiro.

Nós, do Artigo 5º, movimento suprapartidário, repudiamos veementemente as declarações do Presidente da República, quando ameaça promover CENSURA a obras audiovisuais fomentadas pela Ancine – Agência Nacional do Cinema.

Vemos com muita preocupação tal ato, pois não podemos esquecer que a defesa da democracia, protegida pela Constituição da República de 1988 – artigo 5º, inciso IX – garante a liberdade de pensamento e expressão artística como um direito fundamental do cidadão ao prescrever ser “livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença”.

Ao Estado, com base na CR 88, cabe garantir a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, além do apoio e incentivo à valorização e à difusão das manifestações culturais (CR 88, Art. 215), sendo a política nacional de cultura regida pelo princípio da diversidade das expressões culturais (CR 88, Art. 216 A).

As leis de incentivo à cultura (e todas as formas de expressão artísticas e criativas) e ao audiovisual estabelecem a proibição de qualquer tipo de julgamento por parte do Poder Público quanto ao valor cultural e artístico dos projetos que são apresentados para aprovação. Goste-se ou não de determinado filme, livro, exposição, peça teatral ou música, eles são formas de expressão e modos de criar, fazer e viver que constituem o patrimônio cultural brasileiro (CR 88, Art. 216)

Nesse sentido, cabe ao Poder Público somente exercer a Classificação Indicativa de diversões públicas e de programas de rádio e televisão, de acordo com a Portaria 1.189, de 2018 do Ministério da Justiça. A portaria estabelece novos limites para o exercício do poder familiar, com natureza de recomendação de classificação indicativa a ser adotado pelo artista ou o produtor cultural, que tem a responsabilidade de informar à sociedade sobre o teor dos espetáculos, obras e filmes que serão exibidos publicamente, podendo o público exercer também sua liberdade ao decidir o que irá assistir ou não.

Assim, é proibido pelo sistema democrático brasileiro qualquer tipo de censura prévia. A se confirmar tais ameaças, serão tomadas todas as providências judiciais cabíveis para se fazer valer uma CULTURA LIVRE! (MIDIANINJA, 2019, n. pag.)⁶

Um edital lançado em 2018 pela Ancine, focado na temática LGBT, foi cancelado pela instituição em 21 de agosto de 2019. Todas as séries, já filmadas e pré-selecionadas dentro da temática, seriam voltadas para emissoras públicas de televisão. Esse cancelamento se deu após o presidente tecer críticas à escolha dessas temáticas, inclusive citando algumas obras que haviam sido aprovadas no edital: “na ocasião, Bolsonaro exibiu uma lista de produções sobre LGBT e minorias que, segundo ele, seriam financiadas com aval da agência. ‘Conseguimos abortar essa missão’, disse o presidente.” (EXAME, 2019, n. pag.)⁷

Dentre as películas citados pelo presidente, estava “*Afronte*”, dirigida por Bruno Victor Santos e Marcus Azevedo, retratando a vida de jovens negros gays no Distrito Federal. Bolsonaro, declarou:

Outro filme: '*Afronte*'. Mostrando a realidade vivida por negros homossexuais no Distrito Federal'. Confesso que não entendi nada". Em seguida, prosseguiu: "Olha, a vida particular de quem quer que seja, ninguém tem nada a ver com isso, mas fazer um filme *Afronte*, mostrando a realidade vivida por negros homossexuais no DF, não dá para entender. Mais um filme que foi para o saco. (MARTINS, 2019, n. pag.)⁸

O Ministro da Cidadania, Osmar Terra, justificou que a suspensão seria por um processo de reorganização da estatal. Todavia, até aqui já se passavam oito meses de governo. O ministro informou em portaria que

Após a recomposição do CGFSA, fica determinada a revisão dos critérios e diretrizes para a aplicação dos recursos do FSA, bem como que sejam avaliados os critérios de apresentação de propostas de projetos, os parâmetros de julgamento e os limites de valor de apoio para cada linha de ação. (EXAME, 2019, n. pag.)⁹

O Ministério Público Federal entrou com pedido para que o edital fosse novamente posto em vigor, declarando que as motivações reais eram "inequívoca discriminação por orientação sexual e identidade de gênero" (CERIONI, 2019, n. pag.)¹⁰ A Juíza Laura Bastos de Carvalho da 11ª Vara Federal do Rio de Janeiro atendeu ao pedido de forma positiva, afirmando que "a falta de recursos para a sua concretização em um tempo razoável pode fazer com que os projetos nunca saiam do papel, em evidente prejuízo à cultura nacional e à liberdade de expressão". (CERIONI, 2019, n. pag.)¹¹

Ao ser acusado de atos de censura sobre determinadas temáticas em audiovisuais, promovidos e fomentadas pela Ancine, tendo como base o cancelamento do edital LGBT, o presidente se defendeu, e mais uma vez usando o longa-metragem *Bruna Surfistinha* como exemplo:

"Não censurei nada. Quem quiser pagar, se a iniciativa privada quiser fazer filme da *Bruna Surfistinha*, fique à vontade. São milhões de reais que são gastos com esse tipo de tema", disse. 'E outra: geralmente, esses filmes não têm audiência, não têm plateia, tem meia dúzia ali. Agora, o dinheiro é gasto", afirmou. (MARTINS, 2019, n. pag.)¹²

Um corte de recursos para a Ancine foi posto em prática. Em 11 de setembro de 2019, um projeto foi apresentado ao Poder Legislativo reduzindo em 43 % o orçamento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA): “a maior redução aconteceu nos chamados investimentos retornáveis ao setor audiovisual por meio de participação em empresas e projetos” (BRASIL247, 2019, n. pag.)¹³. Acerca dessa redução, o ex-ministro da Cultura Marcelo Calero declarou “que o corte nos recursos do FSA é uma declaração de guerra do governo a um setor que gera empregos e é considerado icônico da nova economia.” (BRASIL247, 2019, n. pag.)¹⁴ O ex-ministro ainda afirmou:

“Todos os países investindo em indústrias que se relacionem à criação, à criatividade, e o Brasil na contramão disso. Seja na parte de pesquisa e desenvolvimento científico, seja na parte de cultura e artes”, disse. “São medidas que têm um componente ideológico muito forte.”
Calero considerou ainda a neutralização da Ancine um processo “atrasado e obscuro” de conter a vanguarda de pensamentos. “No fundo você tem aí mais um elemento de um grande processo autoritário.” (BRASIL247, 2019, n. pag.)¹⁵

A Ancine, mediante orientações do governo Bolsonaro, retirou apoio financeiro destinado a alguns filmes que participariam de festivais no exterior. Um desses filmes é “Greta” com direção de Armando Praça, com Marco Nanini, célebre ator brasileiro, com anos de carreira e seu trabalho reconhecido em teatro, cinema e televisão. O filme receberia determinado valor para participar do “Festival Internacional Queer Lisboa”, edição de 2019. No mesmo festival estaria o filme “Negrum 3”, com direção de Diego Paulino, que também perdeu o mesmo incentivo. Ambos os filmes retratam a homossexualidade e por isso os produtores levantaram a hipótese de censura motivada por homofobia. Os produtores emitiram um comunicado no qual dizem:

“O ponto difícil de aceitar nessa resolução da agência, sem entendê-la como censura, é que o nosso apoio foi aprovado há 3 semanas, a decisão retroativa poupou os projetos que participaram dos festivais de Toronto e Veneza, entretanto recaiu sobre dois filmes com temática LGBTQI+ inviabilizando a representação do Brasil num dos maiores festivais do gênero no mundo”, diz o comunicado. (MACHADO, 2019, n. pag.)¹⁶

Os produtores declararam inclusive que a ação da ANCINE em retirar o apoio parece ser algo sintomático no governo Bolsonaro: a “perseguição à atividade artística e à liberdade de expressão”. O presidente Jair Bolsonaro já demonstrou, anteriormente, intenção de cessar a

captação de recursos para obras que classificou como ativistas." (PALOPOLI, 2019, n. pag.)¹⁷
Os produtores do filme, estrelado por Nanini, declararam que haviam buscado dialogar com a ANCINE na tentativa de compreender as razões da perda de apoio financeiro após terem sido aprovados em edital:

"Assim nós, produtores do filme **Greta**, temerosos de estarmos sendo censurados, procuramos a ANCINE e soubemos que a Agência sofreu um contingenciamento de 24% no orçamento, o que significou um corte de 13 milhões nas despesas". (PALOPOLI, 2019, n. pag.)¹⁸

Outro filme afetado pelas mudanças políticas e orçamentárias na ANCINE foi "*Marighella*", direção de Wagner Moura. O filme tinha data de estreia programada no Brasil. Ela teve que ser adiada por não conseguir cumprir trâmites legais com a ANCINE, e, subsequentemente, não conseguir apoio financeiro. O filme estrearia no Brasil em comemoração aos 50 anos da morte do revolucionário, homem negro, personagem título da obra. Assim, "para escritores, políticos e artistas, a situação só confirma as suspeitas de censura e boicote por parte da agência em meio ao governo de Jair Bolsonaro. " (REDEBRASILATUAL, 2019, n. pag.)¹⁹

Alguns políticos de oposição ao governo central se posicionaram:

Para a deputada federal Margarida Salomão (PT-MG) as imposições da Ancine sobre o longa-metragem não deixam de ser uma consequência da gestão de Bolsonaro sobre a agência, que tenta controlá-la por critérios quase que próprios. "O não cumprir os trâmites exigidos deve ser compreendido como cristalina perseguição do governo Bolsonaro", avalia a parlamentar.

Coordenador do Movimento dos Trabalhadores Sem Teto (MTST) e da Frente Povo Sem Medo, Guilherme Boulos, também por meio do Twitter, lembrou da declaração do presidente que, em julho, chegou a dizer que " 'se não puder ter filtro, nós extinguiremos a Ancine'. O filtro tem outro nome: censura! ", ironiza Boulos. O ex-deputado federal Chico Alencar apontou o cancelamento como "um ataque à cultura e à economia brasileira. Bolsonaro cortou 43% do fundo audiovisual. Ele tá destruindo um setor q movimenta R\$ 20 bilhões ao ano e gera mais de 400 mil empregos", explica o ex-parlamentar em referência às recentes medidas promovidas pelo governo. (REDEBRASILATUAL, 2019, n. pag.)²⁰

O filme foi apresentado e aplaudido em vários lugares no mundo, selecionado em vários festivais, “como o Festival de Berlim, onde fez sua estreia mundial, o *Bari International Film Festival*, na Itália, e o 66ª *Sydney Film Festival*, na Austrália. ” (CARTACAPITAL, 2020, n. pag.)²¹ O filme estreou no Brasil em 16 de janeiro de 2020, trazendo nas redes sociais, em sua propaganda de divulgação, a célebre frase de Marighella: “A única luta que se perde é aquela que se abandona. ” (CARTACAPITAL, 2020, n. pag.)²²

Depois do ano de 2019, bastante turbulento em relação à produção audiovisual brasileira, o ano de 2020 não parece ser diferente. O setor está praticamente parado. Estima-se que

Existem hoje mais de 400 projetos de filmes e séries parados em todo o país, aguardando liberação de recursos, segundo estimativas do setor audiovisual. Algumas fontes chegam a falar em 600 trabalhos interrompidos. Procurada, a Agência Nacional do Cinema (Ancine), responsável por autorizar o uso dos valores, respondeu que não comentaria o assunto. (CARVALHO, 2019, n. pag.)²³

Sem posicionamentos, planejamentos ou ações concretas, a ANCINE continuou estagnada e o cenário tornou-se ainda mais trágico com o advento da pandemia da COVID-19.

