

ANAIS_CURITIBA 2019_DEZ.19_ISSN:2317-8930

8º CINEMA EM PERSPECTIVA



ANAIS DE ARTIGOS COMPLETOS DO
8º SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
E XII SEMANA ACADÊMICA DE CINEMA

FICHA TÉCNICA

Título: Anais de Artigos Completos do 8º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e XII Semana Acadêmica de Cinema

Editores: Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Diagramação: Fernanda Tavares

Ano: 2019

ISSN: 2317-8930

www.cinemaemperspectiva.com





**ANAIS DE ARTIGOS COMPLETOS:
8º SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
E XII SEMANA ACADÊMICA DE CINEMA**

EQUIPE DE REALIZAÇÃO

COORDENAÇÃO GERAL

Prof. Dr. Marcos Henrique Camargo Rodrigues

Profa. Dra. Salete Machado Sirino

Profa. Dra. Solange Straube Stecz

EQUIPES

ANAIS E SIMPÓSIOS – COORDENAÇÃO

Profa. Dra. Cristiane Wosniak

Prof. Dr. Pedro de Andrade Lima Faissol

COMUNICAÇÃO E DIVULGAÇÃO

Prof. Dr. Hertz Wendel Camargo

Prof. Me. Tiago Alvarez

Prof. Me. Alexandre Rafael Garcia

MONITORIAS – COORDENAÇÃO

Tiago Felipe

Odair Rodrigues

REALIZAÇÃO

Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual
Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Cinema com
Ênfase em Produção
Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo
Mestrado Profissional em Artes
Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II
- Unespar/FAP

PARCERIA

Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e
Doutorado) em Comunicação - Universidade Federal do
Paraná - UFPR/DECOM/PPGCOM

APOIO

Cinemateca de Curitiba
Fundação Cultural de Curitiba
Cine Passeio



PROGRAMAÇÃO

MESAS-REDONDAS

MESA-REDONDA “PERSPECTIVAS INTERDISCIPLINARES DE PESQUISA EM CINEMA E AUDIOVISUAL”

Profa. Dra. Rosane Kaminski (UFPR)

Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa (UTP)

Profa. Dra. Valquíria Michela John (UFPR)

Mediação: Profa. Dra. Claudia Priori (Unespar/FAP)

MESA-REDONDA “AUDIOVISUAL, MOVIMENTOS SOCIAIS E EDUCAÇÃO : ESTRATÉGIAS E INTERFACES”

Prof. Dr. Elson Faxina (UFPR)

Paula Setsuko Nishizima (Coletivo Parafuso Educomunicação)

Wellington Lenon (MST)

Mediação: Profa. Dra. Solange Stecz (Unespar/FAP)

MESA-REDONDA “O CENÁRIO DO CINEMA NEGRO NO PARANÁ”

Flávio Rocha(SEED/PR)

Kariny Martins (Produtora/ diretora)

Henrique dos Santos (Roteirista)

Odair Rodrigues (PPGARTES/UNESPAR)

Mediação: Tiago Felipe (Unespar/FAP)



PROGRAMAÇÃO

MOSTRAS

MOSTRA O TEU QUE EU MOSTRO O MEU

Organização e curadoria: Nicole Loiola
CAZÉ - Centro Acadêmico Zé do Caixão

MOSTRA CINE EGRESSO

Coordenação: Prof. Me. Fernando Severo

MOSTRA CINEMA EM PERSPECTIVA

MOSTRA MINUTO / MOSTRA ACESSIBILIDADE

Coordenação: Prof. Dra Andréa Sérgio Bertoldi
Curadoria: Prof. Dra Andréa Sérgio Bertoldi e Manoel Negraes

SUMÁRIO

EDITORIAL.....17

Cristiane Wosniak

Pedro Faissol

SIMPÓSIO I: GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E NARRATIVAS: HISTÓRIA, ATUALIDADE, GÊNEROS E SUBVERSÕES

O SÍMBOLO MONSTRO NO GÊNERO HORROR CONTEMPORÂNEO:
O BOM, O MAU E O ESPECTADOR EM STRANGER THINGS.....24

Flóra Simon da Silva

O ENCONTRO E A FUGA DA CIÊNCIA E DA FICÇÃO CIENTIFICA NO
CINEMA NACIONAL E NA HISTÓRIA DO POVO BRASILEIRO.....38

Vitor de Almeida Sawaf

SUBVERSÕES NA NARRATIVA SERIADA OS TREZE PORQUÊS (2017):
UM ESTUDO SOBRE A VIOLÊNCIA.....55

Viviane Freitas Sousa

NOTAS SOBRE AUTORIA NO CINEMA, ESTILO E IDENTIDADE.....65

Helio Ricardo Sauthier

1945, 1968, 1987: TRAJETÓRIA E TEMPORALIDADES DO FILME “OS
RUSSOS ESTÃO CHEGANDO”.....75

Monaliza Caetano dos Santos

SIMPÓSIO II: CINEMA E ANIMAÇÃO: PERSPECTIVAS, HIBRIDAÇÕES E POÉTICAS

FAROeste: CURTA-METRAGEM ANIMADO EM INSTALAÇÃO ARTÍSTICA
INTERATIVA.....89

Gabriel Corsi

Marcia Maria Alves

Luciana Reitenbach Viana

DIÁLOGOS ENTRE A ANIMAÇÃO E A IMAGEM FOTOGRÁFICA NA OBRA DE MAMORU OSHII.....101

Gustavo Mazuroski Gonzalez

PHASING LOOPS, ANIMAÇÕES INFINITAS.....116

Rodrigo Stromberg Guinski

ANIMAÇÃO QUE USA A LIBRAS COMO FORMA DE EXPRESSÃO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA.....129

Denise Machado Torquato da Silva

Elisangela Lobo Schirigatti

Gabriel Duarte Linares

A ANIMAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR DE DESIGN NO BRASIL.....143

Elisangela Lobo Schirigatti

A PERDA (IN)EVITÁVEL DO OUTRO: REFLEXÕES SOBRE ALTERIDADE NA NARRATIVA DE STEVEN UNIVERSE.....165

Leonardo José Costa

ETNOGRAFIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO BELENENSE – ESTRUTURAS MÍTICAS DO FILME A ONDA: A FESTA DA POROROCA (2005).....180

Douglas Junio Fernandes Assumpção

Hertz Wendel de Camargo

SHIGATSU WA KIMI NO USO: A REPRESENTAÇÃO DO RELACIONAMENTO ABUSIVO NO ÂMBITO FAMILIAR ATRAVÉS DO ANIME.....192

Brunna Nonato de Carvalho

DOCUMENTÁRIO E A (BUSCA PELA) MEMÓRIA EM ANIMAÇÃO.....204

Luiza Chamis

INTERTEXTUALIDADES CINEMATOGRAFICAS: IMBRICAÇÕES VISUAIS DOS VIDEOCLIPES “SOBER” (1993) E “PRISON SEX” (1994) COM AS OBRAS DOS IRMÃOS QUAY.....216

Tiago Mendes Alvarez

SIMPÓSIO III: MODERNO E CONTEMPORÂNEO: HISTÓRIA E ESTILO NO CINEMA

A SAUDADE É AQUI - UMA CONSTRUÇÃO DE HONG KONG POR MEIO DO
FLANEURISMO.....228

Alexandre Manoel Nascimento

ALEGORIA, ESTILO E REPRESENTAÇÃO DO FIM DO MUNDO EM
MELANCOLIA.....242

Felipe Marconatto de Andrade

IDENTIDADES PARTIDAS.....256

Mariarosaria Fabris

O FILME HISTÓRICO BRASILEIRO NA CRÍTICA DE ARTHUR OMAR (1972).....270

Alvaro Luiz Nunes

DESCONSTRUINDO A LINEARIDADE NA CONCEPÇÃO DE TEMPO
HISTÓRICO A PARTIR DO ALFABETO ALIENÍGENA: UMA ANÁLISE
DO FILME ARRIVAL SOB CHAVE GRAMATOLÓGICA.....281

Alice Freyesleben

A PRESENÇA DA GERAÇÃO CINEMATECA NA IMPRENSA CULTURAL
CURITIBANA NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980.....289

Luciane Carvalho

AS FORMAS DAS CONTRACONDUTAS: UMA ANÁLISE DO FILME
A FORMA DA ÁGUA A PARTIR DOS CONCEITOS DE ROBERT DARNTON E
MICHEL FOUCAULT.....297

Olívia B. S. Kleina

OS PALÁCIOS CINEMATOGRAFICOS DA CINELÂNDIA CARIOCA.....311

Tamara Fernanda Carneiro Evangelista

MOÇAMBIQUE: A NAÇÃO ATRAVÉS DO CINEMA.....323

Bruna Barbosa

SIMPÓSIO IV: DESIGN DE SOM: PROCEDIMENTOS E CRIAÇÃO

ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO DA CAMADA DE EFEITOS SONOROS NOS CURSOS DE CINEMA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS.....337

Gerson Rios Leme

PARALELOS ENTRE OS PROCESSOS DE PRODUÇÃO SONORA NO CINEMA E NOS JOGOS DIGITAIS.....351

Rodrigo Leite Souza Enoque

SIMPÓSIO V: IMAGINÁRIOS E NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

NARRATIVAS EM MÍDIAS DIGITAIS WEB: CONVERGÊNCIA E INTERATIVIDADE NOS DISPOSITIVOS MÓVEIS.....362

Marcelo Gomes

CONSUMO AUDIOVISUAL NA ERA DO IMEDIATISMO.....375

Julia Fernanda Culp

FUTEBOL NA HORA DO ALMOÇO: NARRATIVAS AUDIOVISUAIS DO “JOGO ABERTO”.....387

Wagner de Alcântara Aragão

A IMAGEM NA ERA DA CULTURA DO CELULAR.....402

Claudia Maria Queiroz Lambach

A INSTRUMENTALIZAÇÃO AMARELA: COMO A REPRESENTAÇÃO ASIÁTICA SE ALTERA CONFORME OS INTERESSES HEGEMÔNICOS.....412

Rodrigo Akira Minasse Tomita

AS ENCRUZILHADAS DO MALANDRO NO CINEMA NACIONAL: DO BOTO AO ZÉ PELINTRA UMA ANÁLISE DO FILME “ELE, O BOTO” (1987).....421

Douglas Junio Fernandes Assumpção

Hertz Wendel de Camargo

A TRAJETÓRIA DE JEAN ROUCH E UMA ANÁLISE DO FILME A
PIRÂMIDE HUMANA.....437

Eduardo Antonio Ramos Silva

“COINCIDENTIA OPPOSITORUM”: CINEMA, VIDEOARTE, HAPPENING
E PERFORMANCE COMO RITUAL.....449

Karina Buzzi

ENTRE A CRUZ E A ENCRUZILHADA: CINEMAS, MACUMBAS E PROMESSAS
NO INÍCIO DOS ANOS 1960.....458

Eduardo Martins Zimmermann Camargo

Hertz Wendel de Camargo

SIMPÓSIO VI: IDENTIDADES E SEXUALIDADES NO AUDIOVISUAL: DA PRODUÇÃO À RECEPÇÃO

MULHERES NO *SCI-FI*: A PERCEPÇÃO DOS FÃS BRASILEIROS SOBRE A
MUDANÇA DE GÊNERO NA FICÇÃO SERIADA *DOCTOR WHO*.....472

Cláudia Boehringer

Rafael José Bona

REPRESENTAÇÃO, REPRESENTATIVIDADE E INTERSECCIONALIDADES:
UM MAPEAMENTO DAS CATEGORIAS (RAÇA, SEXUALIDADE E GÊNERO)
EM ARTICULAÇÃO NAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS.....480

Amanda Renaly da Silva

REPRESENTAÇÕES DE HEROÍNAS E VILÃS NAS TELENÓVELAS DAS NOVE
DA REDE GLOBO: UMA ANÁLISE INTERSECCIONAL.....499

Beatriz Martins de Castro

Elisa Maria Chiarello

Janyne Leonardi de Carvalho

Mariana Ue Toy

Valquíria Michela John

MULHER-MARAVILHA: REPRESENTAÇÃO SOCIOCULTURAL NA CINEMATOGRRAFIA.....513

Gabriella Maidana de Mello Miranda Gonçalves

ves

Claudia Piori

DISSIDÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS: O QUEER/KUIR COMO ESTÉTICA DE ESTRANHAMENTO.....513

Leani Jaline Ferrari Ferreira

MAPEAMENTO DAS PERSONAGENS PROTAGONISTAS E VILÃS DAS TELENOVELAS DO HORÁRIO DAS NOVE NO PERÍODO DE 2010 A 2018 – RECORTE: GRUPOS LGBTQ+.....541

Beatriz Martins de Castro

Valquíria Michela John

MANDA NUDES: POTENCIALIDADES DA PÓS-PORNOGRAFIA ONLINE.....551

Bruno Ribeiro

O VIRIL E O VULNERÁVEL: CORPOS NUS DISCURSANDO A CRISE DAS IDENTIDADES MASCULINAS SUBALTERNAS NO CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO.....563

Henrique dos Santos

BEVERLY MARSH: O OLHAR MASCULINO EM *IT: A COISA*.....575

Luciana Cristina Santos

NOVOS MODELOS DO MASCULINO NA RESISTÊNCIA: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DO PERSONAGEM ARQUEIRO EM *SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER*.....585

Leonardo José Costa

Elyson Richard Gums

LARA CROFT E A EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA: DOS JOGOS ELETRÔNICOS AO CINEMA.....599

Karin Cristina da Silva

CINEASTAS NEGRAS: POR UM OLHAR FEMINISTA DIASPÓRICO.....612
Kariny Martins

ENCENANDO O *QUEER GAZE*: NOTAS CONCEITUAIS SOBRE OLHARES
SUBVERSIVOS NO CINEMA.....623
Arthur Henrique Monteiro Silva
Romão Matheus Neto

MULHERES DIRETORAS NO CINEMA LATINO-AMERICANO – A IMPORTÂNCIA
DO MAPEAMENTO PARA A ELABORAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS
INCLUSIVAS.....636
Graziela Braz Camilo
Solange Straube Stecz

MONTAGEM, NARRATIVA E IDENTIDADE: ESCOLHAS ESTÉTICAS NO
DOCUMENTÁRIO “THE INNOCENTS”.....647
Elisa Peres Maranhão

**SIMPÓSIO VII: IMAGEM E LEGIBILIDADE:
RECEPÇÃO E PROCESSOS DE CRIAÇÃO**

O DISCURSO FOTOGRÁFICO EM *BLOW UP* (1966).....660
Izaque Anversi Coqui

A VERSÃO COMO VERDADE: 12 HOMENS E UMA SENTENÇA.....674
Angelo José Sangiovanni

ANÁLISE DE PERSONAGENS, ELEMENTOS, GRÁFICOS E DILATAÇÃO
TEMPORAL COMO GUIA VISUAL DAS CENAS NO DOCUMENTÁRIO IMERSIVO
360° “RIO DE LAMA”.....682
Marcelo Gomes

A CRÍTICA GENÉTICA COMO POSSIBILIDADE METODOLÓGICA DE INVESTI-
GAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO NAS ARTES DO VÍDEO.....693
Luiz Rodolfo Annes

DIÁRIOS PSICOGEOGRÁFICOS: UM PROCESSO EXPERIMENTAL
UTILIZANDO JOGOS DIGITAIS.....704

Lucas Berthier Cardoso

AS RIMAS VISUAIS COMO RECURSO NARRATIVO EM ME CHAME PELO
SEU NOME.....715

Rafael Alessandro Viana

Fábio Allon dos Santos

LUZ, CÂMERA E RESISTÊNCIA!.....728

Ítalo Mongconãnn

DO CINEMA INDIGENISTA AO CINEMA INDÍGENA: PANORAMA SOBRE AS
REPRESENTAÇÕES DO GUARANI NO CINEMA BRASILEIRO.....735

Anne Lise Filartiga Ale

SIMPÓSIO VIII: CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO

FILME E HISTÓRIA: “REDS”, UM LONGA-METRAGEM SOBRE JOHN REED E
SEU LIVRO “OS DEZ DIAS QUE ABALARAM O MUNDO”753

Alana Saiss Albinati

GUERRAS DO BRASIL.DOC: O PAPEL DO AUDIOVISUAL NA DESMITIFICAÇÃO
DE CONFLITOS HISTÓRICOS.....764

Matheus Luciano Borges

ESTUDO DA OBRA FÍLMICA “MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA” DE
PETER WEBBER.....771

Rafael Rodrigues de Oliveira

O FILME “JOAQUIM” (2017) E A RESISTÊNCIA AO HERÓI: CONVERGÊNCIAS
ENTRE “HISTÓRIA COMO VISÃO” E RESISTÊNCIA.....785

Zeloi Aparecida Martins

PROJETO CINE-EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM BASE NO DOCUMENTÁRIO
“PRO DIA NASCER FELIZ”793

Divania Luiza

Nathalia Milioli

Wanessa Gorri Oliveira

VIVÊNCIAS E CONVIVÊNCIAS +60 E OUTRAS IDADES: EXPANDINDO
DIÁLOGOS, QUEBRANDO BARREIRAS.....805

Gabriel Philippini Ferreira Borges da Silva

Solange Straube Stecz

CINEMA, EDUCAÇÃO E AFETO NA FLORESTA: OFICINA COM O POVO
MARAGUÁ - AMAZÔNIA.....813

Flora e Silva Suzuki

Solange Straube Stecz

POSSIBILIDADE TECNOLÓGICAS PARA CRIAÇÃO AUDIOVISUAL NO ESPAÇO
ESCOLAR: CINEMA EDUCAÇÃO COMO INOVAÇÃO PEDAGÓGICA.....825

André Barroso da Veiga

A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA.....838

Pedro Henrique Brunozzi Cestari

CINEMA E EDUCAÇÃO: POR UMA PEDAGOGIA DOS AFETOS.....853

Solange Straube Stecz

Tiago de Oliveira Felipe

Stefano Lopes dos Santos


O USO DE FILMES/TRECHOS DE FILMES COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS
NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.....870

Márcia Regina Galvan Campos

A NARRATIVA FOTOGRÁFICA EM O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM
DE FÉRIAS.....881

Manoelle Fuzaro Gullo

Salette Paulina Machado Sirino



A ATUALIDADE DE *NARRADORES DE JAVÉ* E OS CRIMES AMBIENTAIS NA
REALIDADE BRASILEIRA: UMA LEITURA POSSÍVEL.....896

Índia Mara Aparecida Dalavia de Souza Holleben

Vitor Hugo Von Holleben

PANORAMA DOS FESTIVAIS DE CINEMA NO PARANÁ: SUBSÍDIOS PARA
PARA UM DIAGNÓSTICO DO SETOR.....909

Tháíse Mendonça

EDITORIAL

Estes Anais de Artigos Completos partilham a escrita de estudos que fizeram parte das comunicações orais ocorridas nos Simpósios Temáticos integrantes do 8º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, evento realizado de 18 a 20 de setembro de 2019 e promovido pelo Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, bem como pelo Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Cinema com ênfase em Produção, ambos da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) / campus de Curitiba II - Faculdade de Artes do Paraná (FAP).

Desde 2011, em caráter permanente no calendário acadêmico das atividades científicas e culturais da Unespar, destaca-se que a realização desta edição de 2019 conta com a parceria entre os Programas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), Mestrado Profissional em Artes da Universidade Estadual do Paraná, além do Programa de Mestrado e Doutorado em Comunicação da Universidade Federal do Paraná, com apoio cultural da Cinemateca de Curitiba e do Cine Passeio - Fundação Cultural de Curitiba.

Em 2019, os 8 Simpósios Temáticos do Cinema em Perspectiva aprovaram 158 propostas de comunicações advindas de pesquisadores de diversas instituições do Paraná e do Brasil (Unespar, UFPR, UTFPR, UTP, UEM, UEPG, UEL, UFPA, UFSC, FURB, UFMG, ECA/ USP, PUC-PR, PUC-RJ, UFP, UFF, UFPA, UESB, UFRGS, CIEBA, UFSCar, IFPR, Unesp, Uninter, Unila, UniAndrade, UniCuritiba, Anhembí/Morumbi, Unifesp, Unioeste, Univali e Assis Gurgacz), 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, contribuindo 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 e pesquisadores 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 Simpósio abre espaço para pesquisas que debatem o gênero em seu potencial mais amplo de diálogos, hibridismos, citações e transgressões, tais como: a referência ao trauma da escravidão no filme de horror na produção nacional *O Diabo Mora Aqui* (2015) e o debate racial na mesma categoria em *Corra!* (2017); as referências ao western em *A Qualquer Custo (Hell or High Water)*, 2016) e em *Drive* (2011); a implosão do melodrama tradicional na filmografia de Almodóvar ou a presença crítica da categoria em *Que Horas Ela Volta?* (2015). No cenário audiovisual contemporâneo, entre a televisão e as plataformas de *streaming*, as narrativas seriadas jogam livremente com as regras genéricas: *Westworld* (western como simulacro), *Penny Dreadful* (cruzamento de personagens), *O Conto da Aia* (distopia feminista), *Game of Thrones* (fantasia medieval, melodrama e geopolítica).

2) CINEMA E ANIMAÇÃO: PERSPECTIVAS, HIBRIDAÇÕES E POÉTICAS – coordenado pela professora mestra Janiclei Mendonça. Este simpósio propõe um espaço para a discussão de trabalhos que compreendem a relação entre cinema e animação a partir de investigações do diálogo entre as duas áreas, perpassando

a estética, o estilo, a narrativa, como também a questão da poética, da sonoridade, do gênero e do discurso, as relações entre identidade, produção, distribuição e consumo das narrativas audiovisuais a partir do atual panorama sociocultural e novas configurações midiáticas. Aqui se integram textos sobre reflexões, interpretações e teorias que apontem para a evolução histórica do cinema e da animação, estilos, produção de sentidos e tecnologias/técnicas aplicadas ao cinema de animação e série de animação, bem como investigações que tenham como objeto de estudo produtos audiovisuais que são estruturados ou apresentam animação em sua composição como vídeo clipe, curta e longa-metragem, série televisiva, websérie, vinheta, abertura de série, filme publicitário, curta metragem publicitário, institucionais e afins.

3) MODERNO E CONTEMPORÂNEO: HISTÓRIA E ESTILO NO CINEMA – coordenado pelos professores doutores Fábio Uchôa e Luiz Carlos Sereza. Este simpósio tem como objetivo promover 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 na análise, na circularidade e no 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. A formação contemporânea de uma moderna cultura cinematográfica variou segundo sínteses dinâmicas entre localismo e cosmopolitismo, elaborando modelos de apresentação e representação projetados nas telas, dispostos em jornais e revistas ou presentes nos arquivos e cinematecas.

4) DESIGN DE SOM: PROCEDIMENTOS E CRIAÇÃO – coordenado pelos professores doutores Débora Regina Opolski e Ulisses Galleto, assim como pelo professor mestre Demian Garcia. Este Simpósio propõe o Sound Design desenvolvido a partir de articulações entre várias texturas e elementos sonoros que são manipulados 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 a padronização dos

procedimentos pode contribuir para que a expressividade artística seja explorada e otimizada. Este 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. Aqui são apresentados trabalhos que tratam dos diferentes elementos de som: as vozes, os efeitos sonoros e a música, bem como pesquisas que discutam questões técnicas, narrativas e criativas relacionadas à composição musical, edição de som e à mixagem de som no cinema e no audiovisual.