Em 2023 assume pela terceira vez a presidência do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva (PT). O atual presidente retirou a indicação do ex-presidente Jair Bolsonaro, de Hélio Ferraz de Oliveira como diretor da ANCINE, todavia,

Já foram ventilados os nomes da atriz **Dira Paes**, da roteirista **Antonia Pellegrino** e da ex-secretária de Cultura do Pará, **Ursula Vidal**, entre outros. É mencionado também, entre servidores, um possível retorno de uma ex-diretora, **Debora Ivanov**. Há um movimento de setores do audiovisual que querem que a Região Norte, pólo emergente do cinema, ocupe essa vaga. (MEDEIROS, 2023, n. pag.)²⁴

Hoje, 27 de fevereiro de 2023 ainda não foi nomeado o novo diretor ou diretora da ANCINE. Mas espera-se políticas públicas e diretrizes eficazes no setor extremamente fragilizado nos últimos anos, e uma retoma triunfante do cinema nacional com a possibilidade de respirar ares democráticos na cultura e na indústria cinematográfica brasileira.

REFERÊNCIAS:

1 BARBOSA, William Geraldo Cavalari. **A criação da Ancine e as instituições de cinema no brasil a partir das legislações que as criaram.** Dia-logos. Rio de Janeiro/RJ, n7, novembro de 2013. Pg 213

2 BARBOSA, William Geraldo Cavalari. **A criação da Ancine e as instituições de cinema no brasil a partir das legislações que as criaram.** Dia-logos. Rio de Janeiro/RJ, n7, novembro de 2013. Pg 213

3 SILVA, Rafael Rodrigues. **Bolsonaro afirma que irá extinguir a Ancine se suas mudanças não forem aprovadas.** Site: canaltech.com.br,2019. URL: <https://canaltech.com.br/governo/bolsonaro-afirma-que-ira-extinguir-a-ancine-se-suas-mudancas-nao-forem-aprovadas-144527/> Acesso: 15/03/20

4 **Bolsonaro critica dinheiro público em filmes como Bruna Surfistinha.** Site: exame.abril.com.br, 2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/bolsonaro-critica-dinheiro-publico-em-filmes-como-bruna-surfistinha/> Acesso: 15/03/20

5 **Deborah Secco rebate crítica de Bolsonaro a filme de Bruna Surfistinha.** Site: exame.abril.com.br,2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/deborah-secco-rebate-critica-de-bolsonaro-a-filme-de-bruna-surfistinha/> Acesso: 15/03/20

6 **Mais de 800 artistas assinam carta contra a censura do governo à Ancine.** Site: midianinja.org,2019. URL: <https://midianinja.org/news/mais-de-800-artistas-assinam-carta-contra-censura-do-governo-ancine/> Acesso 15/03/20

7 **Ministro suspende edital com séries LGBT, após críticas de Bolsonaro.** Site: exame.abril.com.br, 2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/ministro-suspende-edital-com-series-lgbt-apos-criticas-de-bolsonaro/> Acesso: 15/03/20

8 MARTINS, Thays. **Bolsonaro diz que série do DF será recusada na Ancine; diretor responde.** Site: correiobraziliense.com.br,2019. URL: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2019/08/15/interna_politica,777402/bolsonaro-diz-que-serie-do-df-sera-recusada-na-ancine-diretor-rebate.shtml Acesso: 15/03/19

9 **Ministro suspende edital com séries LGBT, após críticas de Bolsonaro.** Site: exame.abril.com.br, 2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/ministro-suspende-edital-com-series-lgbt-apos-criticas-de-bolsonaro/> Acesso: 15/03/20

10 CERIONI, Clara. **Juíza vê prejuízo a cultura e manda Ancine retomar edital com filmes LGBT.** Site: exame.abril.com.br, 2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/juiza-ve-prejuizo-a-cultura-e-manda-ancine-retomar-edital-com-filmes-lgbt/> Acesso: 15/03/20

11 CERIONI, Clara. **Juíza vê prejuízo a cultura e manda Ancine retomar edital com filmes LGBT.** Site: exame.abril.com.br, 2019. URL: <https://exame.abril.com.br/brasil/juiza-ve-prejuizo-a-cultura-e-manda-ancine-retomar-edital-com-filmes-lgbt/> Acesso: 15/03/20

12 MARTINS, Thays. **Bolsonaro diz que série do DF será recusada na Ancine; diretor responde.** Site: correiobraziliense.com.br,2019. URL: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2019/08/15/interna_politica,777402/bolsonaro-diz-que-serie-do-df-sera-recusada-na-ancine-diretor-rebate.shtml Acesso: 15/03/19

13 **Em Ofensiva à ANCINE, Bolsonaro corta 43% do fundo do audiovisual.** Site: brasil247.com, 2019. URL: <https://www.brasil247.com/cultura/em-ofensiva-contra-ancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual> Acesso: 16/03/20

14 **Em Ofensiva à ANCINE, Bolsonaro corta 43% do fundo do audiovisual.** Site: brasil247.com, 2019. URL: <https://www.brasil247.com/cultura/em-ofensiva-contra-ancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual> Acesso: 16/03/20

15 **Em Ofensiva à ANCINE, Bolsonaro corta 43% do fundo do audiovisual.** Site: brasil247.com, 2019. URL: <https://www.brasil247.com/cultura/em-ofensiva-contra-ancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual> Acesso: 16/03/20

16 MACHADO, Guilherme. **Cartazes retirados e ameaça de extinção: os golpes à Ancine em 2019.** Site: uol.com.br, 2019. URL: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/12/04/cartazes-retirados-e-ameaca-de-extincao-os-golpes-a-ancine-em-2019.htm> Acesso: 16/03/20

17 PALOPOLI, Ygor. **Greta: Produtores denunciam “perseguição à liberdade de expressão” após corte de apoio da Ancine.** Site: adorocinema.com,2019. URL: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-150821/> Acesso: 15/03/20

18 PALOPOLI, Ygor. **Greta: Produtores denunciam “perseguição à liberdade de expressão” após corte de apoio da Ancine.** Site: adorocinema.com,2019. URL: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-150821/> Acesso: 15/03/20

19 **O filme que não consegue estreiar: “Marighella” tem exibição cancelada por restrições da Ancine.** Site: redebrasilatual.com.br,2019. URL: <https://www.redebrasilatual.com.br/cultura/2019/09/o-filme-que-nao-consegue-estrear-marighella-tem-exibicao-cancelada-por-restricoes-da-ancine/> Acesso: 15/03/20

20 **O filme que não consegue estreiar: “Marighella” tem exibição cancelada por restrições da Ancine.** Site: redebrasilatual.com.br,2019. URL: <https://www.redebrasilatual.com.br/cultura/2019/09/o-filme-que-nao-consegue-estrear-marighella-tem-exibicao-cancelada-por-restricoes-da-ancine/> Acesso: 15/03/20

21 **Após imbróglio com a Ancine, “Marighella” anuncia data de estreia.** Site: cartacapital.com.br,2020. URL: <https://www.cartacapital.com.br/cultura/apos-imbroglio-com-a-ancine-marighella-anuncia-data-de-estreia/> Acesso: 16/03/20

22 **Após imbróglio com a Ancine, “Marighella” anuncia data de estreia.** Site: cartacapital.com.br,2020. URL: <https://www.cartacapital.com.br/cultura/apos-imbroglio-com-a-ancine-marighella-anuncia-data-de-estreia/> Acesso: 16/03/20

23 CARVALHO, Milena. **Depois de um período conturbado em 2019, mais de 400 projetos de filmes e séries nacionais estão parados.** Site: jornaldebrasil.com.br, 2020. URL: <https://jornaldebrasil.com.br/clica-brasil/depois-de-um-periodo-conturbado-em-2019-mais-de-400-projetos-de-filmes-e-series-nacionais-estao-parados/> Acesso: 16/03/20

24 MEDEIROS, Jotabê. **Lula retira indicação de Bolsonaro para ANCINE.** Site: farofafa.com.br, 2023. URL: <https://farofafa.com.br/2023/01/31/lula-retira-indicacao-de-bolsonaro-para-a-ancine/> Acesso: 27/02/23



REFLEXÕES SOBRE O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA BRASILEIRA NO ESPAÇO ESCOLAR, A PARTIR DA PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIOS

Orientadora Prof. Dra. Solange Straub Stecz

Orientanda Miriam Galvan Pereira¹⁴⁸

RESUMO: Esta pesquisa visa discutir o potencial educativo do cinema nas práticas pedagógicas, Autores, como Alain Bergala (2002:22), defendem que a escola deve ser o lugar de encontro entre o cinema como arte, entendendo o filme como “traços de um gesto de criação”. Por outro lado, o cinema entendido como um cruzamento de práticas sociais diversas, vem de encontro com os objetivos deste trabalho, pois é um instrumento de difusão do patrimônio cultural da humanidade e porque é um documento de estudo da história. O cinema funciona também como um agente de socialização pois possibilita encontros de pessoas com pessoas nas salas de exibição, das pessoas com elas mesmas, das pessoas com as narrativas dos filmes(...). Rivoltella (2005). Nesse contexto, analisamos o trabalho com alunos do Novo Ensino Médio, 1.ºs ano, no Colégio Estadual Santa Rosa, no Bairro Cajuru, Curitiba/PR, com a produção de documentários, na disciplina de Língua Portuguesa/Literatura Brasileira. Discutimos o uso do cinema na educação, ressaltando a produção audiovisual/documentário como uma possibilidade criativa em sala de aula. A pesquisa tem a intenção de propor uma elaboração de Proposta Pedagógica, que apresenta um cunho reflexivo e crítico com ação formativa e/ou educativa sobre o tema, compartilhando a pesquisa desenvolvida e as experiências. Este trabalho iniciou-se com a formação de grupos de trabalho que exploraram contos de autores contemporâneos e clássicos brasileiros, com o intuito de selecionar temas que possam ser utilizados na produção dos documentários finais. Intercalado a essa atividade, os estudantes serão apresentados às etapas de uma produção cinematográfica, assim como os processos de produção documental através de atividades práticas e teóricas, além de seminários e conversas com profissionais das áreas envolvidas como: diretores, produtores, fotografia, roteiro e documentarista. A proposta envolve também oficinas realizadas por estagiários da área de cinema que colaboraram para a formação e aprofundamento teórico e prático dos alunos. Percorremos aqui as ideias propostas por teóricos como Bergala (2008), Rancière (2012), Freire (1987), Napolitano (2015), Fresquet (2013), Stecz (2018), Puccini (2009), buscando compreender em que medida o cinema fortalece a educação, pois este traz à educação uma forma de trabalhar as diversidades e os conhecimentos através do uso da

148 Mestranda da UNESPAR Mestrado Profissional em Artes (PPGArtes), sob a orientação da Pro^a Dra. Solange Straub Stecz. Email: miriamgalvan820@gmail.com

coletividade, abrindo uma nova possibilidade de percepção aos estudantes da realidade que os rodeia.

PALAVRAS-CHAVE: Documentário; Literatura; Audiovisual

INTRODUÇÃO

É inegável o valor da imagem nas metodologias de aprendizagem atuais. O investimento cada vez maior no aperfeiçoamento das produções cinematográficas e televisivas, levando em conta ainda inovações constantes no campo da informática, tem fortalecido o contato entre o sujeito e a imagem. O aluno já não se vê como mero personagem observador, inserido no espaço escolar, aquele que se sente aprisionado a uma metodologia na qual é um espectador do ensino. Dialogando o cinema com o pensamento de Paulo Freire em sua obra *Pedagogia do oprimido* (1987), o qual defende uma educação que também é própria da proposta educativa através do cinema:

A educação como prática da liberdade, ao contrário daquela que é prática da dominação, implica na negação do homem abstrato, isolado, solto, desligado do mundo, assim também na negação do mundo como uma realidade ausente dos homens (FREIRE, 1987, p. 44).

Alain Bergala, em seu livro *A hipótese cinema* nos apresenta a ideia que esta arte na escola é um encontro com a alteridade. Ao nos mostrar essa ideia, Bergala não pode se limitar à mera transmissão de conhecimento de forma padronizada. Segundo Alain Bergala, “o medo da alteridade muitas vezes nos leva a anexar um território novo ao antigo à moda colonialista, não enxergando aquilo que já se sabia ver no antigo” (2008, p. 38). Por isso, defende que a educação pelo cinema deve ser uma forma de abrir o olhar dos estudantes em relação ao mundo, criando a possibilidade desses recriarem seus olhares e renovar a compreensão da realidade em que se pode desvendar através dos filmes. Novos olhares, novos horizontes.

Em “O espectador emancipado”, Rancière, na voz de seu personagem, o prof. Joseph Jacotot, diz que “um ignorante pode ensinar a outro ignorante aquilo que ele mesmo não sabe ao proclamar a igualdade das inteligências e opor a emancipação intelectual à instrução pública”. (p.07)

“Ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”. (FREIRE, 1981, p.79). Essa fala aproxima Paulo Freire e Rancière,

remetendo à informação de que existe uma igualdade de inteligências e que a educação é emancipadora, quando este coloca a educação como problematizadora.

A educação fará diferença na vida do estudante na medida que aponte caminhos para que este problematize e que emancipe, partindo da premissa de que, juntos, os estudantes, podem educar uns aos outros.

Rancière afirma também que nada adianta homens gastarem tempo em busca de “raciocínios dos livros”, se não tiver autonomia intelectual (Rancière, 2002).

Envolver o estudante para que o mesmo queira ler, aprofundar conhecimentos em Literatura Brasileira, são premissas deste trabalho. Partindo das ideias de Freire e Rancière, acima destacadas, e entendendo que nossos estudantes leem cada vez menos e apreendem conteúdos cada vez menos, esse trabalho busca apresentar e buscar novas formas de envolver esses estudantes para que os mesmos tenham uma nova forma de aprendizagem. Aqui surgiu a proposta desse projeto, que além de propiciar conhecimento literário e de leitura, os estudantes aprendam a linguagem audiovisual/documentário, o que poderá ser transformado em conhecimento útil como resultado de uma educação transformadora.

Esse estudo faz parte do projeto de mestrado que está em andamento e, por isso, aqui será apresentada a proposta do mesmo e os resultados que se pretendem.

Apesar de o cinema estar engajado nos meios culturais há pouco mais de uma centena de anos, o mesmo começou a ser usado como recurso didático já nos seus primórdios. Em sua tese STECZ (2015), cita referências a filmes que a empresa Serrador exibiu em agosto de 1910, no pavilhão dos Campos Elíseos, em São Paulo, "para alunos de escolas, a pedido de um professor da Escola Normal". (ARAUJO,1981).

Ademais, vale destacar que a utilização de filmes no âmbito acadêmico permite estabelecer um diálogo variado, complexo, multidisciplinar, fora dos moldes e limitações impostos pela teoria, ou seja, há a promoção do debate em sala de aula, estimulando a reflexão e o raciocínio crítico, bem como a autonomia intelectual (NAPOLITANO, 2010). Mas será a prática do cinema em sala de aula que permitirá um olhar reflexivo sobre o objeto de estudo apresentado ao aluno, o que segundo (NAPOLITANO, 2010) necessita de coordenação e planejamento do profissional docente para ser efetiva.

A proposta do trabalho parte da inserção do audiovisual, por meio do documentário, como ferramenta de construção da aprendizagem transformadora e emancipadora, levando o aluno a aprimorar conhecimentos literários e de leitura.

PROBLEMA, OBJETO E OBJETIVO DA PESQUISA

O projeto traz como problema a pergunta: Em que medida a literatura transformada em documentário, como exercício prático, baseado em temas que podem ser retirados de obras literárias, pode colaborar para que os alunos se apropriem da linguagem cinematográfica?

O objeto dessa pesquisa é a reflexão sobre a produção de audiovisuais/documentários, usando a literatura como suporte na disciplina de Língua Portuguesa/Literatura Brasileira, tendo como referência temas discutidos em obras da literatura brasileira.

Como objetivo geral pretendemos investigar o processo de produção de documentários, uma vez que os temas selecionados serão objeto de produções individuais ou coletivas, propiciando a relação entre os textos e as relações dos autores em sua comunidade e em suas vidas. Para tanto, serão aprofundadas as leituras de obras literárias, selecionados temas que de alguma forma façam parte do cotidiano de suas comunidades, esses temas podem ser encontrados como situações vivas em seu meio familiar, social, profissional e aparecem como uma dinâmica viva e que acima de tudo mostra a “realidade” na qual está inserida), tornando-o mais próximo da sua realidade, de forma mais criativa e útil ao desenvolvimento educacional e pessoal. Também trabalharemos com o processo de produção de documentários, uma vez que os temas selecionados serão objeto de produções dos alunos, individuais ou coletivas, propiciando a relação entre os textos com as vivências pessoais e nas suas comunidades, dos educandos envolvidos.

Como objetivos específicos, espera-se que a literatura se apresente como forma de construção da cidadania, que possa ser uma maneira de perceber o mundo por meio do próprio olhar, contribuindo para a formação de um cidadão mais crítico, capaz de conhecer e aplicar seus conhecimentos de mundo em prol de suas próprias vidas e comunidades. Propõem-se que possam identificar e selecionar temas que sejam relevantes à realidade para cada grupo que estiver discutindo a obra selecionada e que conheçam o processo de produção de documentários, de forma coletiva, utilizando os temas selecionados como base para demonstrar como estes se apresentam em sua comunidade e em suas vidas.

INTENÇÕES - BASE TEÓRICA

Não se constitui uma novidade a afirmação de que o audiovisual possui, dentre tantas possibilidades, um grande potencial didático a ser explorado no ensino, no entanto, algumas

situações do cotidiano escolar, como passar um filme sem discuti-lo, na falta de um docente ou utilizar o audiovisual para repor aulas, equipamentos que não funcionam, espaço inadequado ou até o uso exacerbado das obras cinematográficas, colocam em discussão a utilização do audiovisual quando não empregados convenientemente no espaço escolar.

Trabalhar o cinema na escola possibilita ao estudante ler e reler o mundo a partir de muitas linguagens, aumenta o acesso à cultura e favorece reflexões sobre questões sociais e históricas, por isso ver um filme torna-se uma prática social tão importante...(Duarte, 2002: 17).

Esta pesquisa pretende investigar se o processo de produção de documentários, baseado nas obras de Literatura Brasileira, pode auxiliar o estudante a produzir conhecimento de maneira mais produtiva e criativa.

Como ponto de partida, esse estudo utilizará a obra do crítico e professor francês Alain Bergala, "A hipótese-cinema", publicada em 2008. Bergala diz que arte não se ensina, se experimenta, porém não se pode obrigar ninguém a ser tocado por um filme. O aluno deve ser sensibilizado. Tem como objetivo levar a arte para a escola rompendo com aquilo que é preestabelecido, com as normas instituídas.

Napolitano (2003), em "Como usar o cinema na sala de aula", propõe que o professor atue como mediador entre a obra e os alunos, não apenas prepare a aula antes do filme, mas também proponha desdobramentos articulados a outras atividades. Afirma, ainda, que a escolha do filme não deve ser aleatória, ou seja, "não é para si mesmo", mas que deve levar em conta e tratar com respeito os valores culturais, religiosos e morais dos alunos e de seus familiares, mesmo discordando deles.

Esse trabalho procura apresentar ao estudante o audiovisual, no formato de documentário, porque entende-se que esse formato pode se aproximar de sua vivência. É possível ao estudante identificar em obras, mesmo que de momentos históricos diferentes, temas que fazem parte de sua vida, de seus costumes, de sua história de vida. Coisas que acontecem com sua família, seu bairro, sua comunidade.

Não se espera mais que o cinema entre na escola apenas como mero audiovisual, *Rivoltella (2005: 77) sublinha que a modalidade do "cinema como representação da história" e "espelho da realidade" permite redimensionar a relação do sujeito com a natureza e com a cultura, seja através da ficção ou do documentário histórico.*

Por isso, essa pesquisa pretende levar aos alunos a possibilidade de observar os conhecimentos adquiridos fazendo uso de outros meios, como o audiovisual. Via de regra, um documentário é uma produção artística, um filme não-ficcional, caracterizado pelo compromisso da exploração da realidade. Isto não significa que represente a realidade "tal como ela é": o documentário, assim como o cinema de ficção, é uma representação parcial e

subjetiva da realidade. Há diversos tipos de documentários: aqueles que registram a vida e obra de pessoas, artistas, personalidades, celebridades, documentários que registram ações da população, de comunidades, de grupos culturais, documentários que registram a história de escolas de samba, de manifestações sociais e culturais.

O documentário é em si um documento audiovisual, porém registrado por um ponto de vista. Lembrando que o ponto de vista pode ser do diretor do documentário, pode ser o ponto de vista de quem construiu a narrativa para o registro. Ele não é a história, ele não tem compromisso com a verdade. A verdade do documentário é aquela do ponto de vista de quem a registrou.

Segundo Bergala, o estudante não deve ser “adestrado” para o processo de criação, ele deve sentir. A arte é fruição deve servir para despertar a sensibilidade do ser/aluno. Que o cinema entre na escola e na vida do aluno como sensibilização de sentidos. A arte como elemento de inovação e experimentação.

A partir dessa afirmação, proponho que o aluno seja apresentado ao “mundo das obras literárias” e que, a partir delas, possa recriar, através da sua emoção, seus sentimentos e sensações o que apreendeu do tema, ou seja, primeiro conheça a obra, identifique temas/tema que possam ser trabalhados e que sejam de seu interesse e depois recrie esse tema em seu ambiente, sua vida, sua comunidade através de um documentário que comparem as duas realidades. Essa pesquisa pretende levar aos estudantes a possibilidade de apresentar seus conhecimentos fazendo uso de outros meios, como o audiovisual, por meio da produção de documentários a partir de temas observados nas obras literárias trabalhadas. De acordo com Bergala:

A atitude da escola, em matéria de iniciação à arte, não pode ser “tirar o corpo fora” em termos de cultura, partindo dos pseudogostos de marketing. Uma verdadeira cultura artística só se constrói no encontro com a alteridade fundamental da obra e arte. (BERGALA, 2008, p. 97).

A ideia de alteridade, de conhecer o mundo através do seu olhar pessoal, da sua maneira de enxergá-lo está presente nesta proposta. Proponho que, na escola, não devemos reproduzir cinema/arte e sim enxergá-la através da alteridade.

O medo da alteridade, muitas vezes, nos leva a anexar um território novo ao antigo à moda colonialista, não enxergando no novo senão aquilo que já se sabia ver no antigo. Ora, o cinema tem exatamente a vocação contrária: a de nos fazer compartilhar experiências que, sem ele, nos permaneceriam estranhas, nos dando acesso à alteridade. (BERGALA, 2008, p. 38).

Esse estudo será desenvolvido no Colégio Estadual Santa Rosa, no Bairro Cajuru, Curitiba/PR, na disciplina de Língua Portuguesa/Literatura Brasileira com, aproximadamente, 25 alunos do 3.º ano do Ensino Médio. Os alunos serão apresentados às etapas de uma produção cinematográfica, assim como aos processos de produção documental. Para esses momentos serão organizadas atividades como seminários e oficinas, colaborando para o aprofundamento teórico destes. Os estudantes terão acesso a documentários que possam ajudá-los a compreender os estágios de produção do mesmo: documentários longos e pequenos documentários (2 a 5 minutos), mostrando assim que é possível realizar um trabalho de pesquisa e documental dispondo de pouco tempo.

Parte das oficinas e palestras já foram realizadas durante o primeiro semestre de 2022: Direção, linguagem cinematográfica e roteiro. Agora, no segundo semestre, os estudantes terão oficinas ainda de: produção, edição e produção de documentários.