5) IMAGINÁRIOS E NARRATIVAS AUDIOVISUAIS – coordenado pelas professoras doutoras Gisele Krodel Rech e Nicole Kollross. Este Simpósio se constituiu dos filmes de autor aos comerciais, da animação ao *streaming*, da telenovela às minisséries, do documentário ao telejornalismo, dos programas de auditório aos *youtubers*, do *tie in* aos filmes publicitários, dos gifs à videoarte, dos vídeos caseiros às celebridades virtuais. Diariamente estamos em contato, devorando e sendo devorados, por diferentes narrativas audiovisuais, em diferentes espaços, suportes e linguagens. São imagens que operam uma nova língua que expressa e compõe visões de mundo. As narrativas audiovisuais adestram o espectador e alimentam o simbólico. Aqui se apresentam propostas de todas as formas de narrativas audiovisuais que contribuam para a discussão sobre as teorias do imaginário, imaginação social, práticas e representações, simulacros e símbolos sociais, arquetipologia e inconsciente coletivo, antropologia visual e cultura, consumo, mitologias contemporâneas, sociedade do espetáculo e reencantamento instrumental da realidade.

6) IDENTIDADES E SEXUALIDADES NO AUDIOVISUAL: DA PRODUÇÃO À RECEPÇÃO – coordenado pelas professoras doutoras Regiane Ribeiro e Valquíria John. A proposta do simpósio é reunir pesquisas com foco nas temáticas da identidade e da sexualidade presentes nos conteúdos midiáticos audiovisuais, especialmente a ficção seriada latino-americana e norte-americana, assim como o cinema, mas sem excluir outras narrativas audiovisuais e outros países produtores. O objetivo é discutir como as identidades e as práticas da sexualidade são produzidas, representadas e recebidas a partir de narrativas audiovisuais. A temática das identidades abarca aspectos como: gênero, etnicidade e as suas

mais diversas interseccionalidades; a sexualidade abarca temas ligados às questões LGBTQ+ entre outros diversos aspectos. O Simpósio congrega vários estudos, olhares e reflexões relacionados a essas duas grandes temáticas e suas várias possibilidades de diálogos interseccionais, não apenas em análises dos conteúdos audiovisuais, mas também dos processos de produção dessas narrativas, bem como suas formas de circulação, consumo e recepção.

7) IMAGEM E LEGIBILIDADE: RECEPÇÃO E PROCESSOS DE CRIAÇÃO – coordenado pelas professoras doutoras Ana Lesnovski, Beatriz Avila Vasconcelos e Juslaine Abreu-Nogueira. Este simpósio é voltado a trabalhos que tematizam questões relativas à produção e à recepção de imagens no cinema e nas artes do vídeo, no sentido de buscar destacar os aspectos sociais, políticos, históricos, discursivos, culturais, éticos e estéticos aí implicados. A ideia é pôr em diálogo estudos que tomem imagens produzidas pelo cinema e pelas artes do vídeo como elementos que exigem condições de legibilidade, condições estas que se fazem em contextos historicamente concretos de criação e de recepção. Trata-se, portanto, de trabalhos que contextualizam as imagens presentes no cinema e nas artes do vídeo, pondo-as em contato com a história, com a sociedade, com a cultura, com outras artes e com processos individuais de criação, no sentido de buscar delinear os modos pelos quais podem se fazer legíveis ou não na contemporaneidade.

8) CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO – coordenado pelas professoras doutoras Salete Sirino e Solange Straube Stecz. Diante das lacunas existentes no aperfeiçoamento de professores da Educação Básica, acrescenta-se a dificuldade no cumprimento da Lei 13.006/2014 que prevê a obrigatoriedade da exibição de duas horas mensais de produção audiovisual nacional, como componente curricular complementar, integrado à proposta pedagógica das escolas da Educação Básica. Ao colocar o Cinema Brasileiro na escola, esta lei levanta uma série de discussões, como a instrumentalização 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 Simpósio apresenta estudos sobre o

sobre o Cinema Brasileiro, em especial, sobre os aspectos criativos – roteiro, direção, arte, fotografia, montagem, som – imbricados aos aspectos de produção e difusão do cinema.

Agradecemos aos colegas que submeteram e disponibilizaram seus textos para publicação nos Anais de Artigos Completos do 8º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, bem como desejamos aos leitores instigantes diálogos.

Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Editores



SIMPÓSIO I



GÊNEROS CINEMATOGRAFÍCOS E NARRATIVAS

HISTÓRIA, ATUALIDADE, DIÁLOGOS E SUBVERSÕES

FÁBIO LUCIANO FRANCENER PINHEIRO

O SÍMBOLO MONSTRO NO GÊNERO HORROR CONTEMPORÂNEO: O BOM, O MAU E O ESPECTADOR EM STRANGER THINGS

Flóra Simon da Silva¹

RESUMO: O artigo investiga a construção do personagem monstro na série *Stranger Things*, sua relação com o herói-criança e como essa relação afeta o espectador. Observa-se que o cinema de Horror ao adaptar suas narrativas ao contexto histórico, tem como objetivo a identificação do espectador com a trama do filme e com o personagem herói. A análise baseia-se na narrativa da primeira temporada da série *Stranger Things*, protagonizada pela personagem Eleven, uma criança de onze anos de idade presa em uma instalação do governo americano, forçada a desenvolver seus poderes mentais. A única relação familiar que ela tem é com seu suposto pai, chefe da unidade que monitora suas atividades. Dessa forma, percebe-se como o monstro, que nasce a partir da relação abusiva do pai em relação à Eleven, é confrontado por ela, o herói-criança, e relacionado ao contexto histórico social, percebido pelo espectador. Nesse caso, ao relacionar o personagem herói com o espectador, faz-se necessário compreender como o monstro aparece física e simbolicamente em narrativas contemporâneas do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas contemporâneas; *Stranger Things*; Horror; Monstro; Herói.

INTRODUÇÃO

A pesquisa tem como objetivo entender como nascem os monstros em narrativas visuais de gênero Horror contemporâneas do século XXI, analisando a relação da personagem Eleven, da série *Stranger Things* (2016) - primeira temporada - com o monstro que é solto pela personagem no início da trama. Nesse caso a pesquisa parte do entendimento sobre a existência física e simbólica do monstro em filmes do gênero Horror em diferentes contextos históricos, para poder compreender a sua existência na série a partir da relação com a personagem Eleven e de ambos com o espectador, destacando as estratégias do cinema para manter a relação do público com este gênero cinematográfico. Nesse sentido, a percepção inicial sobre o monstro em narrativas contemporâneas para este artigo parte de dois princípios: o crescente número de produções cinematográficas de gênero Horror e o uso do monstro como símbolo em diferentes momentos da história mundial, principalmente em relação às

¹Mestre em Comunicação Social pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).
E-mail: florassilva@yahoo.com.br

produções Hollywoodianas, visto que a série em questão é uma produção norte americana.

A questão principal sobre o cinema é que ele, desde seu surgimento, adapta-se ao contexto histórico social e não só às tecnologias da época, pois mesmo que as tecnologias também definam as linguagens utilizadas em determinado período, o cinema deve sua existência ao espectador. Assim, constata-se que ele desenvolve estratégias para aproximar o espectador de suas produções, sejam nas linguagens utilizadas, seja na construção dos personagens e narrativa. Nesse sentido a proposta é compreender como o monstro, que existe desde o início do século XX é adaptado hoje em narrativas contemporâneas do século XXI.

Dessa forma a pesquisa parte da premissa de que as narrativas de filmes desse gênero encontram no contexto histórico uma forma de adaptar e aproximar o cinema do espectador, alertando sobre os perigos do monstro, que subjetivamente tem relação com algum problema social da época em que o filme é produzido. Hoje, com o aumento de produções de filmes e séries de Horror, que tornam por vezes o personagem monstro comum ao espectador, o cinema parece adaptar-se também, criando estratégias para produzir efeitos afetivos entre o espectador e personagem do filme, conquistando novamente o público que é cativado pelas suas histórias.

A partir disso, observa-se que em determinadas produções de gênero Horror o monstro é apresentado como oriundo das atitudes de adultos, e em contraponto o herói é representado por crianças, como Eleven. Dessa forma, observa-se que o cinema de Horror propõe uma visão do mundo contemporâneo ao seu público alvo, que nesse caso são adultos, fazendo com ele consiga projetar e identificar problemas reais em situações fictícias, aceitando a personagem como a heroína que irá enfrentar os seus medos através da representatividade simbólica do monstro. Isso ocorre, segundo Martin (1985), porque a imagem fílmica é dotada de quase todas as aparências da realidade e provoca no espectador um sentimento de realidade forte que induz uma crença na existência do que aparece na tela. Essa crença traz reações diversas, como a participação, quando o espectador, por exemplo, adverte a heroína dos perigos na história, e a identificação, quando o espectador se identifica com os personagens. Evidentemente cada espectador irá interpretar de maneira diferente a imagem projetada já que as percepções de

de cada observador são diferentes, porque são estruturadas a partir de um repertório de vivências e memórias particulares. Assim esse simbólico para o adulto projeta-se nas percepções que ele tem sobre o mundo em que vive, principalmente aos problemas sociais como o abandono, abusos infantis e violências contra menores, aproveitados pelo cinema como forma de relacionar o objetivo (real) com o subjetivo (fantasia) e provocar afeto entre o herói e o espectador.

1 COMO NASCEM OS MONSTROS

Para Priore (2000), a civilização passou a acreditar em monstros no momento em que começam descrições de novos mundos além das fronteiras conhecidas, quando se acreditava que nos confins da Terra viviam raças fabulosas. As descrições que os viajantes faziam das terras longínquas e das criaturas que nela viviam eram fantásticas. Animais, pessoas e seres desconhecidos pelo homem ocidental irrompiam na imaginação da população que ouvia estarecida as descrições de negociadores e embaixadores que viajavam para terras exóticas, como o Oriente. Esses monstros foram introduzidos por livros que contavam histórias e descrições de animais reais ou imaginários, os chamados Bestiários¹, do latim *bestia*, “animal”. Esses bestiários aumentavam a curiosidade da população que relacionava os animais exóticos com as ilustrações destes livros, pois neles continham imagens descritivas e fantasiosas de animais em forma de fábulas. Os clérigos reforçavam essas fábulas transmutando esses animais em símbolos com a ajuda das sagradas escrituras, ampliando a sua notoriedade. Para autora “os textos dessa tradição erudita formavam a espinha dorsal da crença em monstros e permitiam sua instalação na literatura narrativa, conferindo-lhe credibilidade”. (PRIORE, 2000, p. 29-30).

O contexto da época foi mudando. A Peste Negra devastou parte da população europeia e a inacabável Guerra dos Cem anos desestruturou a população. Neste cenário as noções de bem e mal aprofundaram-se na mente da sociedade que passou a atribuir as origens monstruosas à imagem de Deus e à do Diabo,

.....
As origens dos bestiários remontam a lendas indianas, hebraicas e egípcias compiladas na Grécia e traduzidas para o latim no século IX. Diferentes versões foram copiadas ao longo do tempo e popularizadas em diversos países, sobretudo na Inglaterra e França. Retirado de Esquecidos por Deus: Monstros no Mundo Europeu e Ibero-Americano (Séculos XVI-XVIII) - (PRIORI 2000)

Se na Bíblia, Deus anunciara que faria o homem à sua imagem e semelhança, o monstro significava uma ruptura com esse princípio. [...] o mundo revelaria, no silêncio da boca, as marcas de sua intimidade com o inferno, onde pinças de ferro lhe teriam arrancado a língua. O surdo, insensível à palavra de Deus, seria sensível unicamente aos rumores infernais. O cego tivera os olhos queimados pelo calor do inferno. O aleijado deveria seu desequilíbrio àquele de sua alma. (PRIORI, 2000, p. 35)

A credibilidade na existência de monstros tanto na Europa quanto em outras partes do mundo revelou o fascínio humano pelo desconhecido, pelo estranho e pelo medo. Nogueira (2002) acrescenta que o mal começou a ser retratado por monstros reais e bestas comparadas às imagens do inferno, sendo que essas representações datam de séculos e normalmente são vistas como a luta entre o Bem e o Mal,

A duplicidade antagônica entre a bela forma e a desfiguração hedionda dos seres remete-nos para uma dicotomia ancestral onde se configuram os tópicos rivais do homem contra a animalidade, do bem contra o mal, da amplidão serena celestial contra o sufoco subterrâneo das trevas, do demoníaco contra o angélico, do divino contra o diabólico, do ideal contra o bestial, do requinte civilizacional contra a compulsão natural da florescência da vida contra o negrume da morte. (NOGUEIRA, 2002, p. 40)

Esse pensamento que era imposto por clérigos e representava a imagem do inferno, a penitência do homem pós-morte, nada mais eram que o reflexo idealizado do cotidiano humano. Segundo ele, as figuras e símbolos utilizados pelo povo crente aprofundaram a ilustração da maldade humana e a impotência de fuga do castigo eterno que reside até hoje no nosso subconsciente e nas ficções. O autor ainda afirma que a monstruosidade contemporânea, reiterando os aspectos do ambiente onde essa monstruosidade manifesta-se, confirma que a “distribuição mental e figurativa dos nossos receios (o escuro, o labirinto, a jaula) não surgiu como uma inauguração absoluta nos nossos dias, mas é antes uma revisitação de estereótipos [...] há muito instituídos” (NOGUEIRA, 2002, p. 43).

A forma de um imaginário determinará, portanto, ao mesmo tempo, uma espécie de matriz, de invólucro vazio que pode gerar um tipo de imaginário particular, e uma força semiplástica que permite fazer jorrar imagens novas, mas dotadas de um laço genérico ou genealógico. (WUNENBURGER, 2007, p. 36)

Nesse caso, essa imagem matriz será a base para outras, sendo que para o autor, o imaginário pode ser organizado em construções de representações formais que ao serem substanciadas vão das bases arquetípicas aos símbolos. Todos esses símbolos são utilizados como formas de ensinar, alertar ou demonstrar ações, como fazia a igreja em suas parábolas ou quando materializam a imagem-símbolo em representações segundo a rítmica cultural do uso de mitos. Estes são transformados de acordo com o período histórico, sendo que o mito pode ser total ou parcialmente confundido com outros trechos míticos.

Por conseguinte, o exemplo dos mitos ilustra bem como, em determinada cultura, o imaginário se acha submetido a perpétuas transformações, que implicam ao mesmo tempo movimentos de emergência e de declínio de alguns mitos, mas também variações cíclicas e rítmicas de mesmas raízes semânticas. A vitalidade da esfera mítica, pois, nunca recebe melhor avaliação do que através das mudanças de mitos, no duplo sentido do termo, das mudanças internas num mito e até de modificações de referenciais míticos ao longo da linha do tempo cultural. (WUNENBURGUER, 2007, p. 51)

Assim, aquela imagem base do monstro formada através dos mitos pode ser transformada de acordo com o período histórico ou com objetivos diferentes da sua origem. Para o autor, estas transformações do mito atingem os mitos artísticos em geral, mas também os mitos sociais e até os políticos, que se “entresrespondem com frequência no interior da temporalidade histórica”. (WUNENBURGER, 2007, p. 51). Nesse sentido o monstro é transformado física e simbolicamente, como estratégia do cinema de acordo com o contexto histórico social, porquanto percebe-se a capacidade de legitimação das crenças no imaginário do espectador. Supõem então que as imagens cinematográficas produzem essa legitimação,

quando a imagem do monstro e do herói-criança acabam fixando sentidos no espectador. Para Jacques Aumont (1995), essa relação do observador com a imagem é definida pela sua capacidade de percepção, pelo conhecimento anterior, pelos valores e gostos adquiridos e por sua vinculação num determinado contexto. A imagem é um símbolo que faz a mediação entre o espectador e a realidade. Esta relação entre o espectador e a imagem é uma atividade recíproca, pois, ao mesmo tempo em que o espectador a constrói, ela também o constrói porque fará parte de suas memórias, isto é, integralizará sua experiência e a possibilidade de rememoração.

2 O MONSTRO NO CINEMA

Após cento e vinte anos desde a primeira exibição do filme *L'Arrivée d'un train em gare de La Ciotat* dos irmãos Lumière, em 1895, o cinema evoluiu tecnologicamente e esteticamente. Observamos isso a partir das narrativas que foram sendo adaptadas, da linguagem cinematográfica que foi desenvolvida, do avanço tecnológico e das grandes produtoras, visto que o cinema é também uma grande estrutura econômica. Nesse sentido, os personagens monstros dos filmes de gênero Horror foram transformados durante as décadas e suas participações como vilão foram cada vez mais repetidas, forçando as produtoras a encontrar novas estratégias com o objetivo de atrair o público às produções do gênero de acordo com o contexto histórico.

Alguns estudiosos apontam que o auge do cinema de terror, nos anos trinta, foi reflexo da insegurança que viviam os americanos naquela época de crise devido à quebra da bolsa de Nova York e o desemprego. Assim, fica evidente que durante esse período Hollywood criou clássicos do gênero, tanto com os temas, quanto com a criação de personagens, mesmos repertórios que, segundo Jürgen Müller (2008), ainda são vistos no cinema atual. Exemplos como “el aristocrático vampiro” (...), que Bela Lugosi interpretou em *Drácula* (1931) e que continua sendo o chupassangue mais legendário da história, ou Boris Karloff como sendo o rosto definitivo do monstro Frankenstein de James Whale (1931), se tornaram clássicos conhecidos por todo o mundo, estabelecendo a iconografia do cinema popular e construindo um cânone cinematográfico.

Já nos anos cinquenta, Hollywood vivia a insegurança do contexto histórico: os ataques da juventude à família tradicional, infiltrações comunistas no governo e a guerra fria. Müller (2008, p. 264) afirma que esses ataques ao bem-estar da população fizeram com que as produções cinematográficas respondessem a esse clima de medo “con una carga concentrada de películas de terror y ciencia ficción, en las que monstruos mutantes os extraterrestres amenazan la Tierra”. Em os Invasores de Corpos (1956), Don Siegel conta a história de esporas extraterrestres que penetram nas pessoas enquanto elas dormem e passam a controlar seus corpos, sendo que esta lenta infiltração invisível e incurável na narrativa do filme está relacionada à situação dos perigos comunistas daquele período. O filme brinca abertamente com o caráter dúbio da história: a ideia do comunismo, ao mostrar a ameaça que parecia penetrar no meio da comunidade, no melhor amigo, no pai ou professor, ao qual não se podia mais ter de volta, uma vez tomados pelos invasores de corpos. Nesse período, as crises, guerras, corrida espacial, radioatividade, foram temas utilizados por diretores que colocavam sua visão sobre o que estava acontecendo em películas, dando grande abertura para filmes de terror e ficção científica, onde alienígenas, mutantes e monstros tinham espaço livre para circular nas telas.

A década 60, porém, segundo Lucas (1974), foi o período em que o cinema de horror amadureceu, pois a inspiração nas produções de Hammer³ e nos contos de Edgar Allan Poe e a revelação internacional do cinema de Horror, contribuíram para que isso acontecesse, especialmente quando são consideradas as áreas da psicologia e erotismo, que culminou com a introdução do sistema de classificação MPAA⁴, e finalmente, os cenários do apocalipse vieram à tona, quando uma

.....
³Lançado em 1934, a primeira produção de Hammer foi *The Public Life of Henry The Ninth*. Em 1955 o sucesso de *The Quatermass Xperiment* introduziu a Hammer Films ao cinema de terror. O enorme sucesso de filmes Góticos de monstros cimentou a reputação da empresa como ‘Hammer House of Horror’, e acordos com a Universal Studios e Columbia manteve a base de produção e deixou a Bray Studios ocupada com um volume incrível de filmes produzidos durante este período. Disponível em <http://www.hammerfilms.com/history>. Acesso em outubro de 2019.

⁴A Motion Picture Association of America, Inc. (MPAA), juntamente com a Motion Picture Association (MPA) e outras subsidiárias e afiliadas da MPAA, serve como a voz e defensor do cinema americano, vídeo doméstico e as indústrias da televisão nos Estados Unidos e ao redor do mundo. Membros da MPAA são os seis principais estúdios de cinema EUA: Walt Disney Studios Motion Pictures; Paramount Pictures Corporation, Sony Pictures Entertainment Inc.; Twentieth Century Fox Film Corporation, Universal City Studios LLC, e Warner Bros Entertainment Inc. Retirado de <http://www.mpa.org/about/history>. Acesso em outubro de 2019.

geração jovens cineastas realizou filmes considerados cínicos e sangrentos, resultados da primeira guerra televisionada. Dez anos mais tarde, nos anos 70, foi a vez do Horror sangrento aparecer, com O Massacre da serra elétrica de 1974. A década de 70 foi preenchida com filmes sequencias, como Rocky e Dirty Harry, afirma Lucas (1974, p. 52), mas nenhum poderia bater a sequência de Sean Cunningham, Friday the 13th (1980), filme que foi vendido pelo mundo todo antes mesmo de ter sido feito, “Jason cortava o seu caminho através de oito novas aventuras, antes de expirar (assim foi prometido) em 1993 com Jason Goes to Hell”. Essas continuações tornaram-se inferiores, mas famosas entre a massa de adolescentes aterrorizados e fascinados por esses filmes, afirma Bergan (2006). A produção e sucesso desses filmes de gênero Horror continuou durante décadas. Assim, para Nogueira (2010), o filme de Horror causa fascínio por provocar desconforto e sofrimento no espectador,

Daí que, de algum modo, se possa recuperar a categoria filosófica aristotélica da catarse para descrever esta experiência, ou seja, a purgação dos medos através da contemplação estética. No filme de terror, o espectador experimenta o sofrimento de forma delegada, comungando das dificuldades das personagens, mas escusando-se, necessariamente, aos seus padecimentos. Se o filme de terror procura sempre provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a tipologia desses efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjeção. (NOGUEIRA, 2010, p. 36)

O monstro quando relacionado ao momento histórico, busca na narrativa a mistura do fantástico e das situações reais, alertando o espectador sobre as situações políticas do momento, por exemplo, as quais são abertamente dispostas ao espectador como uma visão do realizador sobre o mundo. Entretanto, ao repetir o monstro diversas vezes, sem que o espectador consiga relacionar a sua aparição na narrativa, faz com que o filme se torne mais entretenimento do que afetivo para o espectador.

Em alguns casos, no entanto, é através do personagem monstro que a narrativa provoca medo e constrói no imaginário do espectador relações entre o monstro

fictício e o monstro que ameaça o mundo real, sendo o herói, construído pelo cinema, o único que pode deter as ações do monstro. Dessa forma, um aspecto importante nesses filmes de Horror é a centralização da narrativa dramática sobre a vítima, fazendo com que o espectador se identifique através do seu ponto de vista. Para Nazário (1998), é nessas circunstâncias que o espectador partilha com a vítima o seu maior medo, quando há a identificação de certas características que fazem de um ser um monstro no cinema: a incredibilidade, o descontrole, o mascaramento, a longevidade, o relativismo, o gigantismo ou nanismo, o agarramento, a indestrutibilidade, a ferocidade, a voracidade, a materialidade, a reprodutibilidade, a mutabilidade, a contaminação e a força desmedida. O monstro também apresenta marcas do temperamento de um ser que podem servir como índice de sua monstruosidade: um ser que não ama, que não se relaciona, sem afetos e selvagem. Nesse caso, a construção do personagem herói, deve provocar certa afetividade no espectador, diferente do personagem monstro, para que então aconteça a catarse entre o objetivo e o subjetivo na percepção dele.

3 O SÍMBOLO MONSTRO, O HERÓI E O ESPECTADOR EM STRANGER THINGS

Na série *Stranger Things*, que se passa no final da década de 70, Eleven é uma menina de onze anos que protagoniza a narrativa. Ela é a peça principal dos acontecimentos que ocorrem na cidade de Hawkins no EUA, a partir do momento em que abre o portal para “o mundo invertido”, concebendo passagem ao monstro denominado Demogorgon. A série é veiculada pela plataforma streaming da Netflix, sendo condicionada como gênero Drama, Fantasia e Horror. A primeira temporada, com 8 episódios, apresenta uma trama que envolve não só Eleven e o monstro, mas outras crianças que irão se juntar à personagem para desvendar o desaparecimento de Will, o qual todos na cidade acreditam estar morto. Porém ninguém desconfia, a princípio, que seu desaparecimento tem a ver com o monstro que foi solto por Eleven.