Intercalado a essas atividades de prática e teoria sobre produção audiovisual, os estudantes realizaram a leitura de contos de autores brasileiros. Após a leitura e discussão dos temas em conjunto, os grupos ficaram livres para escolher o tema que mais os interessam para a realização do documentário e estão na fase de roteiro e produção.

A escolha dos autores foi decidida a partir de temas que poderiam ser interessantes e possíveis de nossos estudantes utilizarem em suas produções. A escolha ficou com Machado de Assis (A cartomante, Pai contra mãe, A carteira, O espelho e Uns braços), Guimarães Rosa (A terceira margem do rio, Nenhum, nenhuma) e Ruben Fonseca (O cobrador e Passeio Noturno 1). A escolha ficou por conta de temas mais universalizados que estão presentes nos 3 autores, além de temas que podem estar presentes no dia a dia dos estudantes e que os mesmos queiram discutir em suas comunidades. Muitos temas estão presentes nas casas, através de conflitos familiares que se geram e que destroem muitas famílias. Outros na escola, que causam problemas de estima baixa, desinteresse e até de descontroles emocionais, causando doenças emocionais (psicopatias), sem falar em pessoas com dificuldades de se relacionar com outras pessoas e socialmente. Porém, espera-se que a discussão que se gerou também levou em consideração que nem sempre os problemas são insolúveis e que mais do que nunca, o mundo precisa de pessoas que sejam capazes de resolver problemas de forma pacífica.

A partir do desenvolvimento desta atividade, espera-se destacar o modo como a mediação de recursos audiovisuais pode possibilitar um redirecionamento do olhar dos alunos para além da teoria, da sala de aula e mesmo da disciplina. A experiência vivida na disciplina de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira nos conduziu à reflexão a respeito da necessidade de se pensar práticas educativas que utilizem metodologias que favoreçam uma compreensão crítica dos conteúdos discutidos na disciplina. Espera-se concluir, ao final dessa

pesquisa, que a utilização do cinema documentário enquanto metodologia de ensino-aprendizagem, sobretudo no Ensino Médio, sirva como um meio de levar os alunos a problematizar de forma crítica o conhecimento adquirido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo. (FREIRE, 1987).

Partindo desse pensamento do educador Paulo Freire, utilizo a ideia para fundamentar também o desejo de que os estudantes, por meio da produção de documentários, se eduquem entre si. A partir da necessidade de se conhecer, de se reconhecer no mundo e em suas comunidades (onde moram, trabalham, estudam) possa ser um disparador para que se reconheçam como sujeitos, capazes de transformar suas realidades através de suas falas e suas artes. Nessa perspectiva, Paulo Freire procura não tornar o aprendizado rápido e acessível, mas que o estudante aprenda a “ler o mundo”, aqui está o real aprendizado.

Na medida em que entendemos o documentário como um processo que não só pretende mostrar a realidade absoluta e objetiva, mas que por intermédio dessa leitura dos temas escolhidos seja possível revelar como a vida ali acontece e refletir sobre como é possível moldá-la, remoldá-la, mudá-la.

Sabemos que um documentário jamais conseguirá reproduzir uma realidade fiel, porque o final do mesmo se apresenta ao espectador, o resultado é uma representação do mundo real, passa por ela construção de uma realidade empírica.

Este estudo leva em consideração que o documentário contemporâneo rompe cada vez mais os limites entre realidade e ficção, que a imagem e as ideias são manipuladas tanto em um quanto em outro.

Aqui, pretende-se ter como resultado não que o espectador/estudante não apenas discuta problemas sociais, mas que também busque formas particulares e que possam valorizar a subjetividade do sujeito comum frente às realidades sociais, econômicas, políticas, educacionais de suas comunidades.

Segundo, o artigo Cinema Brasileiro contemporâneo: uma breve visita, ao falarmos de documentários contemporâneos:

Certamente não é possível estabelecer um critério que atenda a uma diversidade de procedimentos significativos tão ampla, quando falamos dos filmes brasileiros contemporâneos. Mas podemos notar nos documentários contemporâneos certa tendência à particularização do enfoque, investigação mais interessada em subjetividades e expressões individuais do que em situações sociais. (BARROS et. al. 2014, p.108).

A produção de documentários, a partir de temas extraídos de obras literárias, com certeza contribuirá para o desenvolvimento dos estudantes. Assim como a literatura, os documentários são vivos e diversificados, e refletem a possibilidade de uma realidade que poderá ser contada através de temas que os próprios educandos destacarão das obras lidas, permitindo diferentes olhares sobre ela.

REFERÊNCIAS

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema / Alain Bergala**; trad. Mônica Costa Netto, Silvia Pimenta. Rio de Janeiro:Booklink; CINEAD-LISE-FE / UFRJ : 2008.

COHN, Greice. **O ensino contemporâneo da arte e a hipótese de Bergala: diálogos e convergências**. *Pro-Posições* [online]. 2013, vol.24, n.1, pp.179-199. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-73072013000100012&script=sci_abstract&tlng=pt . Acesso em: 29 jan. 2019.

DIAS, Acir; SIRINO, Salete Paulina. **Cinema Brasileiro e Educação**. Org. Acir Dias da Silva Salete Paulina Machado Sirino. Cascavel (PR): Unioeste, 2018. 296 p.

FANTIN, Mônica, RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Cultura Digital e escola: Pesquisa e Formação de professores**. Editora Papyrus. 2005

FREIRE. Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

KUPIEC, Anne; NEITZEL, Adair de Aguiar; CARVALHO, Carla. **A mediação cultural e o processo de humanização do homem**. Antares: Letras e Humanidades, vol. 6, nº 11, jan-jun 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Itatiaia, 1963.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2015.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná - **Língua Portuguesa**. Curitiba: SEED, 2009, p. 71-72.

PUCINI, Sérgio. Introdução ao roteiro de documentário. In: **Doc On-line**, n.06, Agosto 2009, www.doc.ubi.pt, pp. 173-190. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/06/artigo_serpio_pucini.pdf. Acesso em: 01 set. 2020.

RANCIÈRE. Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. <https://professormagella.blogspot.com/2007/06/entrevista-com-pier-cesare-rivoltella.html>. Acessado em 20 de setembro de 2020.

STECZ, Solange Straub; COMOTI, Vinícius. Conversas do chão da escola sobre a Lei 13006. In: **Cinema Brasileiro e Educação**. Cascavel (PR): Unioeste, 2018.



CINEMA, HISTÓRIA E EDUCAÇÃO: RELAÇÕES ENTRE O FRUIR ARTÍSTICO E O ESPAÇO ESCOLAR A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA MEDIADORA TEATRAL.

Mariane de Cássia Laurentino¹⁴⁹

Robson Rosseto¹⁵⁰

RESUMO: O presente trabalho investiga experiências interdisciplinares entre as práticas teatrais e cinematográficas brasileiras em âmbito educacional, enquanto propulsores do desenvolvimento de um espaço amplo e acolhedor para a realização de debate crítico-reflexivo. A partir da metodologia do Estímulo Composto, desenvolvida pelo teatrólogo John Somers, propõe-se uma abordagem de experimentação, aproximação e contextualização de um recorte político, histórico e social brasileiro, trabalhando em foco o filme “O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias”, junto a estudantes cegos e com baixa visão. Reunindo e explorando, então, as possibilidades pedagógicas, utilizando o Estímulo Composto, enquanto jogo mediador e aproximador da linguagem do cinema, buscando por construir uma metodologia ativa e responsiva. Para a construção das práticas, perpassamos pelas pesquisas de Salatiel R. Gomes e Georges Didi-Huberman, que recuperam a historicidade e legibilidade dos acontecimentos, assim como, o trabalho de Manuela Penafria e Marcos Napolitano e suas contribuições para uma metodologia de compreensão, análise e mediação cinematográfica, em âmbito escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Interdisciplinaridade; Cinema; Jogo dramático.

INTRODUÇÃO

O presente artigo objetiva tratar de metodologias de interdisciplinaridades artísticas, buscando a abordagem de películas cinematográficas, em âmbito escolar, mediadas pelo jogo dramático, aproximando os participantes das temáticas trabalhadas, possibilitando um espaço para a construção de um debate reflexivo, a partir de uma análise do filme em questão, assim como, da relação e interpretação dos participantes, considerando suas vivências e saberes, para um conceber de ideias e aprendizagens coletivas, inclusivas e atravessadoras.

A interpretação aprofundada e o debate reflexivo por intermédio de uma análise concentrada, se faz de grande importância no âmbito escolar, no processo de formação dos

¹⁴⁹ Mestranda do curso de Mestrado Profissional em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES), graduada no curso de Licenciatura em Teatro pela Unespar *Campus II* de Curitiba, especialista em Educação Especial pelo Centro Universitário Internacional Uninter e Arte Educação e Terapia pela UNINA. Email: marianelaurentino@gmail.com

¹⁵⁰ Docente do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) e do Curso de Licenciatura em Teatro da UNESPAR, campus de Curitiba II - Faculdade de Artes do Paraná. Doutor em Artes da Cena pela UNICAMP e Mestre em Teatro pela UDESC. Email: robson.rosseto@unespar.edu.br

indivíduos, desenvolvendo a capacidade de associações, de interpretação daquilo que é visto/recebido, promovendo uma formação plena, sendo prevista, inclusive, pela Lei de Diretrizes da Educação Nacional (LDB), Lei nº. 9.394, em seu artigo 3º, onde há a defesa da garantia da “II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III – pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas” (BRASIL, 1996).

Considerando o espaço onde a experiência foi desenvolvida, este artigo perpassa, também, pelas possibilidades de acesso e fruição artística, envolvendo pessoas com deficiência visual, num contato aproximado com o cinema nacional, utilizando-se das práticas teatrais, enquanto mediadoras, garantindo assim, uma amplitude de perspectivas, caminhos, encontros e vivências.

Para tal encontro, percorreremos por pesquisas capazes de desanuviar o meio de campo, guiando-nos por possibilidades de aproximar, receber, analisar, decompor, fruir, vivenciar, debater e, por fim, compartilhar ideias, interpretações e relações, acerca da obra fílmica escolhida, abordando tanto a aproximação sujeito/filme, quanto as práticas metodológicas do agente mediador. Buscando, então, responder a seguinte pergunta: como desenvolver uma interdisciplinaridade artística, com espaço para o debate e criticidade, a partir da fruição de uma obra fílmica com recorte histórico?

EXPERIENCIAR FÍLMICO EM ESPAÇO ESCOLAR: ACOLHER, CINEMATOGRAFAR, ANALISAR E DEBATER PARA QUE O “ISSO” NÃO SE REPITA.

Em âmbito escolar, principalmente nos espaços públicos educacionais, o acesso ao cinema aproxima os estudantes de acontecimentos históricos e culturais, permitindo uma abertura para a discussão de temáticas necessárias e pertinentes a formação de cidadãos que refletem, ocupam e participam da transformação da sociedade, na qual encontram-se inseridos. Aqui, já se faz de mais fácil compreensão, o ataque contínuo a políticas públicas que objetivam facilitar o fruir artístico para todos.

Desde o golpe instaurado em 1964 e o crítico período vivenciado na decorrência de anos de repressão, violência e crimes contra a humanidade, cometidos ao longo da Ditadura Civil-Militar¹⁵¹ brasileira, ainda lutamos diariamente com suas marcas deixadas, principalmente em relação ao modelo educacional. Em alguns casos, como em relação as pessoas com deficiência, este modelo se apresenta ainda mais cruel, objetivando deixá-los à margem da sociedade. Dessa forma, negam-se direitos básicos, inviabilizando a possibilidade de uma vida plena.