Eleven é uma menina que tem seus poderes mentais explorados pelo seu suposto pai, ou a quem ela chama de pai (única família que conheceu desde seu nascimento). Apesar de ela aparentemente sentir afeto por ele, a única resposta a esse afeto é quando ela apresenta algum resultado nas experiências realizadas pela equipe médica do Laboratório de Hawkins, conhecido como fachada

- Departamento de Energia - subsidiado pelo governo Americano. As experiências remetem à capacidade de Eleven de se projetar mentalmente para outros locais, explorados para que o governo consiga reter a ameaça comunista gerada pela Guerra Fria. Em uma destas experiências, entretanto, Eleven entra em uma suposta dimensão e encontra o personagem monstro, que a assusta fazendo com que ela supere suas capacidades, até então bastante fracas, e abra um portal entre o mundo do monstro e a cidade de Hawkins.

Desse primeiro contato, entre os personagens monstro e Eleven, percebe-se uma diferença grande no físico frágil da personagem e a postura ameaçadora do monstro, mais tarde chamado de Demogorgon. Essa diferença física, para Nazário (1998), denota que esse monstro em toda sua forma física é reconhecido quando seus atributos monstruosos se encontram em oposição aos atributos que definem a condição humana. Esses aspectos são submetidos a um tratamento “plástico de exagero”: olhos, bocas e mãos exteriorizam o desejo perverso e pervertido, desencadeado fisiologicamente e sem controle com sentimentos de posse e destruição. No caso de Demogorgon, as garras ameaçadoras afetam tanto quanto a falta de um rosto, que no personagem substituiu-se por vários dentes afiados, construindo um abismo entre a sua monstruosidade e a humanidade de Eleven. O monstro, nesse caso, causa medo pela sua fealdade, por suas transformações e mutações incontroláveis, implicando na perda da identidade, pela sua multiplicação e fortalecimento e por sua potência monstruosa. Para tanto é Eleven quem deve derrotar o monstro com sua capacidade mental de projeção e poderes que ela vai descobrindo no decorrer da trama, pois segundo o autor, é necessário que a história tenha progressividade: “toda história de terror com suspense evolui num crescendo, multiplicando as forças do Mal, e reduzindo as chances do Bem, para que o confronto derradeiro represente uma redenção.” (NAZÁRIO, 1998, p. 37). Nesse caso, a redenção da personagem se daria pelo fato dela ter solto o monstro, sendo ela a responsável pela sua captura ou morte.

Na primeira temporada da série o monstro é libertado durante uma das experiências exigidas pelo pai de Eleven como forma da personagem demonstrar o amor e confiança que sente por ele, mas que não são correspondidos. Esse fato já demonstra que um dos obstáculos enfrentados pela personagem é o abuso da única família que conhece, e relaciona-se há um dos problemas comuns na sociedade

contemporânea, não sendo, porém, exclusiva dela. Violência e abusos contra crianças são notícias divulgadas em redes sociais, acessadas e muitas vezes levadas adiante pela sociedade em comentários e compartilhamentos. Esses problemas sociais não são os únicos relacionados às crianças, mas aqui tornam-se uma situação do real que é representada na série, sendo que por este motivo, Eleven solta o monstro, ou o monstro vem de encontro à personagem. Nesse caso, ele ainda possui os preceitos morais que seu personagem deve ter, postulados há muito tempo pelo cinema e pela literatura de Horror. Percebe-se que o monstro físico e simbólico aparece na trama como forma de transformar essa personagem em herói e como todo o herói, a sua evolução somente se efetivará no momento em que ela derrotar esse monstro, relacionado metaforicamente com seu pai.

Para o espectador, existe uma relação entre Eleven e o monstro, que em um primeiro momento, devido ao costume das tramas do gênero de Horror deve ser derrotado pela heroína, sendo assim o aceite dela como herói. Nesse caso, a heroína também cria vínculos com o espectador que de alguma forma, pelas experiências vividas no mundo real, vê nela a inocência corrompida por um problema social conhecido. Nesse caso Morin (2014) explica que a magia que a imagem cinematográfica exerce sobre a nossa percepção fundamenta-se em dois movimentos de natureza psíquica: a projeção e a identificação. Ele determina que nossas necessidades, anseios, desejos, projetam-se não só nos sonhos e imaginação, mas em todos os seres e coisas, enquanto nos identificamos com o mundo absorvendo o ambiente, assim por vezes atribuindo a alguém as tendências que nos são próprias.

A projeção é um processo universal e multiforme. As nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se não só no vácuo em sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres. [...] Na identificação, o sujeito, em vez de se projetar no mundo, absorve-o. A identificação incorpora o meio ambiente no próprio eu e integra-o afetivamente. [...] projeção e identificação se encontram interligadas no seio de um complexo global. A mais banal projeção – o eu ponho-me no seu lugar – é já uma identificação de mim mesmo com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do outro comigo:

esse outro se tornou assimilável. [...] Não basta, pois, isolar a projeção de um lado, a identificação do outro e, por último, as transferências recíprocas. É necessário considerar igualmente o complexo de projeção-identificação, que implica essas mesmas transferências. (MORIN, 2014, p. 105-106-107).

O filme favorece o envolvimento pela imagem e certa passividade do espectador quanto à narrativa do filme e isso acontece pela participação subjetiva do espectador e pelo saber racional e objetivo que ele tem sobre os acontecimentos. Essas contradições confundem o espectador (sujeito e espetáculo), concebendo assim o conceito da visão estética, ou seja, uma consciência duplicada (MORIN, 2014). Esse sincretismo objetivo e subjetivo do qual fala o autor acaba por caracterizar o cinema em relação ao imaginário afetivo do espectador com as imagens e a narrativa. Porém, cada situação depende da contaminação das projeções-identificações imaginárias relacionadas à realidade, ou seja, a partir da complexidade da credibilidade e da participação do espectador àquilo que ele vê. As necessidades afetivas e as necessidades racionais se relacionam mutuamente, construindo esses complexos ficcionais. Essas necessidades, segundo o autor, dependem principalmente da vida em sociedade, da idade ou mesmo das classes sociais. Dessa forma, percebe-se que o homem legitima suas crenças em imaginários, visto que essa relação com o imaginário obedece às necessidades, satisfações e “efeitos a curto e longo prazo que são inseparáveis da sua natureza humana” (WUNENBURGUER, 2007, p. 54). Nesse sentido, o cinema contemporâneo do século XXI passa a reinventar o monstro a partir dos medos infantis, visto que em alguns filmes o herói passa a ser a criança. Essa estratégia faz com que ela possa ser identificada pelo espectador quando a narrativa explora aspectos sociais que possam ser resgatados pelo adulto nas lembranças de infância (subjetivo, fantasia e imagens-matriz), mas que remetem à realidade objetiva e física de seu contexto histórico.

Assim, quando o espectador senta na sala de cinema, ele sofre a experiência visual de duas formas: a incapacidade de agir no desenvolvimento do filme, e o fascínio sobre a articulação dos planos sucessivos que o retiram do contexto real e o isolam cada vez mais, “e, desta maneira, poder projetá-lo numa zona indefinida

que abre caminho ao imaginário, entre o prazer e o medo” (AUMONT, 1995, p. 78), dessa forma dando valor afetivo ao que assiste. Importante salientar, como lembra Metz (1975), que a participação afetiva pode tornar-se particularmente intensa e “segundo a ficção do filme, segundo a personalidade do espectador” (GEADA, 1985, p. 129), aumentando a transferência perceptiva durante breves instantes de fugidia intensidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, reconhecemos as estratégias estéticas e narrativas do cinema, desde o início do século XX, que tende a produzir novas formas de projeção-identificação ao perceber que contextos históricos e sociais influenciam o imaginário do espectador. Assim, notamos que em narrativas contemporâneas de gênero Horror do século XXI, relacionando-as aos problemas sociais desse contexto histórico, como o acesso à notícias cotidianas que relacionam crianças à situações violentas de abuso e negligência, seja pela família ou por desconhecidos, fazem com que o espectador consiga relacionar a realidade com a fantasia, reconhecendo o problema que afeta a sociedade em que vive, identificando-se com Eleven, a criança que enfrenta problemas sociais na série e que por este motivo solta o monstro. Sendo uma criança, a inocência que ela representa afeta empaticamente o espectador que se envolve na trama.

Assim considera-se que todos os aspectos psicológicos que moldam o espectador são aproveitados hoje pelo cinema de forma estratégica, para que esse monstro referencie a realidade, sendo identificado simbolicamente como um dos problemas sociais do século XXI no imaginário desse espectador. Nesse caso ele faz com que exista a projeção-identificação e afetividade pelo herói-criança. Estas novas formas de pensar o cinema de Horror são provocados pelo acesso à informações e imagens violentas, que fazem com que o imaginário do espectador reconheça representações simbólicas do monstro promovendo relações entre o herói-criança, o monstro e os problemas reais da sociedade adulta representados subjetivamente na grande tela. Isso não apenas pela forma física do monstro, mas pelo contraste entre o objetivo (personagens e sofrimentos reais) e subjetivo (fantasia e a causa-monstro), quando não há final feliz.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 2.ed. São Paulo: Papirus, 1995.

BERGAN, Roland. **Guia Ilustrado Zahar de Cinema**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006

GEADA, Eduardo. **O Poder do Cinema**. Lisboa: Livro Horizonte, 1985.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

METZ, Christian. et al. **Psicanálise e Cinema**. São Paulo: Global, 1975.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. São Paulo: Realizações Editora, Livraria e Distribuidora Ltda. 2014

MÜLLER, Jurgüen. **100 Clássicos del Cine**. Madrid: Taschen, 2008.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NOGUEIRA, Luis. **Violência e Cinema: Monstros Soberanos Ícones e Medo**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2002.

_____, Luis. **Manuais de Cinema II - Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010

PRIORE, Mary Del. **Esquecidos por Deus: Monstros no Mundo Europeu e Ibero-Americano (Séculos XVI-XVIII)**. São Paulo: Schwarcz, 2000.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola. 2007.



O ENCONTRO E A FUGA DA CIÊNCIA E DA FICÇÃO CIENTÍFICA NO CINEMA NACIONAL E NA HISTÓRIA DO POVO BRASILEIRO

Sawaf, Vitor de Almeida¹

RESUMO: O texto visa apresentar um panorama histórico elencando três filmes do cinema brasileiro enquadrados no uso de elementos do gênero de ficção científica e/ou no uso de elementos científicos, de tecnologia e de eletrônica – tratando o tema como algo possível em qualquer lugar que se desenvolva o cinema, não só em países com indústria cinematográfica forte e consolidada. Através da introdução das obras “O Homem do Sputnik” (Carlos Manga, 1959), “Excitação” (Jean Garrett, 1976) e “Branco Sai, Preto Fica” (Adirley Queirós, 2014) se espera trazer questões que permeiam os diferentes filmes, ligados a recortes históricos e contextos variados, trazendo a tona a existência e a negação da ciência, de objetos científicos e de pesquisa científica no Brasil, bem como se buscara discutir o fato do país ser fortemente atrelado a uma cultura de sincretismo religioso combinado com um distanciamento da população em geral para com a ciência e a tecnologia enquanto produção e não apenas uso, conectando ambos os pontos com a ideia de uma “identidade nacional” presente na vida do povo e nos filmes.

PALAVRAS-CHAVE: Ficção científica nacional; FC brasileira; Identidade Nacional; Tecnologia; Ciência.

1 O ENCONTRO E A FUGA DA CIÊNCIA E DA FICÇÃO CIENTÍFICA NO CINEMA NACIONAL E NA HISTÓRIA DO POVO BRASILEIRO

O presente constantemente se molda sobre o reflexo do passado, principalmente se nos basearmos na etnografia das populações, em suas miscigenações e nos moldes de vida que foram impostos ao mundo pelo período de colonizações, revolução industrial, capitalismo e globalização.

O planeta passou a girar numa lógica diferente durante o século XX, hoje vivemos ao reflexo disso em conjunto ao reflexo de um passado anterior. No Brasil é

¹Graduando em Cinema e Audiovisual pela UNESPAR – Curitiba Campus II – FAP (Faculdade de Artes do Paraná). vitor-sawaf@hotmail.com

fácil perceber estes moldes que não escolhemos, com o qual apenas convivemos. Nossa nação é jovem em comparação com os continentes de civilização consolidadas há séculos. Este território foi invadido e teve sua população praticamente inteira trocada e renovada com a colonização de caráter imperialista (portugueses, espanhóis, franceses), escravagista (sobre a população africana), de busca de trabalho nos campos do sul do país e na cidade de São Paulo (italianos, japoneses, alemães, poloneses etc.) e recentemente com a migração destinada a metrópoles de populações de países em conflitos ou não (chineses, venezuelanos, haitianos, levantinos² etc.). Devido a constante “invasão” de seu território e a relação aberta com o mundo nas últimas décadas, o Brasil se insere numa posição de contrastes únicos, de classes e de modos de vida. Porém, paralelamente, o imperialismo constante nos introduziu a tecnologia e a mecanização dos meios de produção, criação e comunicação iniciados pela revolução industrial.

Se a lógica do mundo mudou, foi por causa de uma nova maneira de lidar com a criação de maquinário tecnológico. Em cem anos, o planeta avançou neste sentido o que não tinha avançado em seis mil anos de civilizações, se formando, desenvolvendo conhecimento, anexando terras invadidas e depois se autodestruindo ou desaparecendo em guerras. A velocidade das máquinas alterou o rumo de nossas vidas, porém, quem criou e cria tais máquinas e tais tecnologias, que são tão comuns cotidianamente no presente, não somos nós, brasileiros. Praticamente tudo vem da China, dos EUA, da Alemanha, da Inglaterra e do Japão, ou seja, de países mais desenvolvidos em informação e ciência atualmente.

A lógica de vida do brasileiro é comportar todas as novas invenções sem ser o detentor de nenhuma, dividindo a população (não igualmente), no século XX, entre os que conviviam diariamente com tecnologias simples, como eletricidade e carros, e que já tinham uma noção do potencial futurístico de toda a tecnologia que recebíamos mesmo sem buscar entendê-las – população das cidades – e entre aqueles que continuaram vivendo nos campos com pouca relação com as novas invenções cotidianas, pensando pouco a fundo sobre elas e suas consequências, as tratando como algo distante ou de valor extremamente alto. Atualmente, em decorrência do *boom* das cidades grandes, é possível ver o apagar da

.....

²Pessoas nascidas na Síria.

linha divisória entre a população para com a tecnologia eletrônica e de mecanização, uma vez que no presente se convive massivamente com televisões, carros, geladeiras, celulares, computadores, energia elétrica etc.

Neste mundo tecnológico e moderno se fez brotar uma forma de arte, expressão e representação da vida advindo da revolução industrial, o cinema, a arte nascida numa realidade fabril. Meio que foi recebido no Brasil como foi recebido em todo mundo, com cautela por classes mais altas e com euforia e animação perante uma nova forma de entretenimento mais profunda nas camadas da vida e da imagética e também mais rápida para classes baixas que o teatro ou que a leitura de livros e textos. O cinema se desenvolveu rapidamente, não por acaso, nas nações que detinham o poder de domínio e fabricação das diretrizes da revolução industrial. EUA, Inglaterra, França, Alemanha. Com tanta carga de filmes foi inevitável o surgimento de gêneros que comportavam expectativas do público de acordo com seus gostos. E logicamente existiram filmes que falaram sobre máquinas, tecnologias e a relação de nós, humanos, com as mesmas. Uma vez que estas relações já eram muito presentes no mundo da literatura por exemplo, de onde a noção dos gêneros foi importada. Apesar do aumento da popularidade da ficção científica na atualidade devido a percepção dos rápidos avanços tecnológicos, o segmento se fez presente no cinema logo em seus primeiros quarenta anos de vida, principalmente na Alemanha e nos EUA. Explorando as angustias de um mundo extremamente modernizado, entrelaçando relações psicológicas, humorísticas, de suspense e de terror com o cotidiano da Terra pós-revolução industrial.

O cinema no Brasil tem uma história diferente justamente por ser o oposto das nações que ditavam regras maquinais de cinema. Num lugar onde a lógica industrial da sétima arte vingou por um curto período de tempo, não se fez nascer separações de gênero tais quais a de países com cinema altamente desenvolvido. Popularmente, o gênero brasileiro mais assistido antigamente, quando o país chegou a desenvolver um sistema industrial de estúdios, e hoje em dia, graças a apenas um estúdio de televisão que faz a lógica industrial do cinema ainda existir aqui, é a comédia. Por outro lado, o Brasil é repleto de um cinema dramático e autoral proveniente de sua condição de país subdesenvolvido (familiarizando o meio cinematográfico nacional com cinema de baixo custo) e do período de movimento global nos anos 60 de transformação do cinema para que se tornasse mais “regional” e fiel a

história de cada país e de suas populações. Se tornando comum a questão de gênero em geral ter limites frágeis, pelo distanciamento com a realidade de produção existente nos EUA, por exemplo e pela vontade autoral de realizadores nacionais.

O falar de tecnologia era e continua uma exceção num país colonizado, de crenças variadas, com distanciamento na criação e invenção de ciência. A questão gêneros menos marcados, filmes mais livres neste sentido, fez o lado especulativo e fantástico da sétima arte caminhar mais próximo com um misticismo e com um realismo fantástico que pode ser mais natural para os povos da América Central e do Sul. Ou nem existir em muitos períodos, sendo mais comum o fantástico em conteúdos de literatura e em telenovelas. Porém, não se deve se enganar, um país de terceiro mundo como o Brasil conviveu com expansão das máquinas e convive com a tecnologia eletrônica e com a mecanização dos meios. Sem contar todo o tom aventureiro negativamente, utópico e progressista que se deu a formação do Brasil. Criando aqui um território natural para e existência da abordagem da ciência e da tecnologia no cinema, por mais que seja pouco explorado.

Partindo da inexistência de tantas marcações e fórmulas de gêneros em nações não imperialistas, podemos observar, paralelamente, que nenhum fenômeno cinematográfico é exclusivo de nações poderosas se todo o globo absorveu e percebeu os impactos da modernização e da globalização; como coloca Alfredo Suppia em seu estudo sobre o cinema de ficção científica brasileira, “Atmosfera Rarefeita: A Ficção Científica no Cinema Brasileiro”, em resposta ao teórico estadunidense John Baxter que defende que o gênero de ficção científica no cinema é por excelência norte-americano:

Advogar a nacionalidade da FC não seria contraditório em relação aos princípios norteadores desse gênero? A globalização, processo não muito recente segundo alguns autores, mais a notória produção internacional de filmes de FC, não seriam fatores de peso para a análise de um cinema universal de ficção científica? [...] Nem o cinema de ficção científica, nem tampouco a literatura do gênero, são fenômenos restritos a nacionalidade. A FC é, hoje, um fenômeno transfronteiriço. Portanto, existe sim cinema de FC no Brasil e demais países da América do Sul, assim como no leste europeu, na Turquia,

na Coreia do Sul, na África, Índia e demais localidades do globo. Numa palavra, onde há cinema corre-se o risco de haver cinema de FC. (SUPPIA, 2013, p. 15-17).

Em outro momento Suppia ainda completa discorrendo sobre a iconografia da ficção científica para com a formação histórica do Brasil:

No fundo, o Brasil tem grande afinidade com a ficção científica. O próprio “projeto” de Brasil se rende ao imaginário da FC sem muita dificuldade. Desde seu início, como colônia de exploração, passando por suas diversas experiências econômicas e sócias, pelo projeto de uma capital futurista como Brasília, até os dias atuais [...] “País do futuro”, o famoso predicado proposto por Stefan Zweig (1881-1942), é o que o Brasil parece sempre ter sido (e continua sendo), e talvez nisso resida sua afinidade tácita com a FC. Um país multicronológico e multifacetado, que abriga tanto o arcaico quando o moderno, e em espaços incrivelmente compactados. Em cidades como São Paulo ou Rio de Janeiro, basta ir de um bairro a outro para se viajar da “Bélgica” a “Bangladesh”, ou do século XIX ao XX. (SUPPIA, 2013, p. 349).

Sendo clara esta relação mais distanciada com gêneros no cinema brasileiro, porém confirmando a afinidade do Brasil com temas tecnológicos, se propõem agora a construção de um panorama histórico do entrelaçamento de produções fílmicas nacionais com abordagens amplas e estruturais para a narrativa das obras sobre tecnologia (não necessariamente envolvendo ficção científica) e suas relações com a população através das personagens apresentadas, buscando elementos a serem pontuados em três filmes de períodos, movimentos cinematográficos reconhecidos e nominados e de construção de personagens de classes e maneiras de vida diferentes entre cada uma das obras.

2.1 O HOMEM DO SPUTNIK (CARLOS MANGA, 1959) – A TECNOLOGIA PARA NÃO SER CONHECIDA, APENAS VENDIDA

Ao apagar das luzes da existência da Companhia Cinematográfica Atlântida³, Carlos Manga, um dos mais prolíficos diretores do meio carioca na época, deixou

marcado na história do cinema brasileiro uma chanchada que batia de frente com produções do próprio estúdio que vieram antes, desmontando o estigma de comédias musicais carnavalescas e fáceis rotuladas pelos críticos da época sobre os filmes da Atlântida. Em um filme de comédia rodado grande parte em estúdio, *O Homem do Sputnik* fala da condição sonhadora, no que tange o capitalismo, da população brasileira que até então vivia dividida entre os campos e as cidades urbanizadas em contraponto com a “guerra” armamentista e tecnológica que acontecia entre as nações mais poderosos do globo.

No filme, Anastácio (Oscarito) e Cleci (Zezé Macedo), um casal sitiante de algum lugar no interior do estado do Rio de Janeiro que tem uma típica relação de desdém e diferenças entre si (ela é a fineza caipira, tem uma vontade de cidade grande, ele é humilde e não almeja grandes coisas), são surpreendidos numa noite de temporal com a queda de um objeto circular e metálico sobre o galinheiro do sítio. No dia seguinte, acabam reconhecendo ser o satélite artificial da União Soviética *Sputnik 1*⁴ através de uma manchete de um jornal. O artigo fala sobre a possibilidade de queda do objeto que estava no espaço e ainda reitera que o mesmo é revestido de ouro.

Maravilhados com a descoberta, o casal procura uma meio de penhorar o objeto até toparem com o jornalista Néelson (Cyll Farney) que em nome do furo e de uma melhor posição no jornal para qual trabalha aceita se tornar um “agente” dos dois, os lavando rapidamente ao começo de uma vida de luxo no Hotel Copacabana Palace. Local onde são aguardados encontros com líderes mundias a cerca da queda do Sputnik.

Atingidos pela notícia da possibilidade do Sputnik estar nas mãos de um casal carioca humilde, um grupo de representantes da URSS, um grupo estadunidense

.....
³Empresa fundada por Moacir Fenelon, Alinor Azevedo e José Carlos Burle em 1941 no Rio de Janeiro - RJ. Foi a companhia cinematográfica de maior sucesso da história do país, produziu filmes musicais e de comédia em escala industrial, procurando temas brasileiros e tendo mais cuidado na feitura dos filmes. Posteriormente, num choque entre comércio e exibidor, rumou à imitação do sistema de produção e de estrelas de cinema estadunidense, criando filmes “rasos” que configuravam as chanchadas, tendo seu declínio e fim decretado pela chegada da televisão e pela formação de um público menos ingênuo cinematograficamente no Brasil. (GOMES, 1980).