¹⁵¹ “Estudiosos desse momento da história do Brasil advertem que a expressão Ditadura Militar sinaliza uma definição simplista do período, não totalizando todos os envolvidos que participaram ativamente ou não deste contexto”. (GUTTSCHOW; SOUZA, 2018, p. 2).

Compreende-se, assim, que as “sequelas da repressão: de que a desumanização operada pelos métodos da repressão militar resulta em algo pior que a morte” (GOMES, 2015, p. 226), permitindo a continuidade do desmantelamento das questões públicas, que afetam o cotidiano social, gerando atrasos consideráveis e impedindo o acesso da população a direitos básicos.

Por conseguinte, a abertura de espaços para a pesquisa e análise de contextos sociais e políticos da época, seja por meio de documentos oficiais, fotos, cartas, assim como a escuta ativa e acolhedora dos sobreviventes e suas lutas diárias, sendo os fatos descritos e escritos por aqueles que fizeram parte dos acontecimentos, mas não passaram pelos filtros do lugar de heroísmo ou apenas do cumprimento de um dever, podem construir um entendimento mais aprofundado dos fatos. Os trabalhos do cineasta Samuel Fuller¹⁵², são um exemplo incontestável dessa abordagem. Assim como analisados pelo historiador e crítico de arte Georges Didi-Huberman, os filmes produzidos por Fuller, têm espaço para o olhar e lugar dos feitos dos sobreviventes, de quem já foram e das transformações em suas vidas e histórias, após os acontecimentos que vivenciaram. Um “cinema brutal”¹⁵³, capaz de atravessar o campo da violência e comunicar ao espectador, as sequelas devastadoras de uma guerra. É o escrever, falar, teatrar, cinematografar, ensinar, debater, para que o “isso”¹⁵⁴ não se repita. Não apenas conhecer a História, mas aproximar-se dos acontecimentos, para não se distanciar dos motivos que levaram ao fato em si, pois “a guerra mata, o jornalismo conta isso e ‘o cinema faz reviver essas emoções’” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 52).

Deste modo, é essencial a introdução da fruição fílmica como potência geradora de debate, discussão e crítica de momentos políticos e históricos de nossa sociedade, assim como, a personificação de expressão em relação aos ditos acontecimentos e suas repercussões, que reverberam até os dias de hoje. O “cinema demonstra para o historiador que, com uso da memória e da tradição oral, é possível devolver à sociedade ‘uma história da qual a instituição a tinha despossuído’” (FERRO, 1992, p.19, *apud* GOMES, 2015, p. 24).

Partindo desta premissa, entender e compreender os procedimentos geradores e frutíferos, assim como, permitir um movimento orgânico de reflexão e debate, são os desafios do professor e/ou deste agente que está assumindo o lugar de mediação entre uma obra fílmica e um grupo de outros. Aqui, coloca-se esse conjunto de indivíduos como “outros”, pois será necessário considerar quem o são, suas experiências, vivências e bagagens prévias,

¹⁵² Jornalista e cineasta americano, alistou-se no exército, integrando a 1ª Divisão de Infantaria, durante a Segunda Guerra Mundial, dedicando seu trabalho a retratar os efeitos arrasadores da guerra, a partir da vivência dos sobreviventes (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 40-54).

¹⁵³ Termo utilizado por Jean-Luc Godard para descrever as obras fílmicas de Samuel Fuller (*apud* DIDIHUBERMAN, 2018, p. 52).

¹⁵⁴ Em seu livro “Remontagens do tempo sofrido – O olhar da História II”, Didi-Huberman cita o conceito “memória saturada” da historiadora francesa, Annette Wieviorka, abordando o distanciamento entre a sociedade e os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, abstraindo do Holocausto sua contextualização e significado.

incluindo-se o mediador, neste lugar de aproximação com o desconhecido, diante de uma relação ainda não explorada. Para Penafria, esta análise deve ser pensada a partir de uma desmontagem da obra fílmica, partindo então, para uma interpretação desses fragmentos, buscando uma relação interpretativa com os elementos e recortes dispostos.

A análise é uma atividade que perscruta um filme ao detalhe e tem como função maior aproximar ou distanciar os filmes uns dos outros, oferece-nos a possibilidade de caracterizarmos um filme na sua especificidade ou naquilo que o aproxima, por exemplo, de um determinado gênero. (PENAFRIA, 2009, p. 4-5).

Quando a temática de um filme analisado perpassa um fato histórico, este “perscrutar ao detalhe”, citado por Penafria, envolve concomitantemente uma análise social da época e que, se bem desenvolvida, permitirá o contato e a contextualização nas esferas culturais, sociais, políticas e cotidianas, nos permitindo uma maior compreensão das bases que levaram aos acontecimentos em si. Um necessário “dialetizar para tornar legível” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p.50).

EXPERIÊNCIA MEDIADORA: PERCEPÇÕES E DEBATE DA OBRA FÍLMICA “O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM DE FÉRIAS”

Desenvolvido pelo teatrólogo John Somers, a metodologia do Estímulo Composto objetiva, por meio de uma relação entre um conjunto de itens, a criação de possibilidades e potências narrativas. Acreditando que as histórias são parte da evolução humana, os estímulos ou pacotes, como denominados por Somers, abrem espaço para criatividade e para o jogo dramático, permitindo a interação, o contato com diversas temáticas, a aproximação com acontecimentos históricos, utilizando-se de uma competência humana milenar: a capacidade de contar histórias.

Assim como as escolhas estabelecidas por um (a) cineasta em suas obras, o encontro e a finalização de um pacote de estímulo não é realizado de qualquer forma, mas a partir do entendimento de que todo objeto é capaz de gerar uma significação, uma relação para quem o está manuseando e, considerando que o jogo em si é desenvolvido por meio do trabalho em conjunto, as diferentes referências individuais e bagagens, são trazidas e depositadas juntamente a cada pacote concebido, despendendo-se da condição intrínseca do indivíduo de elaborar relações com o que lhe é colocado. O Estímulo Composto aqui, apresentado enquanto uma potência mediadora, nos permite caminhar por essa interdisciplinaridade, promovendo, enquanto fio condutor, potência criativa que é, vivências mediadoras, achegando a sala de aula do objeto em questão, viabilizando que os participantes atravessem

e se deixem atravessar, apropriando-se das temáticas propostas. Ademais a descrição da metodologia pensada por Somers, a escolha do Estímulo Composto para mediação do debate de uma obra fílmica, se dá justamente na possibilidade de desmontar a produção trabalhada, buscando entender as personas apresentadas e aproximando-se dos elementos escolhidos pelo (a) diretor (a) para representar a história que se apresenta. Dessa forma, uma vez iniciada a história, cada estímulo “serve como uma referência contínua no processo de criação” (SOMERS, 2011, p. 178).

Na experiência descrita aqui, a utilização de elementos sensoriais, promovem uma maior acessibilidade do público em relação a obra fílmica. A fruição de um filme por parte de pessoas com deficiência visual, por vezes pode ser um desafio. No lugar de uma arte visual, é de suma importância que cada vez mais produções sejam audiodescritas¹⁵⁵, possibilitando o acesso e cumprindo um direito básico de existência, permitindo uma sociedade mais inclusiva, por meio do contato e da fruição artística.

Considerando que, em geral, as obras fílmicas são desenvolvidas sem considerar a diversidade de necessidade comunicacional e relacional de seu público, incluindo, assim, recursos de acessibilidade apenas após findada a produção artística, a comunicação ou o quê e como comunicar, não está colocada e pensada desde seu cerne. Para tal, o encontro e o atravessar do objeto artístico em questão, pode ser pensado a partir da metodologia do Estímulo Composto. No âmbito escolar, em lugar de privar os estudantes da relação com o cinema, além de se buscar por filmes audiodescritos, pode-se desenvolver atividades coletivas, que estimulem a vivência e o debate crítico, por meio das experiências individuais, para o encontro com o coletivo e das perspectivas e referências em relação a obra abordada.

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte. (NAPOLITANO, 2003, p.11).

Alicerçando-se na metodologia do Estímulo Composto é possível, então, desenvolver um ambiente atrativo para o fruir fílmico e seu debate, apresentando-se com uma proposta forte em relações, na estimulação do uso dos sentidos, do encontro de significado e interpretação, assim como, uma possibilidade de realização em grupo que, se bem pensado e formulado enquanto pacote de estímulos, permite a participação, o acesso e a construção do pensamento crítico e reflexivo de todos os envolvidos, pois “a experiência do drama também

¹⁵⁵ “A audiodescrição é uma técnica de tradução visual intersemiótica do meio visual para o verbal. Ou, se preferirem, transforma imagens em palavras para proporcionar e/ou ampliar o acesso de pessoas com deficiência, idosos e outros com necessidades específicas” (CARPES; SOSTER, 2016, p. 7).

possibilita reeditar sua história pessoal, e conectar-se consigo próprio. (SOMERS, 2011, p. 178).

Para a experiência descrita, o filme escolhido foi “O Ano em que Meus Pais saíram de Férias”, uma produção nacional que estreou em 2006. Retrata os anos de repressão, ao longo da ditadura civil-militar no Brasil, com um recorte em 1970, período que antecedeu o chamado “anos de chumbo” e foi marcado pela tentativa de uso do evento da Copa do Mundo, como forma de redução do interesse das massas e da mídia nas prisões, torturas e demais crimes contra a humanidade, cometidos. Em tela, acompanhamos a história a partir das perspectivas de Mauro, um garoto de 12 anos, que precisa lidar com a espera do retorno de seus pais, que fugiram do regime militar. É a partir da inocência/ingenuidade do personagem principal, que vamos nos apropriando da sociedade brasileira nos anos 70 e das condições políticas, nas quais o país encontrava-se inserido. Sem apresentar uma violência gráfica ou dizer abertamente que se trata de um filme acerca da ditadura civil-militar, instaurada no país, o filme consegue suscitar no espectador a sensação de medo, desesperança, vigilância e controle, vividos naquele período, trazendo para a tela, itens, falas e comportamentos que compõem o cotidiano dos indivíduos, abordando questões sociais de grande impacto, através da vida cotidiana.

É por meio da sutileza apresentada pela película, que o pacote de estímulos foi construído. Com o foco na faixa etária dos grupos abordados, sendo adultos com idades variadas, o pacote foi desenvolvido, buscando aproximar-se das referências individuais, interesses e potências. Este preparar dos pacotes, considerou também, a capacidade de se suscitar sensações, lembranças e relações, a partir da sensibilização, seja esta por meio de cheiros, sons, texturas de determinados objetos, ou seja, possibilidades diversas que ampliam a experiência, por intermédio dos canais perceptivos, ao longo do jogo dramático, permitindo o (re)contato com vivências específicas e repertórios pessoais.

Aqui reside o segredo da criação de um estímulo composto. Os elementos da história que cada artefato representa devem, quando justapostos, criar uma rede de relacionamentos que nem sejam rapidamente compreendidos para evitar que a história torne-se imediatamente óbvia, nem tão distantes um do outro para que as possibilidades narrativas possam emergir. (SOMERS, 2011, p. 179)

Desta forma, os fios condutores¹⁵⁶ se deram a partir de uma mala de couro, envelhecida, sendo esta a responsável por comportar os demais itens, como um invólucro abandonado, repleto de itens pessoais, permitindo a construção de narrativas, e o futebol,

¹⁵⁶ Os registros dessa experiência podem ser acessados no seguinte link: https://youtu.be/lpmMfSId_us

buscando entremear o recorte fílmico dos nos 70, com a atual realidade dos participantes. A composição do pacote, iniciou-se com a mala de couro, na continuidade, imagens de cenas do filme foram impressas, no formato de fotos antigas e pessoais, assim como, cartazes intercalando os escritos: exilado (a) e desaparecido (a), pretendendo uma aproximação com o recorte do filme, que retrata, a partir da trajetória do personagem principal, os inúmeros exilados do país e aqueles que nunca voltaram para suas casas.