⁴ Primeiro satélite artificial enviado a órbita da Terra com sucesso, (WINTER e MELO, 2007, p. 25).

e um grupo francês se preparam para vir até o Brasil. Em meio a um jogo de tentativas e erros o casal caipira é empurrado para o centro de competição entre as nações poderosas. Anastácio é seduzido diversas vezes pela personagem de Norma Bengell, uma moça a la Brigitte Bardot que veio justamente em nome da sedução, ela tenta através do sexo uma garantia de que o satélite irá para a França. Se utilizando de ameaças veladas de torturas e morte os soviéticos tentam uma aproximação com Anastácio e os representantes dos EUA se comunicam de forma dúbia, tratando Anastácio como uma criança, sempre brincado e relacionando o impasse a política de boa vizinhança⁵.

Cleci acaba delatando o a paradeiro para os Soviéticos por se sentir abandonada e Anastácio o faz para os franceses por não aguentar a pressão da mulher sedutora. Os envolvidos na situação vão até o sítio, mais especificamente até o poço, local onde o satélite fora escondido. Em meio a uma briga infantil de cabo de guerra entre os poderosos representantes dos países, um vizinho de Anastácio e Cleci surge para revelar que encontrou o artefato e o devolveu ao seu lugar de origem, em cima do telhado da igreja, uma vez que se tratava de um para raio e não de um satélite artificial.

Em um filme que foi feito para ser assistido por um público de massa, transparente⁶, com forte e clara influência do cinema de comédia estadunidense popularmente chamada de “comédia pastelão” muito difundida na época, O Homem do Sputnik consegue introduzir claramente o tema da falta de conhecimento ou da falta de conexão do povo brasileiro com tecnologias de ponta estrangeiras. Em um ambiente rural onde vivem Anastácio e Cleci, pouco importa o valor científico do artefato, a conexão cabível a eles é a do dinheiro que tal objeto pode lhes trazer.

Num filme clássico de ficção científica, o Novum⁷, tende a trazer novas experiências, expectativas de vida e conhecimento as personagens principais. No filme de Carlos Manga, o objeto científico apresentado não realiza funções que desafiam

⁵ Nome dado por historiadores e estudiosos a aproximação comercial entre países da América Latina e os Estados Unidos da América iniciada no final do século XX. Ver referências em: <https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas1/anos30-37/RelacoesInternacionais/BoaVizinhanca>. Último acesso em 06/06/2019).

⁶ Obra cinematográfica onde o espectador tende a ser passivo com a decupagem e com a montagem do filme, não se deixando o público notar mudanças bruscas ou “não naturais”. (XAVIER, 1977).

o entendimento humano e nem chega perto de ser apresentado como uma arma ou como uma solução a um problema. O Sputnik é exclusivamente uma sucata valiosa para Cleci e Anastácio, bem como seu domínio é visto pela França e pelos EUA não como um meio de possuir um artefato agregador de tecnologia e ciência de ponta e sim como um meio de sabotar a URSS que é mostrada no filme como a “líder” da corrida espacial existente no mundo naquele período, que culminaria com a chegada do homem à lua dez anos após o filme. Os representantes de cada nação que procura pelo Sputnik estão certamente anos à frente em conhecimento tecnológico, criando uma relação direta de domínio tecnológico com poder. Porém, por mais que o Sputnik do filme tenha este valor de ficção científica nulo – o filme em nenhum momento abre brecha para ser enquadrado dentro de tal gênero – o efeito da tecnologia sobre a vida do casal sitiante se faz valer ao mudar completamente a realidade de suas vidas, introduzindo Cleci ao seu sonho humano e capitalista de poder ser uma mulher rica retratada em colunas sociais e a Anastácio o colocando nos centro das atenções em meio a pessoas extremamente poderosas, o fazendo caminhar em direção a um suposto prazer de poder ser desejado por uma mulher francesa e de conviver em uma mesa onde todos riem de suas piadas.

A obra retrata uma ligação naturalmente globalizada e mundial para com a ciência e a tecnologia, que se mantém em atualização frente a uma corrida capitalista ou frente a uma corrida de motivações de guerra. Anastácio e Cleci tem pouco contanto com ciência comparado com cidadãos moradores de uma cidade urbanizada em 1959, porém parecem estar aptos a lidarem com uma engenhoca de finalidade desconhecida por eles, o satélite brilha em seus olhos como algo vindo do estrangeiro, não nacional, de claro valor para outras nações e insignificante para o Brasil.

.....
⁷Segundo Alfredo Suppia, buscando referências na obra de Darko Suvin (*Metamorphoses of Science Fiction*, 1979): “O novum pode ser qualquer aparelho, engenhoca, técnica, fenômeno, localidade espaço-temporal, agente(s) ou personagem(s) que venha(m) a introduzir algo novo ou desconhecido no ambiente empírico tanto do autor quanto do leitor implícito. Noutras palavras, o novum promove uma descontinuidade entre a diegese e o ambiente empírico do leitor/ espectador implícito” (*Atmosfera Rarefeita: A Ficção Científica no Cinema Brasileiro*, P. 20.).

2.2 EXCITAÇÃO (JEAN GARRET, 1977) – A TECNOLOGIA É O CONTROLE DO PRÓXIMO

Em meio ao fim da época dos estúdios cinematográficos brasileiros e ao processo de transição dos meios para se conseguir produzir cinema no país após o golpe militar de 1964, nasce um cinema em São Paulo que têm como característica ser certeiro em relação ao público. São as chamadas pornochanchadas, que assim como as chanchadas tinham por característica principal serem comédias fáceis, de roteiros pouco experimentais ou inventivos, porém, se soma ao conjunto uma realização menos abastada e irrigada por cenas de sexo não explícito, onde o corpo feminino era visto pelos diretores e produtores das obras como meio de fazer os filmes entrarem em circuito comercial devido ao apelo ao público masculino e também devido ao relaxamento da censura do governo militar por enquadrar os filmes com cenas erotizadas como legais por não trazerem subversões claras.

Naturalmente, com o número de produções do “gênero” crescendo entre os profissionais de cinema da boca do lixo⁸ em São Paulo, vários cineastas enxergam a possibilidade de elaborar filmes autorais, densos e de gêneros que fugissem da comédia sem deixar de trazer cenas eróticas para que não afastassem o público. Este é o caso de *Excitação*, que não se desvincula da pornochanchada ao mesmo tempo que é construído como um filme que discute relações do ser humano industrializado e voltado a vida do trabalho na cidade grande para com a tecnologia que o cerca, bem como apresenta uma clara relação de abuso psicológico de um homem vitimando sua parceira, rumando a uma direção de enquadramento no gênero de terror propositalmente – buscando ampla inspiração no cinema de *giallo* italiano⁹ - sem deixar de exagerar e erotizar cenas de nus femininos ou de relações sexuais.

⁸.....
⁸ “... Pequena área na região central de São Paulo, tinha ligações com o cinema desde a década de 20, quando empresas distribuidoras se instalaram ali devido a proximidade da rodoviária e da estação ferroviária da Luz que facilitava o transporte dos filmes para o interior e outras capitais. [...] O cinema da Boca do Lixo desenvolveu-se principalmente num período entre 1972 a 1982. [...] Os filmes da Boca caracterizavam-se principalmente por tentar estabelecer um diálogo com o grande público, distanciando-se daquele cinema propenso a intelectual dos cinema-novistas, que criticava a realidade social brasileira permanecendo, entretanto, como um cinema para a elite e não para as massas.” (GREGGO, 2011, *O cinema da Boca e as Pornochanchadas*).
⁹*Giallo* é um termo emprestado da literatura para denominar um segmento de filmes italianos dos anos 60 e 70 marcados por obras de terror/ suspense/policias onde se há, normalmente, um assassino em série. (GALLANTE, 2018).

Assim como dentro do universo das chanchadas O Homem do Sputnik se destacapor não trazer apenas “elementos regra” para um filme produzido pela Atlântida, Excitação do cineasta português radicado no Brasil Jean Garret ganha força e forma de filme autoral e livre por apresentar mais do que “elementos regra” para uma pornochanchada.

Na obra, Renato (Flávio Galvão), um bem-sucedido empresário paulistano, aluga uma casa de praia onde um outro empresário acabara de cometer suicídio. O local irá ser usado para abrigar sua esposa, Helena (Kate Hansen) que se recupera de consecutivas crises nervosas causadas pela vida agitada na capital mais populosa da América do Sul. A mulher passa a semana sozinha na casa. Enquanto, em São Paulo, Renato trabalha em meio a máquinas e computadores modernos que diz serem sua paixão. Na casa é mulher é assombrada por equipamentos elétricos que pifam ou funcionam sozinhos, Renato, volta de São Paulo para socorrer sua esposa e faz uso de Gaslighting¹⁰, ao tentar convencer Helena de que nada acontecera, de que ela imaginara o ocorrido, uma vez que o chuveiro e outros equipamentos não apresentaram falhas ao serem testados por ele.

Paralelamente a aos acontecimentos na casa, o casal se conecta com Arlete (Betty Saady), a única vizinha na praia e viúva do empresário que se matara. A mulher se torna amante de Renato e amiga de Helena, lhe oferecendo ajuda através de uma “limpeza” umbandista na casa para que os acontecimentos sobrenaturais se sessem. A rotina dos três é destabilizada pela chegada de uma prima de Arlete, Ludmila (Zilda Mayo), que vem em busca de aventuras sexuais e liberdade do mundo mecanizado na casa de praia de sua parente agora viúva. No esquema imperdoável sexualmente de uma pornochanchada, Renato é seduzido incessavelmente por Ludmila, provocando ciúmes de Helena e de Arlete.

A limpeza não funcionara e Helena continua a ser assombrada pelos equipamentos da casa e numa intensificação de tensão sexual, Renato e Ludmila transam em uma pequena lancha alugada pelo homem. Em terra firme, Helena tem seu quadro psicológico agravado, culminando, durante a noite, num momento em

¹⁰.....
Gaslighting é o nome dado a ação de um homem em fazer sua parceira acreditar ser psicologicamente fragilizada devido a um falso entendimento imposto por ele de uma realidade onde a mulher não sabe lidar com um fato ou com um acontecimento de maneira sã. (DARGAY, 2018).

que Ludmila, numa brincadeira, tenta assustar Helena com sua moto e é recebida com um tiro, que lhe atinge de raspão e posteriormente num outro momento onde Ludmila é morta e arrastada pelo mar por alguém que não podemos identificar. Logo no dia seguinte Renato faz Helena acreditar que ela cometera o assassinato e a manda à força para um sanatório.

No final da história apresentada no filme, tomamos conhecimento de que os aparelhos não funcionavam de maneira errônea devido a uma assombração e sim devido a um plano maléfico de Renato em deixar sua esposa maluca, onde ele montará uma sala de controle escondida, local que era responsável pelo funcionamento bizarro dos equipamentos. Além do homem também ser responsável pela morte de Ludmila e pelo suicídio do marido de Arlete – ela e Renato eram amantes antes do mesmo alugar a casa – ao ter fraldado dados eletronicamente dos negócios do outro homem, o levando a acreditar que estava em situação de falência. Numa última reviravolta Helena foge do sanatório possuída pelo espírito do suicida, que buscava contato com a mulher para que ambos se vingassem de Renato e Arlete, acabando o casal de amantes sendo mortos por Helena (possuída) a tiros na casa de praia.

O filme de Garret apresenta a tecnologia como algo entrelaçado com vida de um grupo de paulistanos de classe alta. Nos anos 70, a maioria da população brasileira já se encontrava em centros urbanos, associando o viver com a utilização de tecnologias. Um ponto claro no filme é a aparente falta de opções para Helena, pois ela não pode se livrar dos aparelhos e outros componentes elétricos de sua casa. Praticamente todos eles são essenciais para sua vida na casa de praia, porém, o mal funcionamento dos mesmos, se pensarmos na colocação de que Renato os controlava através de informática, pode ser visto como uma tipo de *novum*, uma vez que a situação transporta Helena para uma nova realidade paranoica, onde ela passa a ter medo e a evitar qualquer aparelho ou instalação elétrica.

Já Renato, é um aficionado por computadores e elementos eletrônicos, vê nas máquinas o futuro do mundo, além de já falar na possível substituição de toda mão obra humana por uma “mão de obra” computadorizada. Numa trama secundária ou primária, depende do espectador, para um filme com cenas eróticas, o

cineasta português introduz um possível uso negativo para com o domínio de máquinas. Renato, um típico burguês, rico e bem-sucedido, não apenas controla Helena ao fazê-la achar que está enlouquecendo, como através dos computadores também destruiu a vida do marido de Arlete. Tendo como base seu conhecimento sobre componentes eletrônicos, o fazendo ser um homem mais poderoso que a média dos humanos (principalmente a época que se dá o filme, uma vez que o uso de computadores, por exemplo, não era amplo) por saber se aliar as máquinas. Renato também pode ser visto como uma figura contemporânea e de existência como caráter possível apenas num mundo já computadorizado. Em meio a tantas máquinas, o homem se tornará uma pessoa fria, calculista e lógica.

Os elementos de horror construídos nos filmes colaboram para uma visão assustadora de aparelhos e eletrodomésticos. O auto funcionamento dos mesmos é algo muito apresentado em filmes de terror, é clássico em termos de manifestação de diversas criaturas, entidades, demônios e fantasmas. No filme de Garret a tecnologia informa, aterroriza e controla mentes.

2.3 BRANCO SAI, PRETO FICA (ADIRLEY QUEIRÓS, 2014) – A TECNOLOGIA É NOSSA VIDA E VICE VERSA

Em meio a explosão de festivais de cinema ao redor do país e do mundo interessados na exploração de caráter autobiográfico e biográfico do cinema realizado com minorias ou grupos excluídos pelo cinema em geral até então, caminhando lado a lado com o advento e extrema popularização dos meios digitais de filmagem, nasce Branco Sai, Preto Fica. Um dos filmes símbolo do período atual em que o cinema brasileiro se encontra.

A obra de Adirley Queirós é datada de 2014, 55 anos depois de O Homem do Sputnik e quase 40 anos depois de Excitação. O Brasil mudou e ao mesmo tempo andou em círculo de certa maneira. Bem como seu cinema, que após a onda dos “cinemas novos” (cinema novo e cinema marginal no Brasil) passou a contemplar cada vez mais, em número de obras realizadas, produções de caráter autoral. Num contexto geopolítico, no mundo contemporâneo o Brasil cresceu, se tornou potência e hoje volta a traçar um caminho, presente em muitos países emergentes, de crise e flerte com o subdesenvolvimento.

Assim como nos anos 60 e 70, se combate o cinema comercial estrangeiro hegemônico nas salas de exibição e o próprio cinema nacional de caráter pouco inovador e distante de críticas e pensamentos profundos sobre a sociedade com obras que retratam diretamente camadas marginalizadas da população, por mais que inúmeras vezes os filmes falhem (assim como várias obras enquadradas nos movimentos da segunda metade do século XX) em dialogar realmente com as camadas retratadas, se voltando para um público de festivais de cinema altamente receptivo e consciente até certo ponto dos problemas e questões levantados por este tipo de filme. Pode se pontuar que a linguagem usual brasileira e mundial de filmes presentes em festivais é lenta, busca explorar um caráter de estagnação clara e minimalista. Contempla influências melancólicas de um cinema de fluxo¹¹, recheado de situações cotidianas e naturalistas ao tentar fugir de uma estetização clássica estadunidense.

Com um direcionamento escolhido principalmente em sua fotografia, decupagem e em algumas camadas de hibridismo (mistura de ficção com documentário) para uma estetização muito presente em obras que circulam apenas em festivais de cinema, Branco Sai Preto Fica se destaca ao conseguir trazer elementos mundiais (uso extremo de tecnologia), brasileiros e regionais mais específicos (no caso do filme, elementos dos subúrbios mais pobres ao redor do Distrito Federal e da própria atuação e história real dos participantes do filme, por ser realizador por um cineasta morador e com vivência no local apresentado no filme) e elementos de uma classe que é quase que exclusivamente retratada em filmes de autor (a classe média baixa e a classe C onde predomina populações de ascendência negra), além de ser um dos poucos exemplos do uso da ficção científica atualmente num filme que utiliza de forma genérica convenções do gênero devido à liberdade criativa que carrega. Retratando a vivência tecnológica/ eletrônica de brasileiros marginalizados e vítimas de um estado racista e sectário.

.....
¹¹Estética cinematográfica mundial apontada por estudiosos, enquadrado por filmes que trazem questões filosóficas e cotidianas, além de uma ruptura com conceitos clássicos de mise en scène. Nos diretores contemplados com o termo (dentre eles, Hou Hsiao-hsien, Claire Denis, Gus Van Sant, Apichatpong Weerasethakul e Philippe Grandjeux), o que há em comum não é um estilo ou “traço”, mas um comportamento de olhar que desafia as noções tradicionais de mise en scène. (OLIVEIRA JR, 2013).

O filme tem como seu “fio condutor” uma história real de um crime cometido por policiais em 1986 na Ceilândia (região suburbana de Brasília) contra uma casa de shows de músicas voltadas aos estilos reproduzidos por populações negras na época, Hip Hop, Soul, Funk. A obra nos apresenta três personagens principais, Marquim (Marquim do Tropa), Sartana (Cláudio Irineu Shokito) e Dimas Cravalanças (Dilmar Duraes). Os dois primeiros foram vítimas do crime ocorrido nos anos 80, Marquim perdeu quase que totalmente o movimento de suas pernas devido a um tiro e Sartana perdeu uma das pernas por ter sido pisoteado por um cavalo da polícia. O terceiro homem tem um papel inteiramente fictício, se trata de um policial viajante no tempo vindo do ano de 2070 para buscar provas que possam incriminar o estado brasileiro num processo que afirma a brutalidade policial e a diferença de tratamento para com povos marginalizados.

Em meio a história entrelaçada com cenas documentais do cotidiano de Marquim, que mantém uma rádio em sua casa e Sartana, que busca por próteses abandonadas em ferro velhos e ajuda outras pessoas na regulagem de suas próprias próteses, o filme cria um universo distópico para com os meios tecnológicos. Já Dimas, viaja no tempo em um contêiner/ nave que sacode e pisca em várias luzes durante as desnorteadoras viagens.

Na casa de Marquim somos introduzidos a um *novum*, um objeto científico estranho ligado por cabos e revestido por uma tubulação metálica. O objeto é revisto e inspecionado algumas vezes por Marquim. Com ajuda de seu colega DJ Jamaica (Jamaika), o homem prepara uma bomba de “contato com a Ceilândia” a ser lançada em Brasília. A bomba carrega músicas e sons provenientes da Ceilândia, Rap, um forro brega, sons de uma feira popular, etc. Além de buscar com sua rádio amadora um contato com seu amigo Sartana, que nunca mais vira.

O reencontro entre Sartana, que busca meios clandestinos para “hackear” sua perna mecânica e ter controle total sobre ela para posteriormente voltar a pisar num “baile”, e Marquim ocorre. Os amigos passam a trabalhar juntos na construção da bomba, quando Sartana usa contatos para poder roupar uma grande quantidade de energia do metrô de Brasília carregada em algumas baterias de carro. Num final aberto e metafórico, o homem preso à cadeira de rodas conclui seu plano realizando o “lançamento” do artefato e queimando as provas que o

responsabilizariam pelo ocorrido. Sartana desenha Dimas em sua nave participando de uma possível destruição completa da esplanada do governo federal em Brasília. Na tela, o policial do futuro apenas corre de um inimigo invisível sem deixar claro se ele tentou evitar o lançamento da bomba ou se facilitou seu sucesso.

Num presente distópico não só as personagens retratadas foram privados de inúmeros relações com suas cidades (fato retratado na parte documental do filme) como são marginalizadas e praticamente obrigados a ficarem na Ceilândia em poderem circular em Brasília – outro fato facilmente observado na realidade de comunidade suburbanas, porém no filme a segregação é aumentada com a “polícia do bem-estar social”, que realiza toques de recolher e desencoraja moradores da Ceilândia a tentarem entrar em Brasília.

As tecnologias do filme são as tecnologias presentes em nosso cotidiano, várias já são até datadas, porém Queirós constrói uma realidade de sucateamento físico extremamente presente de uma comunidade que só tem acesso aos restos de uma população mais rica nunca vista. Restos esses usados pelos marginalizados como fonte de resistência e resiliência de suas vidas prejudicadas imensuravelmente pelo estado.

Os rastros tecnológicos deixados pela humanidade já são enormes, é fácil imaginar esta sociedade “distópica” onde as populações mais pobres convivem massivamente com diferentes tipos de tecnologia, uma vez que cada vez mais a ciência, seus cabos, fibras e inovações fazem parte do cotidiano de um país como o Brasil. O domínio para com componentes, funcionamento de máquinas, computadores e afins é questão comum em novas gerações. Populações jovens inteiras adquiriram o hábito de concertar seus próprios equipamentos e entender seus funcionamentos através da popularização da informação. Não é mais absurdo e distante se criar algo dentro da própria casa, como Sartana e Marquim fazem. Tal qual, ferramentas inventadas graças a um advento tecnológico, como a Internet atualmente, os protagonistas do filme encontram conforto e acessibilidade em poderem comandar sua própria rádio num estúdio caseiro, alterar o funcionamento de uma prótese mecânica de uma perna e de realizar uma bomba cientificamente complexa cujo o resultado é musical. No futuro de Dimas, provavelmente, a tecnologia não é nem uma questão, não são as novas gerações que dominam o

funcionamento da ciência, são todas. Para Marquim e Sartana o domínio tecnológico é o meio de continuarem suas vidas de uma maneira possível frente a toda sucata científica.

3 REFERÊNCIAS

BERNARDET, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema: ensaio sobre cinema brasileiro de 1958 à 1966**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2007.

SUPPIA, Alfredo. **Atmosfera Rarefeita: A Ficção Científica no Cinema Brasileiro**. São Paulo: Devir (Enciclopédia Galáctica), 2013.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do Subdesenvolvimento**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

RAMOS, José Mário Ortiz. **A Questão do Gênero no Cinema Brasileiro**. São Paulo: Revista da USP N 19, set/ out/ nov 1993: 109 – 113.

GOMES, Paulo Emílio Salles. **Cinema: Trajetória no Subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Paz e Terra/Embrafilmes, 1980.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico – a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.

Organização: WINTER, Othon Cabo e PRADO, Fernando Bertachini de Almeida. **A Conquista do Espaço: Do Sputnik à Missão Centenário**. Guaratinguetá: Agência Espacial Brasileira, 2007.

OLIVEIRA JR., Luis Carlos. **A Mise en Scène no Cinema. Do Clássico ao Cinema de Fluxo**. Campinas: Papyrus, 2013.

CRUZEIRO, Victor. **O Homem do Sputnik (1959)**. Disponível em: <https://nao-saoasimagens.wordpress.com/2015/07/16/o-homem-do-sputnik-1959/>. Acesso em 10/05/2019.

VIEIRA, João Luiz. **Industrialização e Cinema de Estúdio no Brasil: a “Fábrica” Atlântida**. Disponível em: <http://www.cpcb.org.br/artigos/industrializacao-e-cinema-de-estudio-no-brasil-a-fabrica-atlantida/>. Acesso em 11/05/2019.

GRECCO, Marcella. **O cinema da Boca e as Pornochanchadas**. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/o-cinema-da-boca-e-as-pornochanchadas>. Acesso em 04/06/2019.

A maior estrela do Rio de Janeiro sempre em grande estilo. Disponível em: <https://www.belmond.com/pt-br/hotels/south-america/brazil/rio-de-janeiro/belmond-copacabana-palace>. Acesso em 06/06/2019.

Anos de Incerteza (1930 – 1937) – A Política da Boa Vizinhança. Disponível em: <https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas1/anos30-37/RelacoesInternacionais/BoaVizinhanca>. Acesso em 06/06/2019.