As fotos foram datadas com um evento e/ou nome dos personagens incorporados, transformando as imagens, em documentos pessoais com acerto histórico, pois retratam a vida de Mauro, mas também os acontecimentos sociais e políticos, da época abordada. As marcações, auxiliaram no processo de descrição das imagens, possibilitando a relação dos nomes aos personagens em questão, assim como, suas características físicas. Ainda no campo das imagens, duas cartas foram escritas, a primeira em formato de poema, com um trecho da letra da música “Para não dizer que não falei das flores”, de Geraldo Vandré, rememorando as cartas e poemas escritos por Tito de Alencar em seu período de prisão e tortura nos anos de 1968/1970. Assim como Tito, há uma produção numerosa de cartas e escritos de prisioneiros, capazes de nos atravessar de resistência, esperança e luta.

Na segunda carta, o pai do personagem Mauro, escreve um documento para o filho, reforçando ao mesmo, que retornará antes do fim da Copa do Mundo, há também na carta, uma citação acerca de um calendário, que compõe os itens do pacote. O calendário refere-se ao período de 1970, com datas de 08 de fevereiro até 03 de junho, daquele ano, sinalizadas. Para uma maior veracidade, os documentos foram envelhecidos, buscando por uma aparência de papéis esquecidos.

Além de contar com uma transcrição de suas nomeações e datas em Braille, as cartas e imagens foram descritas em formato de áudio, colocadas em um pen drive, com uma adição de um terceiro personagem, que teria encontrado a mala em questão. Por meio de uma voz/persona que os participantes não conhecem, abrem-se diversas portas para a criação de narrativas e possibilita-se, o acesso ativo a todos os materiais utilizados. Desta forma, as descrições são parte do pacote construído e, portanto, suscitam ideias e viabilidade de potência dramática. A definição da palavra “exílio”, foi igualmente adicionada em áudio, permitindo uma reflexão sobre seu significado e, até mesmo, um primeiro contato, para aqueles que não a conheciam.

Para finalizar o pacote, foram inseridos uma bola de futebol, item que o personagem principal leva consigo e interage por diversos momentos, ao longo do filme, um jogo de futebol com peças táteis, relembrando o jogo de botões, porém, com possibilidades de reconhecimento, para além do visual e, buscando aproximar-se da narrativa do filme, um terno tamanho adulto foi incorporado, remetendo ao terno do avô do personagem Mauro. Ressalta-se que alguns itens citados, não pertencem diretamente aos acontecimentos do filme, questão que deverá ser introduzida com os participantes, para entendimento do que

serve para apropriação e contextualização da temática abordada e o que realmente é parte da construção da obra fílmica.

EXPERIÊNCIA MEDIADORA: REMEXENDO O PASSADO E CONSTRUINDO O PRESENTE.

Os participantes da vivência aqui exposta, são estudantes com deficiência visual, do CAEE Prof.º Osny Macedo Saldanha, os mesmos já realizam atividades de interdisciplinaridade, no programa de Arte. O pacote representado a partir da mala foi entregue, com as indicações de que a mesma deveria ser explorada, assim como, os objetos e demais itens que guardava, buscando por uma compreensão de cada artigo encontrado. Apesar de uma exploração inicialmente tímida, os participantes foram entregando-se ao jogo, aos poucos, destrinchando os conjuntos de estímulos, trazendo para o debate, as possíveis relações entre os itens, demorando-se nos detalhes da mala, nos barbantes que prendiam as cartas e fotos, construindo uma narrativa para as personas citadas.

Para uma das participantes, os objetos pareciam ser de cunho pessoal, pertencentes a alguém que, por algum motivo precisou viajar e/ou fugir. Já para outro participante, antes de acessar o conteúdo das cartas, a mala seria de alguém muito famoso, uma raridade encontrada por um fã de futebol. Após ouvir a descrição das fotos, dos cartazes e das cartas, o participante mudou sua perspectiva, colocando que percebeu a existência de uma relação entre o evento da Copa do Mundo e os supostos desaparecimentos das pessoas citadas nos cartazes, mas que não conseguia entender qual a ligação. Qual o fio condutor.

Essa aparente falta de compreensão entre as relações, na verdade volta-se para o lugar das coisas não ditas, da repressão retratada no filme escolhido e transpassada pelo pacote de estímulos construído, capaz de entrelaçar o grupo à obra fílmica. A discussão seguiu-se, a partir da percepção levantada por este participante e, os conceitos, palavras e argumentos, até então não ditos, passaram à verbalização. Aos poucos, foram sendo compostas narrativas ao redor do pacote, incorporando memórias, vivências e saberes, para desenvolver as relações necessárias. Em relato, um participante indicou a importância desse espaço para o trabalho em conjunto, enquanto lugar de afeto em relação a si e ao outro, aproximando-se de novas perspectivas, por intermédio de uma troca aprofundada. A colocação do participante, vem de encontro com a descrição de Somers para com sua metodologia teatral:

Organizar momentaneamente a experiência em uma série de memórias; • Prever um futuro; • Vivenciar através da história de outros, o que nunca experimentamos. (SOMERS, 2011, p.176).

Na continuidade, os participantes foram convidados, a partir de suas discussões e possibilidades de narrativas, a desenvolver cenas curtas, considerando um recorte para apresentação. Durante todo o processo, reforçou-se que não há caminho certo ou errado, o que existem são recortes que devem ser explorados, de acordo com a sensibilidade, de cada grupo. Uma das cenas que chamou atenção, trouxe o personagem Mauro despedindo-se de sua amiga Hanna, porém, o participante optou por colocar seu personagem no lugar de alguém que pôde determinar sua saída do país. Ao contrário do retrato do filme, este Mauro desistiu de viver em seu país por conta da violência, da repressão, da ditadura e por não conseguir encontrar esperanças de dias melhores. E, mesmo no lugar de escolha, quando o participante inclui em seu diálogo a frase “não é seguro ficar aqui”, fala direcionada à sua amiga que se recusa a sair do país, acaba por colocar em cheque sua autonomia, em relação a situação em questão. Assim como na obra fílmica trabalhada, suas frases simples, acabam por construir uma cena reflexiva e profunda.

Ao encerrar-se as cenas, os participantes conversaram acerca de suas apresentações, trocando novas informações e percepções, sendo então, assistidas as cenas audiodescritas e escolhidas por abordarem e se relacionarem com a oficina proposta, assim como, apresentarem-se repletas de significados para além do que é dito de forma direta, costurando as discussões em cena. Para finalizar o encontro, uma roda de conversa foi proposta, para considerações finais, retomando as cenas construídas e relacionando-as com o filme em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema, a partir de vivências coletivas, pode aproximar os indivíduos, abrindo oportunidades para o entendimento das diferenças, das diversidades, assim como, dos motivos por trás de determinados acontecimentos, possibilitando que os mesmos não sejam esquecidos. Considerar, então, uma interdisciplinaridade entre as diversas formas artísticas, permitindo um espaço de reflexão e debate, é um importante ato de resistência. Sendo assim, se “a resposta para o desconforto é o silenciamento” (QUE BOM TE VER VIVA, MURAT, 1989), que possamos nos permitir, assim, por meio de práticas e ações responsivas, a seguir para o desconforto, lugar fora do conformismo, nos colocando em movimento, em ação. Que nossas salas de aula, sejam repletas de um buscar por respostas e que, assim como nossa Arte, haja sempre espaço para o ouvir e para o construir de um futuro melhor. Por intermédio do encontro entre as práticas teatrais e o cinema, possibilita-se uma diversidade de ações, capazes de nos aproximar com o passado, a partir de uma fruição e análise de um objeto artístico. A metodologia aqui desenvolvida é apenas o recorte de um caminho para a introdução e início de um trabalho que deve ser continuado e resistente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996, dispõe sobre as diretrizes e bases da Educação Nacional. Disponível em <https://www2.senado.leg.br>. Acesso em: 25 de junho de 2022.

CARPES, D. S; SOSTER, D. A. **Manual de Audiodescrição para produtos jornalísticos laboratoriais impressos**. Santa Cruz do Sul, Editora Catarse, 2016. 30 p.

DIDI-HUBERMAN, G. **Remontagens do tempo sofrido**: O olho da História II. Tradução: Márcia Arbex e Vera C. Nova. 1. ed. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2018. p. 17-84.

GOMES, S. R. **Cinema, História e melancolia**: memórias da última ditadura militar Argentina. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2015. cap. 2 e 5.

GUTTSCHOW, G. G.; SOUZA, J. A Ditadura Civil-militar não Verbalizada em O Ano em que meu Pais Saíram de Férias. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 19. 2018. Cascavel. **Anais ...** São Paulo: Intercom, 2018. p. 1-15.

PENAFRIA, M. Análise de filmes: conceitos e metodologia(s). In: Congresso Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM), 6. 2009. Porto. **Anais ...** Porto: Biblioteca on-line de ciências da comunicação. p. 1-10.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na sala de aula**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2003. p.256

O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM DE FÉRIAS. Direção: Cao Hamburger. Brasil: Globo Filmes, Lereby Filmes, Gullane Filmes, Miravista Pictures, 2006. 1 vídeo (103 min). Disponível em <https://youtu.be/yplwrQIWglw>. Acesso em: 26 de junho de 2022.

SOMERS, J. Narrativa, Drama e Estímulo Composto. **Urdimento**, Florianópolis, v. 2, n. 17, p. 176-185, set. 2011. Tradução de Beatriz A. V. Cabral.

QUE BOM TE VER VIVA. Direção de Lúcia Murat. Brasil: Kátia Cop, Maria Helena Nascimento, 1989. 1 vídeo (97 min.). Disponível em <https://youtu.be/zqpybT37k9A>. Acesso em: 26 de junho de 2022.



REVISÃO INTEGRATIVA SOBRE EXPERIÊNCIA COM CINEMA E LITERATURA

LEITE, João Diego¹⁵⁷

RESUMO: O cinema tem sido uma ferramenta muito utilizada, principalmente como elemento lúdico, nas salas de aula. Ainda carece de estudos abordando seu uso como método pedagógico nas aulas de literatura e, quando isso ocorre, dá-se costumeiramente de forma ilustrativa. Partindo das reflexões de Napolitano (2013), Lobo (2005), Fantin (2007) e Duarte (2002), objetiva-se analisar os estudos presentes sobre o uso de cinema e obras ficcionais como ferramenta pedagógica em aulas de literatura. O objetivo principal é entender como o cinema pode ser utilizado de maneira integrada à literatura, ocupando uma função de co-protagonista no ensino, não de figurante ou coadjuvante. De forma secundária, objetiva entender como o filme ajuda no ensino de literatura e como reflete no estímulo à leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura. Cinema. Educação. Metodologia de Ensino.

1. INTRODUÇÃO

É um fato a presença do cinema nas aulas de literatura e língua portuguesa. Os livros didáticos indicam filmes como complemento do aprendizado e os professores usam adaptações, como ilustração do cânone clássico da literatura brasileira. A lei Nº 13.006, de 26 de junho de 2014, sancionada pela presidente Dilma Rousseff, tornou o cinema nacional componente curricular complementar, sendo a exibição obrigatória de, no mínimo, 2 (duas) horas mensais.

A BNCC (BRASIL, 2018) impôs o aprendizado sobre outras linguagens, o estudo sobre contextos, a hipermídia e hipertextos como uma das funções da área de linguagens-língua-portuguesa. Os estudantes também devem compreender o funcionamento das diferentes modalidades de comunicação e produção cultural, em suas práticas sociais. É tarefa da escola, também, estimular o pensamento crítico, como descreve a BNCC (BRASIL, 2018).