GALLANT, Chris. **Where to begin with giallo.** Disponível em: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-giallo>. Acesso em 06/06/2019.

DARGAY, Charlene. **WHERE DOES THE TERM GASLIGHTING COME FROM?** Disponível em: <https://www.quora.com/Where-does-the-term-gaslighting-come-from>. Acesso em 06/07/2019.

SUBVERSÕES NA NARRATIVA SERIADA OS TREZE PORQUÊS (2017): UM ESTUDO SOBRE A VIOLÊNCIA

SOUSA, Viviane¹

RESUMO: *Os treze porquês* (2017) é uma narrativa seriada americana baseada no livro homônimo de Jay Asher (2007) e adaptada por Brian Yorkey para a plataforma Netflix. A narrativa conta a história de Hannah Baker e os motivos que a levou ao suicídio. O corpus foi escolhido não só pela forma como aborda um assunto tabu: o suicídio; mas também pela forma como outras formas de violência aparecem relacionadas aos personagens teens. A pesquisa tem, pois, como ponto inicial pensar na maneira como as pessoas se relacionam com as narrativas, bem como estudar os limites da representação da violência e da barbárie a partir da relação dialética entre ficção e realidade, pensando nos limites da representatividade à luz das teorias de Adorno (1973), Benjamin (1994) e Berman (1986), Bazin (1983), Eco (1994), Lacan (1966), Jost (2012), Woodward (2014).

PALAVRAS-CHAVE: narrativas seriadas; imaginário; *13 Reasons why*; violência.

Os treze porquês (2017) é uma narrativa seriada americana baseada no livro homônimo de Jay Asher (2007) e adaptada por Brian Yorkey para a plataforma Netflix. A narrativa conta a história de Hannah Baker e os motivos que a levou ao suicídio. O corpus foi escolhido não só pela forma como aborda um assunto tabu: o suicídio; mas também pela forma como outras formas de violência aparecem relacionadas aos personagens teens.

A série foi escolhida justamente porque ela e os discursos em seu entorno servem para investigar a maneira como a violência pode/é representada e como um conteúdo audiovisual pode influenciar diretamente na formação do imaginário a ponto de ultrapassar as barreiras do ficcional e tangir o mundo real. Entendemos que, se antes o ser humano, sobretudo, constituía-se por aquilo que lia, ele passa a se constituir enquanto sujeito no mundo por aquilo que vê, ou melhor, por aquilo a que é exposto.

.....
¹Estudante de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Faculdade de Artes do Paraná (FAP), vih.fs@hotmail.com.

Ao pensar na formação da nossa identidade e do nosso imaginário, Lacan (1966) afirma, em sua teoria sobre o *Estádio do espelho*, que o inconsciente surge por meio da imagem. A criança, em um primeiro momento, reconhece sua imagem refletida no espelho e percebe que ele é um corpo desassociado do corpo da mãe, marcando, assim, a constituição do eu no mundo. O imaginário é, então, parte essencial da nossa identidade. O bebê compreende que existe, uma vez ele não é a mãe, ou seja, existimos por meio do *Outro* (WOODWARD, 2014). Arelada a formação do homem, a grande questão da modernidade está justamente na maneira como a ficção trabalha nesse processo de formação. Se por um lado, nessa nossa tentativa de nos reconhecermos no mundo, a ficção surge como uma resposta ao processo de resignificação da nossa existência; por outro, ela também molda a maneira como vivemos.

A fotografia, arte por excelência da imagética, é, anos mais tarde, transformada em cinema, em 1895, com a invenção do cinematógrafo, dos irmãos Lumière. Assim, o cinema alcança o poder de surpreender multidões, não demorando para se tornar a grande máquina de sonhos e a ser compreendido como a arte do século. Essa nova expressão artística surge, então, da modernidade para um novo modelo de vida vigente, ou seja, emergente do consumo e do espetáculo, evidenciando o modo burguês de se viver, muito semelhante à maneira como se tem vivido hoje, pois, como afirma Hansen (2004) o cinema é “[...] uma cultura marcada por uma proliferação em ritmo muito veloz - e, por consequência, também marcada por uma efemeridade e obsolescência aceleradas - de sensações, tendências e estilos” (2004, p. 406). O cinema, de certa forma, assim como explora Bazin (1983), eterniza as imagens não mais estáticas, mas sim em movimento, muito semelhante ao real.

Os mais antigos filósofos e pensadores propuseram-se a pensar no papel da arte na sociedade e na maneira como ela está atrelada ao espectador, uma vez que a arte surge, de certa forma, como uma busca do homem por tentar se reconhecer no mundo e compreender seu lugar. Nesse sentido, podemos dizer que o processo de narrar, de criar e de experienciar as formas artísticas, independentemente de sua forma, está também ligado à maneira como nos relacionamos com a obra, isto é, há uma relação indissociável entre a ficção e a realidade, o espectador e a obra.

Para Eco (1994), o homem permite-se adentrar os bosques da ficção justamente porque ele cria uma relação com aquilo que é real e com aquilo que é ficcional, por meio do que é imagético, ou seja, por meio do imaginário. Dessa maneira, assim como para Iser (1996), é possível compreender o imaginário como um produto heterogêneo resultado de uma experiência difusa e subjetiva, o qual tem por premissa mediar a relação dialética entre ficção e realidade. É possível dizer, des- sa forma, que o imaginário está presente não só nas artes, mas também no que permeia as relações humanas.

Parte fundamental da pesquisa, é então pensar nos limites da realidade e da ficção. Para Jost, diferente de Eco, esse processo seria menos complicado, pois compreender a ficção consiste antes estabelecer aquilo que entendemos como real daquilo que entendemos como imaginário:

em primeiro lugar, evidentemente, a diferença de estatuto do referente, existencial no caso do mundo real, essência no caso do mundo fictício. Em seguida, o estatuto do sujeito da enunciação. Enfim, a oposição entre o verdadeiro e o verossímil, que obedece a uma coerência interna que o mundo não está obrigado a ter. Se eu colocar como fronteira o sujeito da enunciação e não o objeto da representação ou o enunciado, poderei evidentemente diferenciar as ficções pelas diferentes atitudes que seu funcionamento global e sua intriga denotam. (JOST, 2009, p.19)

Nesse sentido, a motivação de pesquisa foi pensada porque, após o lançamento da primeira temporada em 2017, a série, pensada inicialmente para adolescentes, desencadeou muitas polêmicas por trabalhar temas tabus (suicídio e violência) na sociedade. A preocupação da população, retratada por meio dos discursos midiáticos vinculados a sites e a jornais onlines², era a de que a série poderia influenciar os jovens a cometerem suicídio.

Entretanto, elaborar uma justificativa sobre o porquê a série ter sido tão refutada, fato este que pode ser observado com as notícias de jornal, não é uma tarefa fácil, como perpassa uma questão muito particular: o gosto, o indivíduo e a relação

.....
²O Globo, Gazeta do Povo, Diário de Pernambuco, Carta Capital, Huff Post Brasil.

entre obra-espectador, seria impossível tecer comprovações empíricas sobre o assunto. Entretanto, enquanto estudante de cinema, penso que a investigação e as dúvidas acerca da violência e maneira como ela é representada são de extrema importância, uma vez que essas questões tocam o mais profundo do cerne humano. Compreender a violência, é antes de mais nada, pensar sobre o que nos torna humanos e quão primitivo esses atos podem ser.

A violência nos muda. Penso que ela nos muda, em um primeiro momento, porque ela nos torna mudos. Nogueira (2002) diz que a violência surge do incomunicável, ela parte das frustrações. Para ele, a vida é um jogo e se saímos do jogo derrotados, “a dor e o sofrimento invadem-nos - a violência, física ou psicológica, entre no ciclo” (p.87). Ou seja, quando perdemos a capacidade de comunicar, tornamo-nos primitivos. Em um segundo ponto, penso que ela nos muda, porque nos torna diferente daquilo que fomos. As exposições não são recebidas por nós de maneira apática, reagimos e produzimos sentidos a partir dessas experiências.

Bazin (1983), em seu texto *Morte todas as tarde*, contido no livro de Xavier (1983), discorre sobre questão da morte no cinema. Ao analisar o filme *A corrida de toros* (1949), o autor afirma que, na corrida de toros, a personagem *toureiro* tem um destino incomum: ele morre, e morre todos as tardes, repetidamente. O cinema tem o poder de imortalizar os temas e aquilo a que representa, assim ele figura como uma espécie de exaltação dos mortos, afinal, quando vemos um filme antigo, revivemos os mortos. Nesse sentido, em um primeiro momento, a partir dos textos de Bazin (1983), é possível destacar que a série *Os treze porquês* (2017) apresenta um conteúdo cinematográfico realista e naturalista segundo as ideias de Xavier (2008). O suicídio de Hannah é ficção, mas tange a realidade com uma ferocidade cruel, pois, assim como o toureiro do filme citado morre todos os dias, Hannah comete suicídio todas as vezes a que assistimos ao seriado.

Poderíamos dizer, então, que *Os 13 porquês* nos coloca diante da incomunicabilidade. O fato de sermos expostos a um assunto tão latente nos tira da uma determinada bolha social, somos arrastados para uma outra realidade. Ao mesmo tempo que as cena do suicídio na série em si é violenta, ela também nos incomoda, porque não importa o que façamos, Hannah não para suas ações. Somos obrigados enquanto espectadores a assistir e consentir com aquilo.

Segundo Nogueira (2002), no suicídio,

quaisquer que sejam as motivações que a ele conduzem, determinadas pela racionalidade ou pelo ímpeto, o que se manifesta sempre é um procedimento soberano, à exposição da vida na sua máxima nudez: pura contingência biológica experimentada num ciclo que se percorre entre o princípio e o fim, ciclo que à qualquer momento pode ser interrompido ou devassado pela violência. (p.64)

O suicídio não é novidade no cinema, muitos outros filmes e séries já abordaram o assunto. A diferença de *Os treze porquês* é que há um imbricamento ou quebra de fronteira entre o gênero *teen* e o tema que permeia a obra: o suicídio. Assim, é preciso destacar que o gênero cinematográfico é incorporado à narrativa seriada, mas não obedece seus limites. Percebemos que por se tratar de uma série inicialmente para adolescentes, ela, segundo o imaginário popular, não poderia ser tão explícita. Ou seja, compreendo que há entre o espectador e a realização um pacto em relação àquilo que pode ou não ser mostrado.

Determinados gêneros parecem ter mais autonomia para mostrar violência de todas as formas. Esse fato, porque, segundo Jost (2009), há um acordo com o espectador e o gênero. Sendo assim, o que diferenciaria um gênero do outro é o que ele chama de promessa ontológica daquilo que ele chama de promessa pragmática.

Para certos gêneros, remeter à realidade é uma promessa constitutiva, neste sentido que é uma expectativa ligada ao gênero intrinsecamente: se eu assisto o telejornal, salvo gosto especificamente “kitsch”, é para informar-me sobre o mundo em que vivo. [...] Esta atribuição de um rótulo a um programa dado, seja por intervenções dos produtores na imprensa, seja por trailers, é o que eu chamo de **uma promessa pragmática**. O ato de nomeação tenta, neste caso, pesar sobre o uso de um programa pelos telespectadores. Cada uma destas promessas é fundada sobre uma relação do documento mais ou menos próximo ou mais ou menos fiel à realidade, o que se define ao mesmo tempo pela construção de um enunciador e por uma figura antropomórfica que lhe é associada. (JOST, 2009, p.24, grifo nosso)

Ou seja, a quebra dessa expectativa e dessa promessa pode gerar certos desencontros com o espectador. Por exemplo, no gênero Romance, o suicídio dos amantes não é algo que gera polêmicas. Podemos começar, por exemplo, pela literatura. Quando vemos uma adaptação ou lemos *Romeu e Julieta*, a questão do suicídio é muito pouco debatida. O fato de eles o cometerem juntos e apaixonados, parece dar ao público uma espécie de redenção. O pacto proposto e comprado pelo espectador é que a violência, o suicídios podem ser aceitos se vierem antecidos de drama e de perda do par romântico.

No filme *M. Butterfly* (1993), René Gallimard é um diplomata da França que foi enviado para Beijing. Enquanto se adapta à vida na China, Gallimard encontra e se apaixona por Song Liling, uma cantora de ópera que tradicionalmente usa vestidos adornados e maquiagem. Os dois começam um relacionamento, mas, ele não sabe muita coisa sobre Song. Entre as revelações contra as quais Gallimard tem que lutar, está a descoberta de que seu amante é um homem. Depois de todo seu sofrimento, o suicídio de Gallimard é possível e “entendível”, uma vez que seu coração foi partido, desiludido e sua dor se mostra inacabável.

Além do romance, podemos pensar no Western. Quando vemos esse tipo de filme, há determinados padrões que já estão acordados entre o espectador e o próprio gênero. Nesse sentido, a violência parece já ser parte do acordo. Podemos, então, encarar o estupro, a morte, os tiros como certa naturalidade. Damos as personagens determinadas liberdades e poderes. Sendo assim, surge outro ponto importante. Algumas personagens possuem mais liberdades que outras.

Cabe-nos, ainda, estudar a composição das personagens modernas. Hannah, por exemplo, não é uma personagem clássica. Não conseguimos dizer que ela poderia ser assemelhada aos personagens clássicos, ou então, não podemos reconhecer uma jornada do herói, pois ainda que ela tivesse uma jornada, ela falha. Não há redenção, não há recompensa e seus mentores falham em a ajudar. Além disso, não podemos ignorar o fato de ela ter vontades e escolha própria em relação as suas ações.

Outrossim, é possível explorar uma questão muito singular da sociedade, se os conteúdos televisivos estão ligados a uma cultura de massa e a um processo de

alienação (ADORNO, 1973), a série, enquanto conteúdo televisivo, proporciona um processo de desautomatização, pois populariza um tema complexo, possibilitando que mais espectadores possam ser sensibilizados. Faz-se necessário ainda, então, investigar a maneira como as estruturas narrativas e cinematográficas contribuem com o processo de sensibilização e de identificação com a personagem à luz da teoria de Jost (2012).

Nesse sentido, análogo ao cinema e ao seu processo de representação, a televisão e os conteúdos midiáticos surgem. Esses conteúdos ganharam um espaço notório na nova organização social, uma vez que influenciam diretamente na maneira como vivemos e vemos o mundo. A mídia está, nesse sentido, em todos os lugares e exerce um poder simbólico sobre os indivíduos, pois não só dita uma maneira de se vestir, uma maneira de agir, uma maneira de pensar, mas também cria uma forma de representar a sociedade (BOURDIEU, 1989). Sendo assim, as narrativas seriadas também teriam um lugar ligado ao discurso midiático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora a pesquisa esteja não em seu momento final, é possível concluir que: esse projeto, nos possibilita refletir sobre a modernidade e o mundo moderno por teóricos, filósofos, pensadores e sociólogos como Benjamin (1994), Berman (1986), entre outros. A ideia é refletir sobre as condições políticas, sociais e econômicas a partir das quais a modernidade se estabelece epistemologicamente, em fins do século XVIII, em relação ao período de transição, a partir do século XXI, como um período marcado, justamente, pela necessidade cada vez mais imperativa de se pensar, conhecer, fixar os seus limites, a sua realidade, a natureza de seu tempo e dos sujeitos que se situam como atores no interior de uma história agora marcada pela urgência do homem de compreender-se profundamente e de compreender o seu lugar nesse novo mundo.

Nesse sentido, as narrativas seriadas podem ser entendidas como uma forma de expressão do homem nesse mundo em transição (HALL, 2005). A representação feita nas séries dizem muito sobre as novas formas de vida e comportamentos produzidos no interior da sociedade, bem como sobre os conflitos que movem o herói contemporâneo, indivíduo no interior dessa sociedade. Ou seja, na ficção

explorada por Jost (2012), Bazin (1983), Wood (2012), Eco (1994), interage diretamente na formação dos valores, das aspirações, das práticas individuais, dos desejos e das expectativas humanas, ela perpassa a questão do imaginário e transcende diretamente no mundo real.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. A televisão e os padrões de cultura de massa. In: ROSEMBERG, Bernard; WHITE, David M. (orgs.). **Cultura de massa**. São Paulo: Cultrix, 1973.

BAZIN, A. Ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 121-128.

_____. Morte todas as tardes. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 129-134.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e Técnica**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 165-196.

BERMAN, M. Modernidade: ontem, hoje e amanhã. In: _____. **Tudo que é sólido desmancha no ar**: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1986, p.15-35.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1989.

CANCLINI, N G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CONTRERA, M. **Mediosfera**: meios, imaginário e desencantamento do mundo. Annablume: São Paulo, 2010.

DEBORD, G. **La société du spectacle**. Paris: Gallimard, 1992.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 1994.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1994.

_____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

HALL, S. **A identidade cultural da pós-modernidade**. 10. ed. São Paulo: DPA, 2005.

HANSEN, M. B. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, L; SCHWARTZ, V. R. **O Cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo, Cosac-Naify, 2004, p.405-450.

HANSEN-MILLER, D. **Civilized Violence: Subjectivity, Gender and Popular Cinema**. Surrey: Ashgate, 2011.

HIKIJ, Rose Satiko. 1998a. **Imagem violência** — mimesis e reflexividade em alguns filmes contemporâneos. Dissertação de mestrado, PPGASUSP, São Paulo, p.139. 1998.

ISER, Wolfgang. **O Fictício e o Imaginário**. Perspectivas de uma antropologia literária. Trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: Eduerj, 1996.

JONES, G. **Brincando de matar monstros** – porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-deconta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003

JOST, F. **Do que as séries americanas são sintomas?**. Porto Alegre: Editora Meridional, 2012.

_____. O que significa falar de “realidade” para a televisão?”. GOMES, IMM., org. **Televisão e realidade [online]**. Salvador: EDUFBA, 2009. 298 p. ISBN 978-85-32-0671-0. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>

LACAN, J. Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je. In: _____. **Écrits**. Paris: Seuil, 1966.

MINAYO, M. C. S. (org). **Pesquisa Social**. Petrópolis: Vozes, 2000.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

NOGUEIRA, L. **Violência e Cinema: monstros, soberanos, ícones e medos**. Disponível em: <<<http://www.labcom-ifp.ubi.pt/livro/62>>>. Acesso em: 14 de março de 2019.

XAVIER, I. **O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência**. 4a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

WOODWARD, K. “**Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual**”. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2014, p.7-72.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DOCUMENTAIS

M. BUTTERFLY (1993). David Cronenberg. 1993. 101 min. col.

THIRTEEN reasons why, primeira temporada. Criação Beau Willimon. Série original Netflix. S.l.: July Moon Productions; Kicked to the Curb Productions; Anonymous Content; Paramount Television, 2017. 717 min, son., col. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 26 ago. 2018

13 motivos para não ver 13 Reasons Why. Gazeta do povo. Disponível em: <<<https://www.gazetadopovo.com.br/ideias/13-motivos-para-nao-ver-13-reasons-why-a-polemica-serie-sobre-suicidio-da-netflix-2s1mmjq528ee12sach5oy-chmb>>>. Acesso em: 17 jul. 2018.

Sucesso da Netflix. Notícias do dia. Disponível em: <<https://ndonline.com.br/florianopolis/noticias/sucesso-da-netflix-os-13-porques-divide-opinioes-ao-tratar-de-suicidio-adolescente>>. Acesso em: 20 jul. 2018.

Os 13 Porquês. Carta capital. Disponível em: <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/critica/filme/8367/os-13-porqu%C3%AAs>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

13 reasons why: grupo de pais quer tirar série do ar. O Globo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/13-reasons-why-grupo-de-pais-quer-tirar-serie-do-ar-por-cao-de-cena-de-estupro-22704770#ixz-z5PP56RxTp>>. Acesso em: 20 ago.2018.

13 Reasons Why começou uma conversa séria. Huff post Brasil. Disponível em: <https://www.huffpostbrasil.com/2018/05/30/13-reasons-why-comecou-uma-conversa-seria-quem-e-o-responsavel-por-termina-la_a_23446885/> Acesso em: 20 ago.2018.



NOTAS SOBRE AUTORIA NO CINEMA, ESTILO E IDENTIDADE

Helio Ricardo Sauthier¹

RESUMO: A partir do estabelecimento da política dos autores e da noção de autoria, o presente artigo se propõe a discutir sobre autoria no cinema, estilo e identidade na perspectiva da pós-modernidade para verificar como estes conceitos podem se entrelaçar e promover a reflexão sobre o processo de criação na arte cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; teoria; autoria; estilo; identidade.

1. SOBRE AUTORIA NO CINEMA

Desde que Alexandre Astruc (1948) provocou a discussão sobre a autoria no cinema no artigo “Nascimento de uma nova vanguarda: a câmera-stylo” publicado na *L'écran français*, instaura-se uma tradição de discussão em torno da questão da autoria nesta arte, cuja produção é de natureza substancialmente coletiva. No artigo, Astruc evidenciou que o cinema é uma linguagem pela qual o artista pode exprimir pensamentos sem a necessidade de estrar atrelado à tirania visual da imagem pela imagem. Nesta perspectiva, o cinema poderia se tornar um meio tão flexível quanto à escrita e dar conta das ideias e visões do mundo. O escrito suscitou discussões, paixões e algumas polêmicas num período em que o cinema buscava independência das outras linguagens artísticas. Astruc afirmou que a vanguarda dos surrealistas já seria uma retaguarda no sentido que buscava criar um domínio para o cinema e que o momento era de se voltar ao futuro, sem precisar dispor da pintura e da poesia. No entanto, a câmera caneta, que poderia possibilitar a escrita do pensamento diretamente sobre a película, recorria ao ato da escrita, permeada pela narratividade. (ASTRUC, 1948).

.....
¹Especialista em Fundamentos do Ensino da Arte. Aluno do Programa de Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Unespar. e-mail:

hr.sauthier@gmail.com

A partir desta provocação, os redatores da revista *Cahiers du Cinéma*, no final dos anos 1940, começaram a falar de um “politique des auteurs” (política dos autores) que pretendia definir uma atitude em relação ao cinema, uma possibilidade de expressão artística pessoal. Esta política na verdade intencionava elevar o *status* cultural do cinema, não somente do europeu, mas do cinema americano em particular. Um das figuras mais proeminentes nesta discussão foi François Truffaut (1954) que define, no artigo “Une certaine tendance du cinema français” (Uma certa tendência do cinema francês), o verdadeiro autor de um filme “como aquele que traz algo genuinamente pessoal ao tema, em vez de apenas fazer uma reprodução de bom gosto, precisa, mas sem vida, do material original”, criticando alguns filmes franceses por serem literários e não cinematográficos. (TRUFFAUT, 1954, apud RAMOS et al., 2005).

A ideia de autoria cinematográfica como pertencente ao diretor, tem na França, uma tradição, um enraizamento cultural, todavia, parte da polêmica causada pelos Jovens Turcos² foi que a política dos autores essencialmente foi aplicada ao cinema estado-unidense. Isso de seu uma vez que, diferentemente do cinema francês e europeu em geral, em que as formas de produção seriam mais propícias à existência de autores, Hollywood é tido como lugar de cinema de massa e não como um lugar de arte e da autoria. Esta descoberta e cinefilia pela produção norte-americana se deu a partir do reaparecimento a partir de 1945, após a Segunda Guerra Mundial, dos filmes estado-unidenses no circuito de exibição francesa. A interrupção dos filmes durante a guerra acirrou os debates sobre autoria especialmente nas obras de Orson Welles, Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Nicholas Ray, entre outros, os quais, associados a nomes de diretores europeus como Renoir, Bresson, Cocteau, Rossellini, Dreyer e Buñuel, vão constituir o olimpo da política dos autores. (BERNARDET, 2018).

Embora o autorismo tenha entrado na moda nos anos 1950, a ideia em si era bastante antiga. O ensaísta e realizador Jean Epstein, em 1921, utilizou o termo “autor” em referência a cineastas em “Le cinema et les lettres modernes” (O cinema e as letras modernas). Em 1924 fala claramente em “autores de filmes” e declara

.....

²Nome dados aos críticos dos *Cahiers du Cinéma* que se debruçaram sobre a questão da autoria.

“nós autores de filmes” em 1926. O termo autor atravessa os anos 1930 e desabrocha nos anos 1940. Em 1943, o romancista e roteirista Alexandre Arnoux, em artigo divulgado em um semanário cultural, escreve: “O autor de um filme, este desconhecido”, exemplificando que Jean Renoir contribui com estilo, ritmo, atmosfera e acrescenta “no decorrer desta era muda, o autor do filme é o diretor (*metteur-en-scène*)”. Desenvolve ainda a ideia destacando que mesmo que os diretores não sejam responsáveis pelo roteiro quase sempre assumem a decupagem, a filmagem e a montagem e orientam o fotógrafo, apoiando a ideia de autor sobre a multiplicidade das funções assumidas pelo diretor, enunciando temas fundamentais que seriam desenvolvidos na década de 1950: o autor, a contribuição individual, o si mesmo, a individualização pelo estilo. (BERNARDET, 2018).

Nos EUA, por sua vez, no final dos anos 1940 as revistas já haviam antecipado a discussão autoral ao polemizar sobre a importância relativa dos vários integrantes da equipe de produção. A política dos autores acabou se tornando uma teoria, mesmo que por vezes incoerente, graças ao ensaio do norte-americano Andrew Sarris, “Notes on the Auteur Theory” (1962), na qual decidiu abreviar a política dos autores como teoria do autor, batizando uma nova “teoria” e elevando o culto da personalidade do autor. Sarris deslocava o artista de um determinismo histórico, argumentando que a assinatura de um diretor deve aparecer em um grupo de filmes o que produziria um estilo, tornando a teoria do autor classificatória e uma forma de atribuir valor cultural a partir do critério da personalidade do diretor. (RAMOS, 2005).

Para equilibrar certas declarações passionais nos *Cahiers*, Andre Bazin (1957), na edição nº 70 da revista, situou o autor dentro da cultura, vinculando sua produção ao contexto histórico e à tecnologia disponível. Todavia, mesmo com as inflamadas declarações de Astruc e os inúmeros artigos dedicados nos *Cahiers du Cinéma*, somente esboços foram realizados para sustentar uma teoria. A política dos autores teve, no entanto, uma enorme repercussão mundial, inclusive no Brasil.

Os autores da proposta foram jovens críticos que pouco depois se tornariam realizadores famosos, como Jean-Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, Éric Rohmer,

Jacques Rivette e Jacques Doniol-Valcroze, expoentes da Nouvelle Vague. Inicialmente a proposta choca profundamente, os Cahiers recebem extensa correspondência crítica, e outras revistas se opõem à política dos autores. (BERNARDET, 2018, p.16).

A noção de autoria produzida pela personalidade do autor é algo central da posição dos *Cahiers*, assim como a presença da teoria artística romântica e da centelha divina que distingue o gênio do artesão. Mário de Andrade, no ensaio “O Baile das Quatro Artes” (1938) já afirmava que o verdadeiro artista tem que ser ao mesmo tempo artesão, importando sua obra de arte e sua missão a cumprir no mundo. A obra de arte, segundo o escritor brasileiro, depende de um fazer artesanal não entendido enquanto técnica que se pode ensinar, mas a concretização da verdade interior do artista, como indivíduo e como ser social e afirma que o artista contemporâneo seria uma afirmador de si mesmo e o objeto da arte não seria mais a arte, mas o artista. (ANDRADE, 1938).

Mas afinal o que é um autor? Segundo Bernardet (2018, pg. 19) “Com certeza nada que possa ser definido de forma precisa, nem em geral nem nos quadros da política”. O termo foi usado pelos adeptos da política e seus seguidores e sua origem está no domínio literário, tratava-se, portanto, de ver o cineasta como um escritor, o filme como um livro, mais precisamente um romance, reflexo do culto francês aos seus escritores, a experiência de ler, a perspectiva de escrever.

Truffaut falava de Cidadão Kane como de um filme que era próximo e amical do romance. Jean-Luc Godard: “Estamos sempre sós, tanto no estúdio como diante da página branca”. Agnes Varda, ao realizar *La Pointe courte*, anuncia que irá “fazer um filme exatamente como se escreve um livro”. Em filmes de Truffaut, o cúmulo da atitude anticultural é queimar livros, como em *Fahrenheit 451* ou *Jules e Jim*, filme este em que os dois personagens masculinos são escritores e trocam, além de uma mulher, experiências literárias. Bresson declara: “Pois imponho, sim – não posso fazer de outro modo, a minha maneira de ver, de pensar, o meu ponto de vista pessoal, mas como todas as pessoas que escrevem [...]”. (BERNARDET, 2018, pg. 21).

No entanto, de acordo com Barthes (2012, p. 63) em “A morte do autor”, a busca pela explicação da obra do lado de quem a produziu pode impor travões ao processo de leitura dos significados. Conforme sua definição

O autor é uma personagem moderna, produzida sem dúvida por nossa sociedade na medida em que, ao sair da Idade Média, com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio do indivíduo ou como se diz mais nobremente, da “pessoa humana”. (BARTHES, 2012, p. 58).

Segundo Barthes (2012, p.62), um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, mas um espaço de dimensões múltiplas, de junções de escrituras variadas, das quais nenhuma é original, um tecido de citações oriundas de diversos nichos culturais. Afirma que a figura do autor convém ao crítico que erigiu seu reinado na busca da descoberta do autor e que o espaço da escritura deve ser percorrido e não penetrado. Para dessacralizar a figura do autor, Barthes propõe sua morte deslocando o lugar da multiplicidade de onde o autor bebe sua fonte para o leitor, homem sem história, sem biologia, sem psicologia, alguém que reúne em um mesmo campo todos os traços de que é constituído o escrito. A unidade do texto, portanto, não estaria na sua origem, mas no seu destino.

Para Truffaut (1954, citado por Stam et al., 2013), “o novo cinema se assemelharia a quem o realizasse, não tanto pelo conteúdo autobiográfico, mas pelo estilo, que impregna o filme com a personalidade do seu diretor”. Segundo Bernardet (2018, p. 93) a política desaparece, o autor permanece. Cultos de personalidade à parte, a teoria do autor possibilitou discussões a respeito do estilo, das técnicas utilizadas, bem como contribuiu para uma operação de resgate de filmes e gêneros até então negligenciados. (STAM, 2013).

Falemos um pouco sobre estilo.

2. SOBRE ESTILO

Segundo Bordwell (2013, p. 17), “o estilo constitui um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em filme”. Técnicas que podem ser classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène*, enquadramento, foco, controle de valores cromático e entre outros aspectos da cinematografia, da edição e do som.

No mínimo, é a textura das imagens e dos sons do filme, resultante de escolhas específicas feitas pelo (s) cineasta (s) em circunstâncias históricas específicas.

Assim, o estilo afeta o filme individual. Pode-se falar do estilo individual de Pedro Almodóvar, de Alfred Hitchcock, de Akira Kurosawa, ou do estilo de um grupo, como o estilo dos estúdios de Hollywood, dos filmes da montagem soviética ou do expressionismo alemão. Seja como for, são escolhas técnicas características que se mostram recorrentes em um corpo de obras. O estudo histórico do estilo cinematográfico, para Bordwell (2013), é definido pelo seu objeto, a mudança e a estabilidade na técnica cinematográfica ao longo do tempo e sua importância reside no fato em que o estilo atua para moldar a experiência dos espectadores, estando estes conscientes ou não. Ao longo do filme, os cineastas tendem a realizar escolhas técnicas, como iluminação de três pontos, montagem em continuidade ou som diegético. No entanto, o estilo do filme resulta de uma combinação de limitações históricas e escolhas deliberadas que também envolve os espectadores no jogo.

Se vemos duas personagens em plano de conjunto, esperamos um corte para uma vista mais próxima (*cut-in*). Se o ator caminha para direita, como se estivesse prestes a deixar o quadro, esperamos da câmera uma panorâmica horizontal ou *travelling* para direita que mantenha a pessoa no plano. Se uma personagem fala, esperamos ouvir um som diegético que seja fiel à sua fonte. (BORDWELL, 2013, p. 274).

Tais expectativas estilísticas derivam da nossa experiência do mundo e da nossa experiência do cinema e de outros veículos, expectativas estas que por vezes são confirmadas, por outras, desafiadas. O diretor, portanto, não dirige apenas o elenco e a equipe, mas também dirige nossa atenção, molda nossa reação por meio de suas decisões técnicas. Assim, qualquer filme tende a se valer de opções técnicas específicas ao criar seu estilo, e estas são escolhidas pelo cineasta, respeitadas as limitações das circunstâncias históricas.

No artigo “La Politique des auteurs”, Andre Bazin resumiu-a como “a escolha, na criação artística, do fator pessoal como um critério de referência, e a consequente postulação de sua permanência e mesmo de seu progresso de uma outra obra”

(Bazin, 1957, citado por Stam, 2013). Escolhas possíveis que podem conferir um estilo pelas quais o diretor pode imprimir sua identidade à obra.

3. SOBRE IDENTIDADE

Se o estilo constitui um conjunto de escolhas possíveis, na questão da identidade, entretanto, nem é sempre possível escolher. Por vezes, parte da identidade pode nos ser roubada em decorrência, por exemplo, das migrações humanas sejam por êxodos ou guerras. No entanto, a parte que nos cabe escolher, constitui uma importante possibilidade de expressão cultural, formas que podemos construir, figurinos sociais dos quais nos valemos para viabilizarmos a mediação com o mundo, com os outros e conosco.

Considerando que a identidade sublinha questões da representação e da narrativa, convém trazer algumas de suas definições, tal como exploradas por Martino (2010) e as quais abordaremos a seguir.

Para Lee Marsden³ (p. 34) identidade consiste parcialmente um produto de como as pessoas se veem tanto em seu país quanto no exterior, em oposição a um “outro” socialmente construído, que se transforma conforme o tempo e as circunstâncias. Ideias e identidades se reforçam mutuamente: aquilo que se “é” é influenciado pelo que se “pensa que é” – realidade e representação se misturam parcialmente no espaço dos discursos.

Assim, a identidade não se define pelo que você é, ou por como você está, mas com “você sendo”, configurando-se, portanto, como uma estrutura dinâmica em plena transformação. M. Gregolin⁴ (p.38) explica: “Estamos, o tempo todo, submetidos a movimentos de interpretação/reinterpretação que constituem discursivamente as identidades”.

Stuart Hall (2019, p.10) apresenta três concepções diferentes de identidade: do sujeito do iluminismo, do sujeito ideológico e do sujeito pós-moderno. O sujeito

³MARSDEN, L. “For God’s Sake: civil religion and US Foreign Policy”. Conferência de abertura do I Encontro Internacional do Núcleo de Estudos de Religião e Sociedade. São Paulo: PUC – SP, 11 a 13 de novembro de 2009.

⁴GREGOLIN, M. “Identidade objeto não identificado?”. Estudos de Língua(gem) vol. 6, n.1, 2008.

do iluminismo estava baseado numa concepção de um indivíduo centrado, unificado, cujo centro nascia junto com o ele permanecendo idêntico ao longo da sua existência. O sujeito da crescente complexidade do mundo moderno já não era autônomo, mas formado na relação com outras pessoas, com os símbolos e com a cultura, ou seja, a identidade é formada na interação entre o eu e a sociedade, costurando o sujeito à estrutura. Começa a fragmentar-se e comportar-se não de uma, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias e não resolvidas. O sujeito pós-moderno, resultante desse processo, apresenta uma “identidade formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpretados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 2019). Assim, nossas identificações estariam sendo continuamente deslocadas à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, nos fazendo confrontar por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis.

Kath Woodward⁵ (p.38), no livro *Understanding Identity*, propõe pensar a identidade a partir de vários pontos de vista, mostrando a pluralidade de elementos vinculados à questão da identidade: identidade relacional (nós e eles), identificação, marcadas simbolicamente através de sistemas de representação, advinda de bases sociais, econômicas e políticas, bem como aquelas ligadas ao corpo. Os deslocamentos da identidade, por sua vez, conforme exemplifica Luís Mauro de Sá Martino

de um ponto fixo e seguro, para uma condição intermitente, ambígua e incerta, estão presentes na tradição literária, seja no sentido de personagens que buscam saber quem são ou em histórias que mostram a construção de uma identidade – ou várias combinações da duas. (MARTINO, 2010, p. 39).

Segundo Zygmunt Bauman (2005), à medida em que nos deparamos com as incertezas e as inseguranças da “modernidade líquida”, nossas identidades sociais, culturais, profissionais, religiosas e sexuais sofrem um processo de transformação contínua, que vai do perene ao transitório, com todas as angústias que tal situação suscita.

.....
⁵WOODWARD, K. *Understanding Identity*. Londres: Arnold, 2007, p. xii.

A identidade, portanto, é uma construção discursiva e, assim como as noções de “si mesmo” são desenhadas nestes discursos, as figuras da alteridade são igualmente imaginadas. Os discursos de identidade, em geral, também são discursos de diferença, estabelecendo dentro de seus critérios o que é igual e o que é estranho. Aparentemente simples, esta definição pode ter graves consequências se levada a extremos, momentos em que a definição da diferença dá lugar à classificação do diferente como negativo. A diversidade cultural é o destino do mundo moderno, mas é preciso estar atento ao perigo que se origina das formas de identidade nacional e cultural, novas e antigas, que buscam afirmar sua identidade por meio de versões fechadas da cultura e da comunidade nos difíceis problemas que surgem quando se tenta viver com a diferença. No entanto, conforme afirma Hall (2019, p.17) “uma vez que o sujeito moderno emergiu em um momento particular e tem uma história, segue-se que ele também pode mudar e, de fato, sob certas circunstâncias, podemos contemplar sua morte”, tal qual a morte do autor preconizada por Barthes (2012).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos sobre a noção de autor no cinema oxigenaram importantes discussões em torno das técnicas, identidades estilísticas e da “marca autoral” nas obras cinematográficas, bem como influenciou produções pensadas para expor questões próprias de culturas locais, como a estética da fome de Glauber Rocha no Brasil e o cinema imperfeito de Julio García Espinosa em Cuba, definindo uma atitude em relação ao cinema, uma possibilidade de expressão artística pessoal. Segundo Bernardet (2018, p. 93) a política desaparece, mas o autor permanece.

Hoje, quase 70 anos depois, paradoxalmente vivemos num período em que os dispositivos tecnológicos nos permitem tanto múltiplas conexões, quanto fragmentações da experiência. A ideia de autoria, tanto no cinema como da nossa própria identidade se dá por um processo de (re) construção discursiva, por meio de escolhas possíveis historicamente, pelas quais representamos conceitos, os outros e a nós mesmos, imprimindo nosso DNA e um estilo de estar no mundo. Na trama da vida podemos, quase sempre, escolher ser autores de discursos construídos a partir de fragmentos biográficos, forjar identidades flexíveis prontas a se liquefazer. O autor está morto? Vida longa à autoria de nós mesmos!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Mário de. **Mário de Andrade**. O Baile das Quatro Artes. Edição comemorativa aos 70 anos da morte do escritor. São Paulo: Poeteiro, 2016.

ASTRUC, Alexandre. Naissance d'une nouvelle avant-garde: La caméra-stylo. **L'écran Français**. N. 144, 1948.

AUMONT, Jacques.; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas- SP: Papyrus, 2012.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

BAUMAN. Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BAZIN. André et al. La politique des auteurs. **Cahiers du Cinema**. N. 70, 1957.

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

BORDWELL, David. **A arte do cinema**: Uma introdução. Campinas – SP: Editora da Unicamp, 2013.

_____. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas – SP: Editora da Unicamp, 2013.

CHARTIER, Roger. **O que é um autor?** Trad. Luzmara Curcino. Revisão de uma genealogia. São Carlos: Edufscar, 2012.

GARTNER, David; STAIGER, Janet (orgs.). **Autorship and Film**. London/New York: Routledge, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz da Silva & Guaciara Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Comunicação & identidade**: quem você pensa que é?. São Paulo: Paullus, 2010.

RAMOS, Fernão Pessoa (org). **Teoria contemporânea do Cinema**. Volume 1. São Paulo: SENAC, 2005.

STAN, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Trad. Fernando Mascarello. Campinas – SP: Papyrus, 2013.

TRUFFAUT. François. Une certaine tendance du cinema français. **Cahiers du Cinéma**. N. 31, 1954.

1945, 1968, 1987: TRAJETÓRIA E TEMPORALIDADES DO FILME “OS RUSSOS ESTÃO CHEGANDO”

Monaliza Caetano dos Santos¹

RESUMO: a pesquisa busca discutir quais foram, como se definiram e se manifestaram os processos de revolta e censura na porção Leste da então dividida Alemanha. A República Democrática Alemã recebeu limitado protagonismo historiográfico quando se trata dos anos 60 e 1968 especificamente. O âmbito cultural deste mesmo período e, especificamente, o cinema produzido a partir dos estúdios DEFA, são esferas capazes de apontar conflitos entre Estado, produção cultural e censura. Utilizamos enquanto fonte uma das produções cinematográficas censuradas: Die Russen Kommen (Os Russos Estão Chegando), dirigido por Heiner Carow em 1968. Neste texto apresentaremos a curiosa e complexa trajetória institucional e temporal do filme Die Russen Kommen, a partir da percepção de que ao compreender este percurso, compreendemos também, ao menos em parte, as representações temporais presentes no filme, o modo como a narrativa se aproxima do passado e como essas características dialogam com seu contexto de produção e censura.

PALAVRAS-CHAVE: História e Cinema; Cinema Alemã Oriental; Tempo e História; Anos 60.

INTRODUÇÃO: TEMPO E TEMPORALIDADE

Refletir sobre a análise histórica é necessariamente refletir sobre o tempo e sua complexidade. No momento em que o historiador se propõe a delimitar determinado objeto de estudo, fonte e metodologia, a categoria tempo permeará todo este esforço. Em muitos casos, compreender o tempo é também compreender modos de apreensão da realidade. Não poderia ser de outra forma, pois o tempo é o que diferencia o fazer historiográfico dos demais campos de investigação, como a sociologia e filosofia¹. Uma parte dos historiadores, no entanto, se furtam desta responsabilidade, atribuindo à filosofia e teoria da História a tarefa de refletir teoricamente sobre esta demanda³.

.....
¹Mestranda do Programa de Pós Graduação em História da UNIFESP (Universidade Federal de São Paulo), orientada pelo Professor Doutor Luis Antonio Coelho Ferla. E-mail: monaliza_caetano@hotmail.com.

²BARROS, José D'Assunção. O tempo dos historiadores. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p. 13.

³Para uma discussão a respeito da resistência de uma parcela dos historiadores em debater a teoria do campo historiográfico, consultar: PROST, A. Doze lições sobre a História. São Paulo: Autêntica, 2006. p. A partir da página 07.

A presente análise, mesmo que assim o desejasse, não conseguiria se furtar em aprofundar as reflexões a respeito do tempo e sua apreensão. A fonte selecionada e sua investigação obrigatoriamente se voltam para essas questões e as tensionam, próximo daquilo que o historiador Koselleck destaca sobre suas próprias fontes: “a experiência temporal manifesta-se à superfície da linguagem, de maneira explícita ou implícita. (...) abordam a relação entre um determinado passado e um determinado futuro”⁴. Ao longo do texto buscaremos apontar e discutir as camadas temporais interiores e exteriores à fonte, pois acreditamos que somente após este entendimento seremos capazes de analisar a narrativa, escolhas estéticas e de direção do documento cinematográfico.

De antemão, é necessário definir o conceito de tempo para a História. A definição se restringe aos limites dos objetivos aqui abordados e não busca aprofundar esta delimitação, bastante complexa e multifacetada. O tempo, quando abordado pelos estudos históricos, é sempre um tempo humano, ou seja, interessado em acontecimentos sociais e não apenas na passagem dos anos ou mudanças físicas da superfície terrestre⁵. É também um tempo sobreposto, na medida em que pode conter mais de uma temporalidade, tempo político e econômico, por exemplo. Por fim, é uma classificação e escolha: o historiador delimita o que abordará, quais períodos ou datas enfatizará e como organizará a apresentação dos mesmos.

Na construção da história, vê-se a importância decisiva do trabalho sobre o tempo. Além de uma colocação em ordem, de uma classificação cronológica e de uma estruturação em períodos, trata-se de uma hierarquização dos fenômenos em função do ritmo da mudança de cada um deles. O tempo da história não é uma reta, nem uma linha quebrada feita por uma sucessão de períodos, nem mesmo um plano: as linhas entrecruzadas por ele compõem um relevo. Ele tem espessura e profundidade.⁶

.....
⁴ KOSELLECK, Reinhart. Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2006. p. 15.

⁵ REIS, José Carlos. Teoria & História: tempo histórico, história do pensamento histórico ocidental e pensamento brasileiro. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2012. p. 34.

⁶ PROST, A. Doze lições sobre a História. São Paulo: Autêntica, 2006. p. 114.

Outro conceito importante é o de “camadas temporais”. O compreendemos como o conjunto de tempos sobrepostos em uma mesma documentação. Determinado documento pode ser produzido em uma data, narrar ou dialogar com outra e, ainda, ser descoberto em um terceiro período. Todos estes tempos podem e devem ser utilizados para a compreensão da complexidade desta documentação, suas especificidades, historicidade e objetivos. Em nosso caso, em que o documento é um filme, no mesmo produto cinematográfico há uma complexa sobreposição de temporalidades que criam vínculos entre si, dialogam e dizem muito a respeito de seu período de produção, contexto e conflitos. Há, em última instância, uma fragmentação de tempos dentro de um mesmo filme, multiplicidade de temporalidades que podem ser percebidas inclusive na materialidade da produção⁷.

“Temporalizar” (estabelecer temporalidades) é de certa maneira territorializar o tempo, tomar posse do devir aparentemente indiferenciado, percebê-lo simbolicamente – operacionalizá-lo, enfim. As temporalidades definidas pelos historiadores, é evidente, não existem por si mesmas, e nem os seus limites são dados de uma vez por todas.⁸

O que propomos, a partir da percepção da importância de discutir as relações que a fonte histórica trava com a categoria tempo histórico, é a percepção e discussão da multiplicidade de tempos existentes em uma mesma documentação. Essa multiplicidade não é apenas exterior, ou seja, responde às dinâmicas do contexto em que o documento foi produzido, mas também interna: o próprio filme se utiliza do passado e presente para montar sua narrativa. A partir desta dualidade, importantes perguntas surgiram, cruciais para a compreensão das relações e narrativas que o filme propõe: quais passados a fonte oferece para a discussão? Que interesse a fonte tem no passado? O que é resgatado ou rejeitado? Onde os fragmentos temporais estão representados? Como a fonte se aproxima do passado? Parte destas questões continuam sem respostas, na medida em que o esforço primário foi o de percebê-las e elaborá-las.

.....

⁷GERVAISEAU, Henri Arraes. O abrigo do tempo: abordagens cinematográficas da passagem do tempo. São Paulo: Alameda, 2012. p. 219.

⁸BARROS, José D’Assunção. O tempo dos historiadores. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p. 33.

A partir da análise e perguntas acima, nos aproximamos da teoria a respeito do tempo histórico, futuro e passado, feita pelo historiador Reinhart Koselleck, e desenvolvida a partir dos conceitos de experiência e expectativa, ou de “campo de experiência” e “horizonte de expectativa”⁹. Ao nos questionarmos sobre as relações temporais que o filme produz, estamos interessados principalmente em perceber como determinado presente se relacionou com seu passado, quais expectativas deixou entrever em relação ao futuro e como ambas dinâmicas são capazes de apontar considerações sobre o presente. Em última instância, buscamos perceber a percepção social sobre o tempo.