Por força de lei ou por qualidade estética, o filme é uma ferramenta que serve a muitos fins pedagógicos, mas nem sempre temos claro os objetivos atingidos ou se a ferramenta é utilizada de maneira adequada. Com base nessas evidências, o artigo pretende refletir sobre o uso do cinema nas aulas de literatura. O objetivo principal é entender como o cinema pode ser utilizado de maneira integrada à literatura, ocupando uma função de coprotagonista no

¹⁵⁷ Acadêmico do curso de Formação Pedagógica em Letras, no Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como requisito para a conclusão de curso.

ensino, não de figurante ou coadjuvante. De forma secundária, objetiva entender como o filme ajuda no ensino de literatura e como reflete no estímulo à leitura.

Partindo desses questionamentos, foi realizada busca ativa na base de dados scielo e por artigos independentes e não indexados, com as palavras-chave. Foram incluídos artigos em português com descrição de experiências de trabalho com cinema e literatura em sala de aula. O recorte proposto busca analisar os caminhos percorridos por educadores para relacionar as duas artes com um fim pedagógico dentro dos objetivos já expressos. A inclusão e seleção dos artigos foi guiada pelos critérios de trabalho com filmes de ficção, tanto de entretenimento como arte, quais os critérios de escolha são o ensino de literatura. Incluídos os relatos de experiências ou com propostas de trabalho. Optou-se pelos filmes além da adaptação de algum clássico da literatura, por acreditar na importância do ensino da literatura e da arte em geral, como fruição. Restringindo-se aos textos com experiências relacionadas ao ensino básico, tanto fundamental como médio, normal ou educação de jovens adultos. Excluiu-se trabalhos com ensino superior, artigos não relacionados à língua portuguesa ou com documentários.

Após a coleta dos artigos, foi realizado o processo de análise do material. Uma abordagem qualitativa foi utilizada para uma revisão bibliográfica integrativa. Inicialmente foi identificado e catalogado os artigos por níveis de ensino, fim pedagógico e a experiência de ensino com o filme. Em seguida, foram analisadas as motivações e escolhas de cada autor em relação a sua proposta. Feito isso, buscou-se sintetizar as experiências relatadas e construir um guia metodológico para o trabalho com cinema e literatura.

A partir dessa análise, este artigo nasce com a necessidade de entender, por meio de uma revisão integrativa, como o cinema pode ser utilizado de maneira orgânica no ensino da literatura. As seções, a seguir, buscam contemplar as respostas a questionamentos aqui apresentados.

Cabe ainda destacar que o objetivo principal do artigo é refletir sobre cinema nas aulas de literatura. Reunimos as experiências diversas para formar um artigo que professores e estudantes possam utilizar como guia para aulas ou para produção de novos estudos.

2. O PAPEL DO PROFESSOR

Unir o cinema e a literatura na sala de aula é a oportunidade de primeiro contato dos alunos com duas linguagens, dois códigos, duas formas de comunicar e de fazer arte. Unir o filme e a literatura unifica o trabalho de leitura do texto e do vídeo, pois é a possibilidade de formação de leitores e espectadores críticos.

Nesse sentido, não cabe ao professor ignorar as informações trazidas de fora por intermédio dos meios de comunicação, mas sim usufruir de tais informações e incorporá-las de forma ativa e construtiva, no intuito de dinamizar o processo de ensino aprendizagem. Nesse contexto, o papel do professor é estabelecer com o aluno, relações indispensáveis entre os conteúdos adquiridos na escola e as “leituras” do cotidiano. (KLAMER, et al. 2006, p. 5)

A sétima arte não pode ser tratada como uma ferramenta auxiliar ou de segunda mão. A escolha dos filmes deve priorizar o exercício do olhar e a crítica do aluno para todas as formas possíveis de expressão da linguagem cinematográfica. Isso inclui, o entretenimento. O planejamento de qualquer atividade deve sempre ter, como um dos principais critérios, o gosto do aluno. Trabalhar com o cinema, não é apenas passar um filme.

Trabalhar com o cinema em sala de aula ajuda a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte. (NAPOLITANO, 2013 p.14)

Incluir o cinema no trabalho pedagógico em sala de aula é uma forma de conceder alguma dinâmica à monotonia das aulas tradicionais, onde o professor expõe o assunto, os alunos ouvem, anotam. Uma aula presa aos livros e ao caderno, sem nenhuma experiência extraclasse. Logo, a hora do filme, não pode apenas preencher as lacunas do planejamento pedagógico. É preciso compreender que, infelizmente, não existem soluções mágicas. Como sublinha Napolitano (2013), o uso do audiovisual não irá resolver a crise do ensino escolar, nem pôr fim ao desinteresse pela palavra escrita.

A compreensão do papel do professor e da escola, como também do cinema na educação, inibe a busca por soluções mágicas e nos coloca com os pés no chão. Tão importante quanto a estrutura escolar é o papel do educador para o desenvolvimento de atividades relacionadas com cinema e educação.

Afinal, a escolha do filme, a preparação da atividade e a elaboração de um planejamento é trabalho do educador. Segundo Napolitano (2013), mesmo o professor intervindo pouco no momento de exibição é ele quem pode ajudar os estudantes na compreensão da obra. É ele quem também pode apresentar novos olhares, além do cinema comercial. “[...] fazendo a ponte entre a emoção e razão de forma direcionada, incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico, propondo relações de

conteúdo/imagem do filme com o conteúdo escolar. este é o desafio” (NAPOLITANO, 2013, p.17).

2.1 EDUCAR COM E PELO CINEMA

Segundo Fantin (2007), podemos educar para o cinema e educar com o cinema. “Isso implica entender o cinema na escola como instrumento através do qual se faz educação e como objeto temático de intervenção educativa através da leitura, da interpretação, da análise e da produção de audiovisuais” (FANTIN, 2007, p. 4).

Enquanto Fantin fala de duas possibilidades, Lobo (2005) lista três: ensinar com o cinema, ensinar o cinema e ensinar pelo cinema. Ensinar com o cinema, o filme seria uma ilustração, um documento social ou histórico; ensinar o cinema seria a obra com propósitos pedagógicos; pelo cinema seriam os filmes resultado de uma linguagem e história específicas.

Além disso, a obra precisa de articulação com os conteúdos escolares e planejamento pedagógico. Napolitano (2013), apresenta três possibilidades de articulação: conteúdo curricular, habilidades e competências e conceitos. A primeira possibilidade trata o filme dentro de uma disciplina, aqui o filme é um gerador de debate; a segunda possibilidade utiliza o filme para desenvolver habilidades e competências, como, por exemplo, leitura e elaboração de texto ou compreensão de narrativas e desenvolvimento criativo. A terceira possibilidade aproveita as ideias dos filmes e articula debates, o cinema seria um motivador de projetos e atividades, que o professor pode realizar.

Ao ter claro as possibilidades, é preciso tratar das limitações, a começar pelas questões técnicas. Apesar da evolução da tecnologia, ainda hoje algumas escolas não têm projetor, nem equipamento de som ou, mais importante, um auditório. Trabalhar com cinema em uma escola privada é muito diferente de trabalhar em uma escola pública. Isso não quer dizer que o trabalho seja impossível, mas o professor deve sempre ter em mente as dificuldades presentes para o desenvolvimento das atividades.

Além de todos esses problemas, existe a falta de formação e capacitação dos professores para lidarem, não só com o cinema, mas com as novas tecnologias. Devido a isso, os educadores precisam possuir um conhecimento autodidata. O professor deve ingressar no mundo dos cinéfilos, como afirma Duarte (2002). Ele precisa conhecer a história do cinema, ver filmes consagrados, aprender o vocabulário adequado.

Para além das possibilidades e limitações de natureza pedagógica e técnica, existe o problema do espaço no qual o filme de ficção é exibido. O espaço escolar carrega uma significação diferente da sala de cinema, mesmo sendo um auditório ou lugar mais preparado.

Como destaca Fantin (2007), a obra troca de pele, ao ser apresentada na escola. O fim da obra de arte é ser apresentada em seu meio, a sala de cinema, com o objetivo de ser fruída, não ser parte do conteúdo escolar. Justamente por isso, podemos não conseguir atingir nossos objetivos com o filme. Uma obra de arte e entretenimento, ao ser exibida na escola, pode perder ou mudar sua forma de apreciação. Por isso, o professor deve ter o planejamento e o conhecimento necessário para trabalhar o filme da melhor forma o possível.

2.2 POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES

Após compreender as limitações e possibilidades, partindo de Fantin (2007) e Napolitano (2013), o professor precisa esboçar uma metodologia e isto é, pensar nas formas de integrar o cinema em sua disciplina. Um ponto de partida pode ser o entendimento da sétima arte como um agente de socialização (FANTIN, 2007, p. 3). A sala de exibição, mesmo na escola, é uma possibilidade de reunir os alunos, possibilitando um encontro com diferentes culturas, línguas, histórias e, em alguns casos, com eles mesmos. As narrativas dos filmes, as diversas representações fílmicas e os múltiplos imaginários são o atrativo a ser trabalhado.

Esse encontro é uma forma de criar um ambiente cultural que ajude a despertar o interesse, mas principalmente, a curiosidade dos alunos.

Do mesmo modo como temos buscado criar, nos diferentes níveis de ensino, estratégias para desenvolver o interesse pela literatura, precisamos encontrar maneiras adequadas de estimular o gosto pelo cinema. Neste caso, gostar significa saber apreciar os filmes no contexto em que eles foram produzidos. Significa dispor de instrumentos para avaliar, criticar e identificar aquilo que pode ser tomado como elemento de reflexão sobre o cinema, sobre a própria vida e a sociedade em que se vive. Para isso é preciso ter acesso a diferentes tipos de filmes, de diferentes cinematografias, em um ambiente que essa prática seja compartilhada e valorizada. (DUARTE, 2002 p. 89)

O professor é quem deve conduzir os olhares dos estudantes para a arte cinematográfica, apresentar filmes, que vão além do entretenimento. Isso deve ser feito sem chocar, como explica Napolitano (2013), nem todos os olhares estão maduros para todas as obras, assim como nem todos os leitores estão prontos para todos os livros. A escola pode ajudar a produzir leitores e espectadores críticos, mas para isso é preciso planejamento. Como nas aulas de literatura, deve-se aproveitar os gostos dos estudantes para introduzir filmes clássicos.

A identificação nunca deve ser esquecida (NAPOLITANO, 2013), não precisamos de um estudo para saber o quanto gostar de algo nos motiva a querer saber mais sobre. Logo, para a escolha do filme, deve-se pensar também o quanto os estudantes se identificariam com a obra.

O gosto do aluno deve sempre ser levado em conta, não se pode exhibir um filme, sem antes conversar com a turma, sem um mínimo conhecimento sobre como os estudantes receberão a obra. O cinema nacional tem obras de grande prestígio artístico baseadas em nossa literatura, mas quando exibimos *Macunaíma*, *Vidas Secas* ou *Eles Não Usam Black-tie*, pensamos na fruição ou no gosto dos estudantes? Não basta ser o mediador é preciso também entender o gosto.

2.3 ANÁLISE DAS PROPOSTAS

Após compreender a necessidade de uma metodologia para o trabalho com cinema e literatura, falta agora analisar os artigos, que exemplificam o modo mais adequado de relacionar as duas artes. Os textos aqui selecionados descrevem formas como: ilustração, adaptação, releitura e o gênero drama.

Estudantes ou professores já tiveram contato com a forma de ilustração, talvez a mais utilizada. O professor utiliza aqui o filme para ilustrar o conteúdo.