De maneira geral, pretendeu-se investigar a forma pela qual, em um determinado tempo presente, a dimensão temporal do passado entra em relação de reciprocidade com a dimensão temporal do futuro. A hipótese que se apresenta aqui é a de que, no processo de determinação da distinção entre passado e futuro, ou, usando-se a terminologia antropológica, entre experiência e expectativa, constitui-se algo como um “tempo histórico”.¹⁰

1- 1945, 1968 E 1987: SOBREPOSIÇÃO DE TEMPORALIDADES

Usualmente, o ano de 1968 é caracterizado a partir da pluralidade de episódios de revolta em diversos países ocidentais e orientais, mudanças de comportamento cultural, protagonismo juvenil e variadas manifestações contrárias ao Estado¹¹. Recentemente, a historiografia tem se preocupado em perceber como este período foi experienciado em cada região e também, de que forma a porção do globo que vivia o regime socialista percebeu e vivenciou de sua própria maneira as tensões de 1968. É o caso, por exemplo, das duas Alemanhas.

Parte dos adjetivos destacados acima são utilizados para descrever a Alemanha Ocidental, ou seja, a parte da Alemanha que na década de sessenta se identifica com a economia capitalista. Por sua vez, a Alemanha Oriental, ou República Democrática Alemã (RDA), foi alvo de

⁹KOSELLECK, Reinhart. Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2006. 366p.

¹⁰Idem, p. 15 e 16.

¹¹ HOBBSAWM, Eric. A Era dos Extremos. O breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Cia. Das Letras, 1995. p. 290 a 293.

foi alvo de poucas análises no que diz respeito ao ano de 1968. Essa defasagem pode ser atribuída a construção narrativa, de uma parcela da historiografia, em que a RDA não contou com efetivas manifestações, insurreições contrárias ao poder e rebeldia em relação à cultura, política e comportamento. Em geral, a população desta região foi considerada pouco ativa politicamente quando comparada ao Ocidente e mesmo aos demais países do Leste europeu¹². Consequentemente, a República Democrática Alemã recebeu limitado protagonismo historiográfico quando se trata dos anos sessenta, 1968 e suas temáticas mais conhecidas.

No entanto, curiosamente, o âmbito cultural da mesma década, especificamente, o cinema produzido a partir dos estúdios DEFA (Deutsche Film-Aktiengesellschaft), são esferas capazes de apontar conflitos entre Estado, diretores, artistas e censura, contradizendo a construção narrativa apontada acima e o próprio discurso oficial alemão de maior abertura e diálogo com o meio artístico¹³. Foram comuns processos de censura, durante os anos 60, à produções culturais variadas, que buscavam discutir e criticar a política, repressão e cotidiano da República Democrática Alemã e também a influência da União Soviética nesta região. Intelectuais e artistas que se dedicaram à oposição foram boicotados, censurados ou direcionados para autocensura¹⁴. Através da política de controle estes grupos foram punidos e suas obras retiradas de circulação. Com este modus operandi a burocracia e órgãos de controle da RDA acabaram por indicar aos demais intelectuais qual tipo de produção seria aceita.

Neste contexto, um dos filmes censurados foi *Die Russen Kommen* (Os Russos Estão Chegando, em livre tradução), dirigido por Heiner Carow em 1968. Este filme e toda sua trajetória em relação à censura e Estado, é a principal fonte da análise proposta. Ao longo da narrativa acompanhamos a trajetória de Gunter, jovem alemão e membro convicto da Juventude de Hitler. Após o fim da Segunda

.....
¹²BROCK, Angela. *The Making of the Socialist Personality: Education and Socialisation in the German Democratic Republic (1958-1978)*. Thesis submitted for the degree of Ph.D. University College London Department of German, September 2005.

¹³ WIERLING, Dorothee. Youth as Internal Enemy: conflicts in the Education Dictatorship of the 1960s. IN: PENCE, Katherine; BETTS, Paul. *Socialist Modern: East German everyday culture and politics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2008.

¹⁴Idem, p. 164. HAKE, Sabine. *German National Cinema*. London: Routledge, 2002. p. 129.

Guerra Mundial o protagonista é preso, acusado de ter matado um jovem russo nos dias que antecederam a rendição, acontecimento do qual o mesmo participou mas não foi o principal algoz. Acompanhamos sua tentativa de fuga, medo da chegada do exército inimigo e a crise psicológica em que o personagem gradativamente se encontra, ao se questionar sobre suas escolhas e nação.

A complexidade do filme, presente na própria escolha da forma narrativa e estética, é acentuada quando levamos em consideração as camadas temporais presentes no mesmo, tema principal desta reflexão. Ao organizar essas camadas em uma ordem cronológica, passamos a perceber suas imbricações e tensões, como apontando pelo próprio Prost: percebemos a “espessura e profundidade” das temporalidades destacadas.¹⁵

A primeira tarefa do historiador refere-se à cronologia: antes de mais nada, trata-se de classificar os acontecimentos na ordem do tempo. Apesar de parecer um exercício simples e evidente, ele suscita, frequentemente, surpresas porque os acontecimentos se sobrepõem e imbricam. Para não forçar o sentido dos dados, a ordem cronológica deve ser flexibilizada, detalhada e interpretada; esse procedimento constitui uma primeira depuração.¹⁶

Die Russen Kommen foi produzido ao longo de 1968. O diretor, equipe técnica e demais artistas envolvidos no projeto, tinham consciência das barreiras que o filme enfrentaria, devido ao contexto de censura do período e por seu tema, ainda delicado para gerações mais velhas e novas. O filme foi dirigido por Heiner Carow (1929 – 1997) e roteirizado por Claus Cisterciense (1930 - 2014). Ambos se conheceram através do DEFA estúdios, em um grupo de discussão formado por e para jovens artistas. A proximidade de idade é capaz de indicar que, durante a infância e adolescência, os produtores vivenciaram a ascensão e queda do regime de Hitler, assim como o traumático pós-guerra alemão. No entanto, a experiência de cada um ao longo do conflito é divergente: enquanto Cisterciense fez parte de uma família vinculada à resistência socialista, Carow acreditava na vitória de Hitler e esteve entre aqueles que assistiram ao avanço do Nazismo sem qualquer resistência ao mesmo¹⁷.

.....
¹⁵PROST, A. *Doze lições sobre a História*. São Paulo: Autêntica, 2006. p. 114.

¹⁶Idem, p. 107.

¹⁷ CIESLA, Burghard. *The Russians Are Coming: A Film with Two Birthdays – 1968 & 1987*. The Russians Are Coming. A 2016 DVD Release by the DEFA Film Library.

A busca pela compreensão de como a sociedade alemã foi conivente com a ascensão de um governo autoritário e a discussão a respeito da culpa e crimes alemães ao longo da Segunda Guerra Mundial, foi o principal elo entre os artistas. Ambos, ao produzirem *Die Russen Kommen*, se voltaram para sua adolescência e juventude, sendo este primeiro período importante para a compreensão de que forma o tema foi abordado. Apesar da narrativa e trama ficcionais, o filme também possui um apelo a memória daqueles que sofreram o dramático fim da guerra na Alemanha. Esta temporalidade, ou seja, a Segunda Guerra Mundial e o imediato pós-guerra na Alemanha, não são importantes apenas por serem o período ao qual as memórias do diretor e roteirista se voltaram. É primordial, principalmente, porque é este o período da narrativa. Ainda que produzido em 1968, o filme conta uma história a respeito de 1945, reportando-se a esta temporalidade a partir dos conflitos, questões e demandas dos anos sessenta, período de sua produção.

A primeira questão a ser levantada diz respeito exatamente à relação passado presente contida no filme. Qualquer representação do passado existente no filme está intimamente relacionada com o período em que este foi produzido. Por exemplo, a escolha de um tema histórico e a forma como ele é representado em uma película são sempre ditadas por influências do presente. Neste sentido, pode-se falar de um presentismo na construção histórico cinematográfica, fenômeno já assinalado por filósofos da história, como Benedetto Croce, e historiadores, como Collingwood, em relação ao discurso histórico. Em muitos casos, o retorno ao passado funciona como um instrumento de ocultação de um conteúdo presente que se deseja passar para o espectador.¹⁸

Avançando na cronologia proposta para a análise, chegamos na tentativa de estreia em 1968. Ainda que o diretor e equipe alegassem que a produção se vinculava ao gênero antifascista, bastante incentivado pelo estúdio DEFA e Ministério da Cultura da Alemanha Oriental, o filme foi acusado por autoridades e burocracia de não representar adequadamente e verdadeiramente a relevância do socialismo. A narrativa também não destacou a importância

.....
¹⁸NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da história. *O olho da história*. Salvador, v.2, n.3, p.217-234, 1996. p. 5 do PDF.

do exército soviético ao fim da guerra e não incluiu personagens com características vinculadas à estética do realismo socialista, o que desagradou não apenas o Ministério da Cultura, mas também o SED (partido único da Alemanha Oriental) e autoridades soviéticas presentes na máquina burocrática alemã¹⁹. A tensão proveniente da Guerra Fria e representações ideológicas travadas através do cinema em pleno anos sessenta, pesaram na forma como o filme foi recebido e interpretado. A partir da ferocidade das críticas, o filme não foi aprovado pela triagem final da censura, que proibiu sua divulgação e exibição. Este é o contexto de produção da obra e mais uma de suas camadas temporais, é o período para o qual as inquietações do filme se voltam ainda que não explicitamente. Também é o “presente da fonte”, a partir do qual será pensada a representação do passado.

Após a censura, a versão original de *Die Russen Kommen* foi arquivada até o verão de 1985, data em que foi redescoberto por Evelyn Carow, esposa do diretor. A produção e edição foram finalizadas em dezembro de 1968, mas a estreia do filme ocorreu apenas em 1987, dezenove anos depois. Após sua redescoberta, foi necessária a recuperação material de partes do filme, pois a película havia se deteriorado. Diversas colagens foram feitas, o que curiosamente acaba por tornar as camadas temporais do filme visíveis em seu próprio produto final: em algumas passagens ou planos do filme as bordas da imagem estão deterioradas e desgastadas, em outras não há este problema.

Partindo da análise feita por Gervaiseau²⁰, consideramos o filme uma dupla recuperação: em 1968 a narrativa recupera uma determinada memória e ponto de vista a respeito do fim da Segunda Guerra Mundial e pós guerra em 1945, depois, já na década de oitenta, a primeira tentativa de estreia do filme é finalmente recuperada. É também um duplo fracasso. A narrativa aborda as consequências do fracasso nazista ao fim da guerra e, ao ser censurado, esta interpretação sobre o evento é novamente suprimida.

Cada uma das datas e eventos apresentados correspondem a uma camada

.....
¹⁹CIESLA, Burghard. *The Russians Are Coming: A Film with Two Birthdays – 1968 & 1987*. The Russians Are Coming. A 2016 DVD Release by the DEFA Film Library. p. 05 e 06.

²⁰GERVAISEAU, Henri Arraes. O abrigo do tempo: abordagens cinematográficas da passagem do tempo. São Paulo: Alameda, 2012. p. 219.

interpretativa das temporalidades de *Die Russen Kommen* enquanto fonte. A investigação e análise de possíveis diálogos entre essas temporalidades equivale a tentativa de compreender as interações que o filme produziu, com quais temporalidades a fonte dialogou diretamente ou não, como todas essas camadas interpretativas podem se articular. Por outro lado, são essenciais para a compreensão da excepcional trajetória institucional do filme e dos motivos para que esta seja uma fonte válida para compreender o contexto cultural da Alemanha Oriental na década de sessenta. Importante notar, como apontado acima, que lidamos com as temporalidades externas à fonte, ou seja, seu contexto de produção e estreia, mas também com a temporalidade interna da mesma, aquela com a qual a narrativa dialoga.

Temos, portanto, a data de produção do filme (1968), período que necessariamente influenciou como esta narrativa seria realizada, tecnologia empregada, inspirações estéticas e demandas políticas, culturais e sociais presentes naquele contexto. No entanto, há também a temporalidade abordada pelo filme (1945). Ao aproximar-se deste período, utilizando principalmente as recordações do diretor e roteirista, a produção cinematográfica necessariamente parte de uma visão sobre o passado, baseada nas experiências dos produtores, suas perspectivas a respeito daquele período e informações que puderam recolher sobre o tema. Estas memórias pessoais também dialogam com tempo, necessariamente:

O tempo da memória, o da lembrança, nunca pode ser inteiramente objetivado, colocado à distância, e esse aspecto fornece-lhe sua força: ele revive com uma inevitável carga afetiva. É inexoravelmente flexionado, modificado, remanejado em função das experiências ulteriores que o investiram de novas significações.²¹

Há ainda o ano de estreia (1987), data em que o filme finalmente é apresentado ao público. Ainda que a narrativa e produção do filme não se voltem para esse período, a forma como a população, crítica e os próprios produtores enxergaram a película também foram moldadas pelo contexto da década de oitenta na

.....
²¹PROST, A. *Doze lições sobre a História*. São Paulo: Autêntica, 2006. p. 106.

Alemanha Oriental, gerando novas interpretações não apenas sobre 1945, mas também, principalmente, sobre a década de sessenta e o contexto de censura cinematográfica. O trauma alemão deflagrado no imediato pós guerra e as feridas provenientes da Segunda Guerra Mundial possuíam outros significados e leituras para os espectadores da década de oitenta. A relação com o passado também era outra. A representação e modelo narrativo propostos pelo filme será lido pela primeira vez, portanto, por um público que a própria produção não previu. Cabe perguntar: como os modelos de representação da Segunda Guerra e passado propostos pelo filme, dentro de um determinado contexto, serão recebidos já na década de oitenta?

(...) que o cinema não é apenas uma prática social, mas um gerador de práticas sociais, ou seja, o cinema, além de ser um testemunho das formas de agir, pensar e sentir de uma sociedade, é também um agente que suscita certas transformações, veicula representações ou propõe modelos. Sendo assim, investigar os meios pelos quais alguns filmes buscam induzir os indivíduos a se identificar com as ideologias, as posições e as representações sociais e políticas dominantes e quais as rejeições a essas tentativas de dominação propicia uma visão mais crítica da sociedade.²²

Em 1989 há a queda do Muro de Berlim, em 1991 o fim oficial da Guerra Fria e da União Soviética. Há, enfim, um contexto de quebras de expectativas a respeito do bloco socialista da Europa. Ainda que anterior a todos esses grandes marcos, a estreia do filme dialoga diretamente com o afrouxamento de políticas de Estado em relação à cultura, censura e repressão. Consequentemente, cabe também discutir como este contexto influenciou e possibilitou a estreia do filme. O final da década de oitenta e 1989, especificamente, seriam marcados pelo fim do regime moderno de historicidade²³. O discurso a respeito do tempo e o modo como ele conferia sentido à sociedade se alteram, enquanto um novo regime se impunha gradativamente, sobrepondo-se ao primeiro que ainda o assombrava²⁴.

.....
²²CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. *Novos Domínios da História*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 285.

²³HARTOG, François. Regime de Historicidade. *Time, History and the writing of History* - KVHAA Konferenser 37: 95-113 Stockholm 1996. p. 01 do PDF.

²⁴REIS, José Carlos. *Teoria & História: tempo histórico, história do pensamento histórico ocidental e pensamento brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2012. p. 45 e 46.

Ou seja, o longo período no qual os homens e a escrita da História voltaram-se para o futuro, enxergando a História enquanto progresso com um determinado fim, estava sendo ultrapassado. A partir disso:

O fim deste regime moderno significaria que não é mais possível escrever história do ponto de vista do futuro e que o passado mesmo, não apenas o futuro, se torna imprevisível ou mesmo opaco. Deve ser reaberto.²⁵

Se nos propusermos a pensar a fonte a partir da dinâmica proposta por Hartog, podemos considerar que o filme é produzido em um regime de historicidade, no entanto, é estreado e tornou-se público no fim deste mesmo regime, quando uma nova forma de percepção do tempo já se desenhava. Em última instância, e alinhando-se à proposta de investigação das camadas temporais da fonte, podemos discutir como os regimes de historicidade podem ser percebidos neste documento, em seu contexto e trajetória²⁶.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A percepção destas três diferentes temporalidades do filme e sua importância para a compreensão da peculiar trajetória da fonte selecionada, deve ser feita a partir da compreensão de que produtores, cineastas, atores, autoridades vinculadas à censura e funcionários do Estado, não sabiam de antemão de todo este histórico e conflito entorno do filme. Aparentemente óbvia, a afirmação é ainda assim necessária: os agentes ou protagonistas das análises propostas desconhecem o futuro de suas ações e decisões, não podem se orientar por aquilo que não sabem. Somente ao historiador é oferecida a possibilidade de remontar as temporalidades, produzir diálogos entre passado e presente, analisar os tempos em conjunto e a partir disso perceber dinâmicas e conclusões até o momento não levadas em consideração.

.....
²⁵HARTOG, François. Regime de Historicidade. *Time, History and the writing of History* - KVHAA Konferenser 37: 95-113 Stockholm 1996. p. 01 do PDF.

²⁶Cabe destacar que os regimes de historicidade não são entidades rígidas, que se alteram materialmente. A proposta de pensar a correspondência entre o fim de um regime de historicidade e o filme analisado é mais uma possibilidade de se pensar esta fonte e suas temporalidades. Os regimes são, portanto, conceitos que nos ajudam a analisar a realidade e não categorias físicas. IN: HARTOG, François. Regime de Historicidade. *Time, History and the writing of History* KVHAA Konferenser 37: 95-113 Stockholm 1996. p. 08 do PDF.

Essa comparação entre o passado e o presente supõe que o tempo da história seja objetivado. Visto do presente, é um tempo já decorrido, dotado conseqüentemente de certa estabilidade e que pode ser percorrido ao sabor da investigação. O historiador remonta o tempo e faz o movimento inverso; pode acompanhá-lo, mentalmente, nos dois sentidos, embora saiba muitíssimo bem que ele se escoia apenas em um sentido.²⁷

Não cabe ao historiador apenas instrumentalizar o tempo, é necessário que o ofício pense a seu respeito, reflexione sobre o mesmo²⁸. Este texto responde a esta responsabilidade e reconhece sua importância. Pensar a dimensão temporal e propor recortes ou limites são os primeiros passos em que qualquer discussão historiográfica avança. Neste sentido, analisar a complexidade temporal desta fonte é o primeiro passo para sua compreensão.

BIBLIOGRAFIA

BARROS, José D'Assunção. *O tempo dos historiadores*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BROCK, Angela. *The Making of the Socialist Personality: Education and Socialisation in the German Democratic Republic (1958-1978)*. Thesis submitted for the degree of Ph.D. University College London Department of German, September 2005.

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. *Novos Domínios da História*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

CIESLA, Burghard. *The Russians Are Coming: A Film with Two Birthdays – 1968 & 1987*. *The Russians Are Coming: A Film with Two Birthdays – 1968 & 1987*. *The Russians Are Coming*. A 2016 DVD Release by the DEFA Film Library.

GERVAISEAU, Henri Arraes. *O abrigo do tempo: abordagens cinematográficas da passagem do tempo*. São Paulo: Alameda, 2012. p. 219.

HAKE, Sabine. *German National Cinema*. London: Routledge, 2002.

HARTOG, François. *Regime de Historicidade. Time, History and the writing of History - KVHAA Konferenser 37: 95-113* Stockholm, 1996.

.....
²⁷PROST, A. *Doze lições sobre a História*. São Paulo: Autêntica, 2006. p. 104.

²⁸ HARTOG, François. *Regime de Historicidade. Time, History and the writing of History - KVHAA Konferenser 37: 95-113* Stockholm 1996.

HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos. O breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1995.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2006.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da história. *O olho da história*. Salvador, v.2, n.3, p.217-234, 1996.

PROST, A. *Doze lições sobre a História*, São Paulo: Autêntica, 2006.

REIS, José Carlos. *Teoria & História: tempo histórico, história do pensamento histórico ocidental e pensamento brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2012.

WIÉRLING, Dorothee. Youth as Internal Enemy: conflicts in the Education Dictatorship of the 1960s. IN: PENCE, Katherine; BETTS, Paul. *Socialist Modern: East German everyday culture and politics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2008.



SIMPÓSIO II



CINEMA E ANIMAÇÃO
PERSPECTIVAS, HIBRIDAÇÕES E POÉTICAS

JANICLEI MENDONÇA

FAROeste: CURTA-METRAGEM ANIMADO EM INSTALAÇÃO ARTÍSTICA INTERATIVA

CORSI, Gabriel¹

ALVES, Marcia Maria²

VIANA, Lucina Reitenbach³

RESUMO: Este artigo apresenta a criação e a produção de um curta metragem animado para ser apresentado dentro de uma instalação artística intitulado FAROeste⁴, realizado como Projeto Integrador no Curso de Design de Animação do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Tem como objetivo o relato do processo criativo e da produção da instalação e do curta. Apresenta como resultados pontos importantes do processo de produção e pesquisa de uma obra que transpassa a tela e se coloca como uma instalação artística.

PALAVRAS-CHAVE: Faroeste; animação; instalação; western; produção.

1. O CURTA-METRAGEM ANIMADO FAROeste

O curta-metragem “FAROeste” (CORSI, 2018) é resultado do trabalho realizado na disciplina de Projeto Integrador – *Business* e Arte em Animação, do curso de design de Animação do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. O projeto consiste em uma experiência imersiva, com a exibição do filme de três minutos em uma instalação artística interativa ambientada. Também fazem parte do projeto a geração de material gráfico de divulgação da obra, caixa promocional, DVD, cartaz e cartaz animado. O estilo escolhido gerou peças que preservam a identidade gráfica da proposta e compõem uma programação visual que compartilha de elementos audiovisuais, estáticos e interativos com a instalação artística.

Este artigo apresentou como problema a produção de uma animação e de uma

.....
¹Graduado em Design de Animação pelo Centro Universitário Curitiba-UNICURITIBA, e-mail: gabrielfcorsi@hotmail.com

²Doutora e Mestre em Design pela UFPR – PR Professora do Curso de Design de Animação do Centro Universitário Curitiba-UNICURITIBA, orientadora da disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação, e-mail: alvesmarcia@gmail.com.

³Pós-doutoranda em Comunicação pela UNISINOS-RS, Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagens pela UTP-PR. Coordenadora do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais no UNICURITIBA. lu@comdpi.com.br.

⁴Disponível em: <<https://vimeo.com/306887068>>. Acesso em 7 de mai. de 2019.

instalação, utilizando o espaço do campus do UNICURITIBA para a realização de uma exposição dos projetos. A proposta desse artigo é apresentar o processo de produção de uma animação que extrapola os limites da tela e ganha um espaço interativo dentro de uma mostra de produção audiovisual. Para isso, ele inicia com a apresentação do objeto de estudo, passa pelas pesquisas que foram realizadas e, por fim, apresenta os resultados alcançados com o projeto.

A animação contém personagens animados tradicionalmente em duas dimensões – 2D, e cenários tridimensionais com cores vivas, faz referência às diversas produções da escola cinematográfica originada dos ocorridos no oeste dos Estados Unidos e conta uma história original, envolvendo um universo ficcional totalmente novo, desenvolvido exclusivamente para esse projeto.

2. A PESQUISA E O TEMA DA OBRA

O *western* é um gênero do cinema americano que inicialmente expunha a conquista de território do homem branco sobre os índios, e conseqüentemente, levava à estas terras cidades, civilização e religião. Atualmente os filmes, jogos e animações com a temática de faroeste possuem roteiros mais variados, mas têm as antigas produções *western* como grande referência.