Ficar somente no plano ilustrativo pode ser excessivamente objetivante e, assim, negligenciar possibilidades mais substanciais, de ampliações contextuais e subjetivas que cercam cada fenômeno. (CASTRO, et al, 2020, p.21)

É sedutor ao professor mostrar em um filme, os assuntos tratados em um livro. O cinema consegue apresentar visualmente personagens, lugares e tornar nossa imaginação próxima ao real. E esse é o perigo, afinal o filme adapta e representa, reinterpreta, mas não é a obra original. Todos os filmes baseados na literatura são novas obras com referências literárias. Utilizar o filme como ilustração abre possibilidades de interpretações ambíguas, quando não bem trabalhadas pelo professor. Por isso, deve-se sempre entender a obra fílmica como uma adaptação de forma e conteúdo.

Diferente da ilustração, o conceito de adaptação exclui as possibilidades de ambiguidades. De acordo com Silva et al (2021, p. 228), a adaptação não é uma replicação, o texto não é transposto para tela, nem poderia, como transpomos uma linguagem artística

para outra? O texto provoca a imaginação, a visão de mundo e sentimentos. Ao ler um livro somos provocados a imaginar os cenários, personagens e toda a narrativa. As imagens e sons de um filme são trabalho coletivo, mas desenvolvido a partir da perspectiva de um cineasta. No cinema tudo nos é dado audiovisualmente, enquanto na literatura precisamos buscar por meio da leitura e nossa imaginação.

Pensar o filme como adaptação é pensar na reinterpretação, em um discurso, como descreve Silva et al (2021, p. 228) “mantém perceptíveis sintonias com a obra que adapta, todavia sustenta em si independência semântica a ponto de converter-se numa obra autônoma”.

O trabalho do educador com a adaptação literária pode ajudar os estudantes a compreender a interpretação e a decodificação da linguagem, seja a escrita ou o vídeo. É a oportunidade de ajudar na formação crítica de leitores e espectadores.

2.4 RELEITURA E ADAPTAÇÃO

Diferente da noção de adaptação descrita acima, a releitura modifica a obra original, podendo inverter a posição de personagens, os papéis, seus gêneros e o desfecho. A releitura pode, em alguns casos, se afastar da obra original e utilizar o texto como inspiração para uma nova trama. O artigo analisado aqui, pretende tratar da contribuição do cinema, “para melhorar o processo de ensino e de aprendizagem do aluno em sala de aula” (EVANGELISTA e CALZAVARA, 2016).

O estudo propõe uma leitura e interpretação de uma obra clássica da literatura infantil, *A Bela Adormecida*, e sua adaptação para o cinema por meio do filme *Malévola*. Aqui, as autoras unem o clássico com o moderno. Essa proposta é interessante, pois tenta aproximar os estudantes da literatura por meio do cinema e de obras conhecidas do senso comum.

Segundo Evangelista e Calzavara (2016), o trabalho foi organizado por meio de uma sequência didática. Antes da aplicação foram feitos estudos prévios e a atividade foi realizada em seis aulas. Como já escrito no início do artigo, é preciso ter claro nosso objetivo com o cinema. O professor deve preparar o público para exibição do filme, mas também mediar e contextualizar as obras. Tudo orientado pelo gosto dos alunos. Vejamos a descrição das autoras sobre o planejamento:

Foram utilizados como material de apoio para a presente pesquisa livros didáticos e filmes produzidos sobre o conto de fadas “A Bela Adormecida”,

com o objetivo de avaliar de forma continuada a aprendizagem nas aulas de literatura e tendo como principais os livros clássicos da literatura infantil referentes à história infantil supracitada e como recurso tecnológico a mídia cinema. (EVANGELISTA e Calzavara, 2017, p. 216).

De acordo com as autoras Evangelista e Calzavara (2016), os alunos se sentiram estimulados a buscar a história original e conhecer os contos de fadas, após assistirem o filme. O artigo é flexível quanto ao gênero do filme, trabalha com o gosto dos alunos e desenvolve uma metodologia relacionando literatura e cinema.

Em outro artigo, Martins et al (2017) relata uma aproximação feita com o trailer do filme *Rei Leão* da Disney e a leitura de *Hamlet* de Shakespeare. Esses exemplos servem como modelos de trabalho para os professores relacionarem a literatura e o cinema, partindo do gosto do estudante, de sua realidade.

2.5 METODOLOGIA

O presente artigo trata-se de um estudo qualitativo (SEVERINO, 2007) desenvolvido no segundo semestre de 2021. A pesquisa foi realizada por meio de uma busca ativa por artigos que utilizassem a temática: cinema como ferramenta pedagógica para o ensino de literatura, através dos descritores: cinema; educação; literatura. Na base de dados SciELO e de forma independente por artigos não indexados. Partindo da análise dos estudos de Napolitano (2013), Lobo (2005), Fantin (2007) e Duarte (2002) foi realizada a triagem dos artigos

Após a busca foram encontrados 15 artigos entre os anos 2005 e 2021. Dentre eles, 12 foram excluídos por atenderem os critérios de exclusão. Restando os estudos de Evangelista e Calzavara (2016), Martins et al (2017), SILVA et al, (2021). A inclusão dos artigos considerou o critério da fruição, do gosto dos estudantes. Também foram adicionados à pesquisa textos com relato

A exclusão foi motivada pelo recorte específico do objetivo da pesquisa. Primeiramente, os artigos deveriam tratar de filmes ficção. Considerando que, o ensino do cinema, como o ensino da literatura deve priorizar o gosto. Partindo desse argumento e relacionando o objetivo da pesquisa foram incluídos artigos quais os objetos de estudo eram obras de ficção, artísticas ou de entretenimento.

Foram assim excluídos por meio de leituras todos os resumos tratando de documentários. Também foram dispensados os textos tratando de filmes como meio de

ensino do cânone da literatura nacional. Essa exclusão ocorre por dois motivos: alguns educadores ao exibirem um filme nacional, não costumam escolher os filmes motivados pelo gosto e a obra é utilizada como meio de tratar de um livro que os estudantes não leram e, talvez, não queiram ler. Essa percepção foi criada de acordo com a maneira como alguns professores tratam a literatura nacional. Além disso, de acordo com matéria publicada no jornal *Folha de São Paulo* (Souza, 2021), $\frac{1}{3}$ dos brasileiros rejeitam o filme nacional.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As possibilidades de uso do cinema como recurso para o ensino de literatura são maiores que as limitações. Cabe às instituições de ensino formar os educadores e fornecer as estruturas necessárias. Melhor que um filme em uma TV, seria um auditório com projetor e som adequados. Afinal, os professores com ou sem recursos estão trabalhando com o filme em sala de aula. Todos os dias lemos sobre a necessidade de atualização da escola, mas vemos muito pouco dessa atualização na prática.

Como a leitura, ver é um exercício, qual a escola pode estimular. As aulas de literatura são apenas uma possibilidade das quais os educadores podem trabalhar a sétima arte. Como frisa Klamer et al (2009), a escola não é mais o único detentor do conhecimento ou da informação, isso não retira o papel da escola, mas propõe novos desafios. Revela a necessidade [...] de uma ação pedagógica associada aos muitos canais de comunicação existentes no cotidiano dos alunos, dentre os quais se inclui o cinema (KLAMER et al. 2006)

Como explica Prette (2008) o cinema é arte total, une música, teatro, poesia em apenas uma obra. Além disso, tem a possibilidade de evocar o realismo, como descreve Aumont (2009), o filme pode recriar na tela um evento, simular espaço, reconstruir ações e sons de forma quase real.

E nisso tudo há a leitura. Em relação a ela, é necessário que se compreenda que não se lê apenas um texto verbal e sim que se deve ler o mundo, o céu, o dito e o não dito, também a imagem, no Letramento Visual, no sentido de que nessa prática de letramento importa, juntamente com o verbal, a oralidade, a musicalidade, as imagens, sejam elas estáticas ou em movimento (SOUZA; CALHEIROS, 2021, p. 13)

Não se trata o cinema como uma ferramenta de segunda mão, mas em pé de igualdade com a literatura. Atividades com filmes podem motivar os estudantes a conhecerem, outras obras, outros cineastas além dos hollywoodianos. Ao passar o filme para ensinar cinema, em

uma sociedade cada vez mais dominada pela imagem, formar espectadores críticos deveria ser também uma tarefa da escola. Logo, ao invés de se pensar objetivos não alcançados, talvez devêssemos olhar para as imensas possibilidades do cinema e da literatura.

Como afirma Fantin (2007), o cinema é um instrumento que difunde costumes e formas de vida de diversos grupos sociais, um difusor do patrimônio cultural da humanidade (FANTIN, 2007, p. 4). Trabalhar o diferente com os alunos é uma forma de despertar a curiosidade e isso pode ajudar no estímulo (Marcelo et al, 2021) e o interesse (ROSSETTI e Bernardi, 2017) pela leitura podem ser despertados, seja por livros, revistas, jornais ou sites na internet. “Ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais” (DUARTE, 2009, p.16). Nosso objetivo, como nosso método, não deve cobrar resultados imediatos, nem sermos rígidos. A escola deve apresentar a sétima arte aos alunos, pois tão importante quanto provocar o interesse pela leitura é o enriquecimento cultural do alunado.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques e Marie, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 5ª Edição. Campinas: Papirus, 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

CASTRO, Gilmar et al. Percepções de professores de Ensino Médio sobre o uso educacional do cinema. **Revista Ciência & Idéias**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 19-34, jan./abr. 2020.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2002.

EVANGELISTA, Josiane Luiza; Calzavara, Rosemari Bendin. **Cinema e Literatura: do Clássico ao Moderno**. **Revista Ensino Educação e Ciências Humanas, Londrina**. V. 17 n. 3, p. 216-219. 2016.

FANTIN, Mônica. **Mídia- Educação e Cinema na Escola**. Revista Teias, Rio de Janeiro, ano 8, nº 15-16, jan/dez. 2007.

KLAMMER, Celso Rogério et al. **Cinema e Educação: Possibilidades, Limites e Contradições**. Trabalho apresentado no III Simpósio Nacional de História Cultural, 2006, Florianópolis: UFSC. p. 872-882. 2006.

LOBO, Graça. **Por dentro do filme – o cinema na sala de aula**. Revista Recenso. p.353-360, 2005

MARTINS Et al. **Cinema e Literatura, Do erudito ao contemporâneo: A arte de adaptar na sala de aula.** 2017. Disponível: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2017/TRABALHO_EV100_MD1_SA9_ID181_29112017171159.pdf

MELLO, Franciele Soares de; Mokva, Ana Maria Dal Zott; Confortin, Helena. **Cinema Nas Escolas.** Erechim. V. 38, n. 144, p.75-83, Dezembro. 2014

NAPOLITANO, Marcos. **Como Usar o Cinema na Sala de Aula.** 5ª Edição, São Paulo, Contexto, 2011.

PRETTE, Maria Clara. **Para Entender a Arte:** História, Linguagem, Época e Estilo. São Paulo: Editora Globo S. A., 2008.

ROSSETTI, Regina; Bernardi, Sueli Fernandes Ferreira. **Cinema na Educação.Uma forma de compreender literatura brasileira no Ensino Médio.** ECCOM, São Paulo, v.8, n. 15, p. jan./jun. 2017

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico.** 23ª Edição e 5ª reimpressão. São Paulo: Cortez Editora, 2010

SILVA, Marcelo de Jesus da et al. **Cinema e ensino: estratégias de leitura literária a partir do uso de adaptações cinematográficas.** CLARABOIA, Jacarezinho, n.16, p. 225-241, jul./dez, 2021.

SOUZA, Cláudia Calheiro de; Azevedo, Gilmar de. **Letramento literário-cinematográfico: da teoria à ação para o Ensino Médio.** Rio Grande do Sul, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uergs.edu.br/xmlui/handle/123456789/1404>. Acesso em: 17 de setembro de 2021



FICHA TÉCNICA

Título: Anais de Artigos Completos do 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva

Editores: Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Diagramação: Bruno Frediani e Laura Negrão

Ano: 2022

ISSN: 2317-8930

www.cinemaemperspectiva.com