Cowboys, cavalos, xerifes, *saloons*, diligências, duelos armados, paisagens desertas, tecnologias e figurinos do fim do século XIX e do início do XX nos Estados Unidos são alguns dos aspectos e elementos muito característicos sempre presentes nas produções da escola *western* (LUIZ SANTIAGO, 2014). Utilizar essa temática permitiu a representação da formação de uma organização social, desde as estruturas de suas cidades às de sua sociedade, assim abrigando o fator social da animação. Academicamente, o projeto realizado dentro das propostas, abre as possibilidades para uma realização artística pessoal e profissional, mostrando ao mercado as qualidades da obra e do artista.

Foi realizada pesquisa de produtos audiovisuais correlatos, acerca da proposta de direção de arte para personagens e cenários que povoam o imaginário do velho oeste, destacando-se aqui a referência de jogos como *Red Dead Redemption* (ROCKSTAR GAMES, 2010) e *Overwatch* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2016) e de filmes como *Três Homens Em Conflito* (LEONE, 1966) e *Rango* (VERBINSKI,

Uma Instalação no meio artístico pode ser uma obra ou uma maneira de expor um trabalho através de estruturas situadas em ambiente interno ou externo, que interfiram na experiência que o público tem com a obra (INSTALAÇÃO, 2018). Para Suderburg (2000) uma instalação reconfigura um espaço e para Freire (1999) esse espaço se torna parte da obra.

Neste projeto as instalações artísticas consistem no planejamento de uma exposição para as animações produzidas no módulo D, ocupando o espaço do campus do UNICURITIBA, de modo que o espectador possa experienciar as produções audiovisuais de outras maneiras, para além da tela englobando o espaço em que ela é apresentada.

A pesquisa para a ambientar a instalação artística foi realizada buscando os principais elementos do gênero *western* e de que forma estes poderiam interagir com o espectador do projeto. Após analisar as referências já citadas, pôde ser notado que o *saloon*, uma espécie de bar típico do velho oeste, costuma ser o principal estabelecimento utilizado como cenário nestas produções. Assim surgiu a ideia de reproduzir um pequeno *saloon* que causasse imersão no visitante da instalação.

Pode se dizer que a maior influência do projeto foi o curta-metragem independente *The Face of The Frontier* (2016) de Mathieu Libman, que além de apresentar uma narrativa *western*, também teve bastante impacto na escolha das técnicas mistas de 2D e 3D como solução criativa. A composição visual utilizada pelo artista em suas animações foi o principal incentivo à criação de *FAROeste*.

Por fim, os materiais de divulgação do filme tiveram como referência as produções de *spaghetti western*, gênero do cinema que ficou muito famoso entre os anos 1960 e 1970 (ARAUJO, [entre 2014 e 2018]). Podemos perceber uma referência ao filme *Três Homens em Conflito* (1966) de Sergio Leone no pôster animado de *FAROeste*, no qual as personagens trocam olhares serrados, assim como no filme estrelado por Clint Eastwood.

A tipografia empregada no título utilizou a fonte “*Bou Western*” estilizada com serifas quadradas, lembrando entalhes em madeira, que foi repetida em todas as peças gráficas como padrão de identidade visual, reforçando a escolha por representar

uma época por meio de estereótipos já consagrados, no entanto, revistos e redesenhados com menos texturas e detalhes conformes a estética dos desenhos animados atuais como *Hora de Aventura* (WARD, 2010) e *Steven Universo* (SUGAR, 2013).



Figura 2: Divulgação de FAROeste
Fonte: CORSI, 2018



FAROESTE



Figura 3: Imagem do DVD FAROeste
e do cartaz
Fonte: CORSI, 2018



design de
animação



Figura 4: Caixa Promocional de *FAROeste*
Fonte: CORSI, 2018

3. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO

A disciplina de Projeto Integrador – *Business* e Arte em Animação propõe que a definição da técnica de desenvolvimento seja feita pelo próprio aluno de maneira livre, de modo que cada um possa adotar o processo mais adequado para sua proposta de produção. *FAROeste* aderiu às técnicas mistas (2D e 3D) pois esta foi a solução técnica para que o curta-metragem animado se destacasse entre os outros projetos e entre as demais produções que abordam a época do *western*.

A opção do autor por movimentos fluídos em 2D e cenários modelados com poucos polígonos tridimensionais – *low poly*, o fez escolher utilizar os *softwares TV Paint Animation* (TVPAINTE DEVELOPMENT, 2011) para as animações das personagens e *3Ds Max* (AUTODESK, 2016) para a modelagem dos cenários. Desta maneira, esta foi a solução encontrada ao idealizar o projeto em sua fase inicial propositiva. Os *softwares Adobe Premiere* (ADOBE, 2018) e *Paint Tool Sai* (SYSTEMAX SOFTWARE DEVELOPMENT, 2008) foram utilizados em diferentes etapas da produção, como a concepção de personagens, materiais de divulgação e a edição do produto.

O diferencial da animação *FAROeste* não está na obra em si, mas em seu processo de produção, que cumpriu a proposta de realizar o projeto a partir da definição

e da criação do cenário, alterando de maneira planejada e intencional a ordem das etapas que costumam ser seguidas ao criar tradicionalmente uma animação em duas dimensões. A ideia de criar um curta-metragem que se passasse na época do velho oeste foi desenvolvida a partir da concepção de cenários, com a modelagem de uma cidade completa a partir de polígonos. Somente após a modelagem poligonal dos cenários é que foi desenvolvido a história, tomando como base a arquitetura da cidade proposta para a narrativa.

Depois, a etapa de roteirização foi trocada pelo *storyboard*, que após ser produzido, deu origem ao roteiro da animação.

Ao finalizar as fases de pré-produção, as personagens criaram vida e ocuparam a narrativa através das animações em 2D feitas digitalmente. Os efeitos sonoros e voz original, partes autorais do áudio da animação, foram gravados utilizando o laboratório de áudio do UNICURITIBA e antecederam a última etapa de produção da obra: a edição.



Figura 5: Cenário em 3D de *FAROeste*
Fonte: CORSI, 2018

Para que a animação funcionasse e o espectador se sentisse imerso no universo representado na tela, o som é um ponto tão importante quanto o visual do produto. Assim, o som de *FAROeste* é composto por três partes: trilha sonora, sons de diálogo entre as personagens e técnica *foley*, visto que a produção desse

projeto é feita de forma individual e dispõe de pouco tempo dentro do semestre, a trilha sonora e alguns dos efeitos de *foley* utilizados são de autoria de terceiros, baixados da internet e creditados da maneira correta.

FAROeste



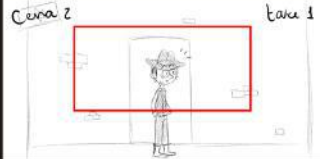

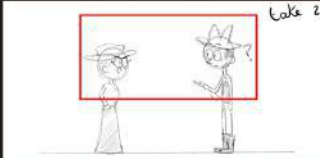
| Cortes | Frame | Equipamentos e áudio | Ação | tempo |
|--------|---|---|--|-------|
| | Cena 1 take 1  | plano geral do xerife sem da respiração | Xerife dorme na delegacia | 8s |
| |  | agito feminino | Um grito e acorrida | |
| | Cena 2 take 1  | plano médio da personagem em frente a delegacia | ele procura de onde vem o grito | 5s |
| | Cena 3 take 1  | plano geral da loja | o xerife avista a dona da loja | |
| | take 2  | Plano geral situação sem de dialogo | ele se aproxima e pergunta o que aconteceu | 6s |

Figura 6: Storyboard de FAROeste
Fonte: CORSI, 2018



Figura 7 – Concept Art de BARMAN
Fonte: CORSI, 2018



Figura 8 – Concept Art de CÃO
Fonte: CORSI, 2018



Figura 9 – *Concept Art* de DONA DA MERCEARIA
 Fonte: CORSI, 2018

Figura 10 – *Concept Art* de XERIFE
 Fonte: CORSI, 2018

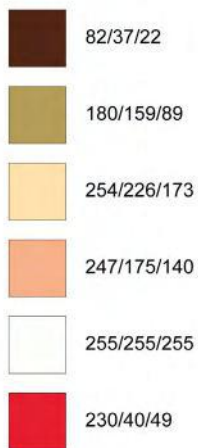


Figura 11: *Concept Art* de IRMÃOS HOSPEDADOS NO HOTEL
 Fonte: CORSI, 2018

Os diálogos que ocorrem entre as personagens durante a narrativa são representados de forma não verbal, por sons onomatopeicos que acompanham as expressões das personagens. Estes sons foram produzidos originalmente para a utilização na animação.

A experiência do espectador se expande quando além da animação algo a mais é oferecido a ele, como uma maneira diferente de assistir à produção. No caso do projeto *FAROeste*, esta experiência é transmitida através de uma instalação que simula um pequeno *saloon*: situada no saguão do térreo do bloco E do campus do UNICURITIBA, a instalação convidava o espectador a passar pela porta típica de *saloon* e se sentar em uma banqueta dentro de uma cabine estruturada com tecido caracterizado e tábuas de madeira. A intenção do projeto era fazer com que o espectador se sentisse imerso no universo da animação e assistisse ao filme *FAROeste* no monitor à sua frente.



Figura 12: Concepção da Instalação Artística
Fonte: CORSI, 2018

Figura 13: Instalação Artística montada
Fonte: CORSI, 2018



CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, produzir *FAROeste* foi um trabalho que se apresentou complexo. Assim como em todos os nossos trabalhos, as dificuldades apareceram em meio ao processo de produção: a principal delas naquilo que como artista, imaginava

dominar mais. Desenhar acabou sendo o maior desafio, pois a estética da animação pedia um traço bem definido e a etapa da *lineart* (as linhas da arte, contorno) se revelou a mais trabalhosa de todo o processo.

No entanto, a direção de arte realizada para o filme gerou um trabalho gráfico maior e mais interessante que se refletiu em todas as peças produzidas, revelando a importância do design gráfico e da pesquisa visual na confecção de um produto audiovisual. Esse mesmo trabalho gráfico se tornou também um trabalho de imersão e interação com a produção da instalação artística, que elevou o patamar do curta-metragem a uma peça audiovisual interativa e agradou a todos que visitaram a exposição.

O resultado da obra superou as expectativas e se tornou um ponto de reflexão tanto para a produção de produtos audiovisuais como para a geração de instalações artísticas e seu resultado serviu de grande incentivo para projetos futuros, sejam eles acadêmicos ou pessoais.

REFERÊNCIAS

APENAS Um Show. Direção: J. G. Quintel. [S. l.]: Cartoon Network, 2010. DVD.

ARAUJO, Celso Arnaldo. Spaghetti Western – Banguê Banguê ao Sugo. [S. l.], [entre 2014 e 2018]. Disponível em: <http://customeditora.com.br/spaghetti-western-banguê-banguê-ao-sugo/>. Acesso em: 23 ago. 2018.

FAROESTE. [S. l.]: Gabriel Corsi, 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/306887068>. Acesso em: 17 dez. 2018.

FREIRE, C. **Poéticas do processo**: arte conceitual no museu. São Paulo: Iluminuras, 1999.

GODLESS. Direção: Scott Frank. Intérprete: Jack O'Connell, Michelle Dockery, Scoot McNairy. [S. l.]: Netflix, 2017. Netflix.

GRAVITY Falls. Direção: Aaron Springer, Joe Pitt e John Aoshima. Produção: Alex Hirsch. [S. l.]: Disney Television Animation, 2012. DVD.

HORA de Aventura. Direção: Patrick McHale, Pendleton Ward. [S. l.]: Cartoon Network, 2010. DVD.

O INCRÍVEL Mundo de Gumball. Direção: Mic Graves, Antoine Perez e Richard Overall. Produção: Ben Bocquelet. [S. l.]: Cartoon Network, 2011. DVD.

O SEGREDO Além do Jardim. Direção: Nate Cash. Produção: Patrick McHale. [S. l.]: Cartoon Network, 2014. DVD.

OVERWATCH. [S. l.]: Blizzard Entertainment, 2016. Blu-ray disc.

RANGO. Direção: Gore Verbinski. Produção: Gore Verbinski, Graham King, John B. Carls, Mark Bakshi e Tim Headington. Intérprete: Johnny Depp, Abigail Breslin, Isla Fisher, Bill Nighy, Claudia Black, Alanna Ubach, Gil Birmingham. Roteiro: John Logan. Fotografia de Roger Deakins. [S. l.]: Nickelodeon Movies, 2011. Paramount Pictures.

RED Dead Redemption. [S. l.]: Rockstar Games, 2010. CD.

SANTIAGO, Luiz. O Western no Cinema: Conceito e Introdução. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://www.planocritico.com/entenda-melhor-o-western-no-cinema-conceito-e-introducao/>. Acesso em: 5 jul. 2018.

STEVEN Universo. Direção: Rebecca Sugar. [S. l.]: Cartoon Network, 2013. DVD.

SUDERBURG, E. Introduction: on installation and site specificity. In: Space, site, intervention situation instalation art. Minneapolis: University of Minnesota, 2000. p. 1-22.

THE FACE of The Frontier. [S. l.]: Mathieu Libman, 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/164950743>. Acesso em: 5 jul. 2018.

TRÊS Homens em Conflito. Direção: Sergio Leone. Produção: Alberto Grimaldi. Intérprete: Aldo Giuffrè, Clint Eastwood, Eli Wallach, Lee VanCleeef, Mario Brega, Rada Rassimov. Roteiro: Agenore Incrocci, Furio Furio Scarpelli, Luciano Vincenzoni, Sergio Leone. Fotografia de Tonino Delli Colli. Gravação de Ennio Morricone. [S. l.]: Produzioni Europee Associate, 1966. Rolo de filme (161 min), son., color., 35 mm.

TVPAINTE DEVELOPPEMENT. TVPaint Animation 10. [S. l.], 2011. Disponível em: <https://www.tvpaint.com/>. Acesso em: 5 jul. 2018.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. 1. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2016. 382 p.

DIÁLOGOS ENTRE A ANIMAÇÃO E A IMAGEM FOTOGRÁFICA NA OBRA DE MAMORU OSHII

Gustavo Mazuroski Gonzalez¹

RESUMO: Veterano do vasto universo da animação japonesa, Mamoru Oshii possui sob seu nome uma filmografia prolífica tanto em animação quanto em “live action” desde os anos 80 até os dias atuais. Sua paixão pela linguagem cinematográfica e pela imagem fotográfica o destacaram, mais tarde, quando iniciou seu trabalho na animação, culminando em obras clássicas como *Ghost in the Shell* e *Mobile Police Patlabor*. No entanto, Oshii não se contentou com apenas o diálogo entre esses dois mundos e se aventurou profundamente no cinema live action em si. É do interesse desta pesquisa olhar para a forma particular com a qual Oshii compreende tanto a imagem fotográfica quanto a representação inteiramente subjetiva da animação como imagens artificiais, criadas, manipuláveis em igual medida. Analiso seu trabalho na animação e suas peculiaridades; traçando então um paralelo com seu trabalho em live action, atentando-me ao intenso diálogo entre as duas encarnações técnicas.

PALAVRAS-CHAVE: Animação japonesa; Mamoru Oshii; artificialidade da imagem; subjetividade; imagem fotográfica.

INTRODUÇÃO

Já é discussão velha nos campos das artes a subjetividade implícita no processo de registro da imagem fotográfica. A imagem fotográfica traz impressa em si de maneira “fiel” (mais sobre adiante) uma reprodução daquilo que, disposto em frente a sua lente, incide raios de luz sobre sua superfície fotossensível. Quanto a descoberta de uma nova representação através do advento da fotografia, escreveu André Bazin:

Pela primeira vez, entre o objeto inicial e a sua representação nada se interpõe, a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente,

.....
¹Graduando do curso de Cinema e Audiovisual da UNESPAR - Campus Curitiba II. E-mail: gustavomazu@gmail.com

sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno (...). (BAZIN, André, 1991. Pg. 22)

Esta aparente objetividade é, no entanto, um pouco ilusória. De fato, o fenômeno da formação da imagem fotográfica trata-se de um complexo processo natural que envolve a luz e a química (no caso da imagem digital, a eletricidade); porém, também não é escasso o discurso que trata a subjetividade desta imagem. Afinal de contas, mesmo o processo da formação da imagem em si não se inicia espontaneamente — existe um pensar e um intervir na imagem (não na realidade a frente da câmera, pois qualquer intervenção desta natureza ainda seria reconhecida como parte que compõe a realidade); existe um alguém que “aperta o botão”. A imagem fotográfica enquanto representação é carregada de significados que variam de acordo com muitos fatores, como o momento da captura, o ângulo da captura, a composição do quadro... além de uma gama de fatores diretamente ligados a câmera fotográfica em si e seu funcionamento, que permite uma série de intervenções estéticas de potencial ressignificador e intervencional (a textura da película/sensor, a distância focal da lente, a profundidade de foco, a velocidade do obturador etc). Quanto a esta característica da fotografia de trabalhar com a matéria “real” mas permitir, até certo ponto, subjetividades, Maya Deren chamou de “acidente controlado”.²

Refletindo sobre representação, pensemos nas artes plásticas. Exemplo, ilustração. Esta forma de arte implica que todo e qualquer elemento de sua representação passa pelo filtro de subjetividades do artista que se baseia na realidade para, a partir dela, representá-la — devolve à realidade a realidade tortuosa que imprimiu a partir de sua visão artística e limitações técnicas. Esta influência do real nas artes plásticas nos leva a pensar no tema do realismo, ou seja, uma representação com a menor quantidade possível de subjetividade. Quanto a esta possibilidade de representação, em comparação à imagem fotográfica, Bazin diz:

Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. Diante da imagem uma

.....
²DEREN, 2013, p. 140.

dúvida persistia, por causa da presença do homem. Assim, o fenômeno essencial na passagem da pintura barroca à fotografia não reside no mero aperfeiçoamento material (a fotografia ainda continuaria por muito tempo inferior à pintura na imitação das cores), mas num fato psicológico: a satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica da qual o homem se achava excluído. A solução não estava no resultado, mas na gênese.

(BAZIN, André, 1991. Pg. 21)

A imagem fotográfica e a imagem plástica. Ao adicionarmos o fator “tempo” a estas duas naturezas de representação, temos, respectivamente, o cinema “live action” e o cinema de animação. Dentro de suas respectivas áreas, temos artistas que se encaixam em diversos pontos do espectro objetividade-subjetividade. É natural e recomendado para alguns respeitar a origem “objetiva” da imagem fotográfica, enquanto para outros é na subjetividade da composição da ilustração que reside a força deste cinema.

No entanto, ambas imagens possuem um fator em comum quando sequenciadas ao longo do tempo e empacotadas como obra — uma artificialidade intrínseca, ou seja, o fato de serem manipuladas ou potencialmente manipuláveis. Um autor de cinema que transitou pelas duas formas de representação e imprimiu em sua obra uma exacerbação desta qualidade é o diretor, roteirista e artista de storyboard Mamoru Oshii.

1. AS NATUREZAS DISTINTAS SOMAM-SE; TUDO É IMAGEM

Extremamente influenciado pelo cinema europeu (nomes como Andrei Tarkovsky, Ingmar Bergman e Michelangelo Antonioni compõem o repertório pessoal), Mamoru Oshii adentrou o universo da animação com uma maneira de pensar a linguagem da mídia como uma extensão do cinema live action. Seu modo de pensar os enquadramentos, a mise-en-scène e a montagem das animações deve muito a seu repertório pessoal de cinema.

Contudo, o que mais chama a atenção em seu cinema é os diálogos que ele propõe em relação a artificialidade da imagem. Pensemos a questão da textura. Em *Patlabor 2: The Movie*, a sequência dos títulos iniciais do filme é entrecortada por uma série de recortes do momento em que

uma das policiais do departamento de polícia retratado no universo de Patlabor testa um dos novos mecha³ que seria posteriormente usado como uma das ferramentas para combater o crime.

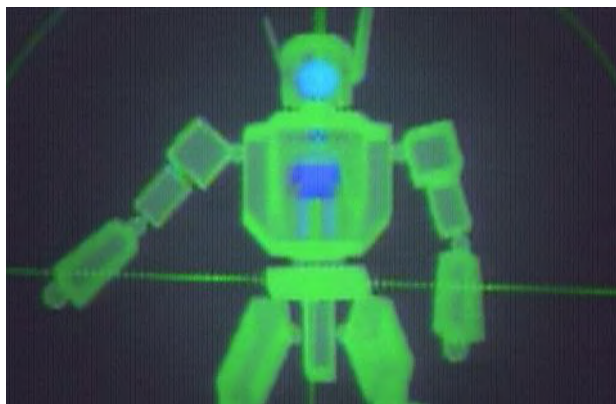


Imagem 1. Patlabor 2: The Movie, 00:05:32



Imagem 2. Patlabor 2: The Movie, 00:05:34

Para discutir a obra de Mamoru Oshii, é importante se atentar a uma questão técnica fundamental — o suporte usado que permitia o efeito da animação ser atingido. Em acordo com a indústria de animação japonesa de sua época contemporânea, Mamoru Oshii optava pela técnica da celulóide. Esta técnica consistia em folhas de acetato de celulose transparentes onde as linhas (line art) do desenho eram feitas a mão em um dos lados da folha e pintadas com tinta guache ou acrílica no verso. Existem muitas implicações visuais inevitáveis ao se utilizar esta técnica. Em primeiro lugar, a textura destas tintas na folha de celulóide — a folha lisa de celulóide se imprime de maneira “limpa” na película da câmera, tendo em si uma qualidade ao mesmo tempo orgânica e neutra o suficiente para se adaptar a qualquer proposta estética.; a tinta se espalha por este material de maneira uniforme; em contato com o celulóide, até as tintas mais vibrantes adquiriam um tom pálido (característica também das películas mais utilizadas nesse período, o que resultava em uma palidez característica na imagem final); movimentação quadro-a-quadro adquire uma qualidade de instabilidade, uma vez que as folhas eram repostas a cada quadro novo e esse processo implicava muitas vezes em alguns mili centímetros de diferença em relação ao quadro anterior; a folha de celulóide mais distante da câmera, a chamada “arte de fundo”, costumava ter uma qualidade visual ligeiramente diferente da imagem mais à frente (onde ocorre a

.....
³Termo usado dentro do universo da animação japonesa para se referir a robôs quase sempre pilotados por seres humanos como uma espécie de grande tanque de guerra.

animação propriamente dita), uma vez que muitas vezes optava-se por tintas diferentes como a tinta à óleo e também permitia-se mais variação de tons, uma vez que a imagem permaneceria por mais quadros do que as imagens individuais que compõem o movimento e, para finalizar esta lista de algumas características visuais observáveis de se usar a técnica celulóide, era requerida uma certa distância física entre as múltiplas camadas de folha que compõem a imagem, o que resultava muitas vezes em uma folha encontrar-se em uma posição do campo de foco da câmera diferente da outra ou até mesmo lançar uma sombra na camada imediatamente abaixo de si. Muitas dessas características podem ser observadas na imagem 2.

Temos aí uma soma de texturas de origens diferentes, as texturas referentes à tinta e ao celulóide somada a textura da película que registra esta imagem. De fato, a subjetividade da ilustração não permite que se equipare a imagem fotográfica em questão de objetividade, mas vale considerar no entanto que a animação da época em que discutimos era em última análise registrada por uma película de filme em toda sua organicidade e materialidade; mesmo assim há uma tentativa de ilusão de representação de uma realidade alheia a qual de fato estão inseridas as folhas de celulóide, criando assim uma textura e um visual naturalizado no universo narrativo da obra.

É importante pensar na questão da textura orgânica da técnica utilizada quando se fala da obra de Mamoru Oshii porque Mamoru Oshii utilizava-se também da imagem gerada por computador (observável em imagem 1) além da ilustração em celulóide e mesclava-as. A imagem gerada por computador (CGI, do inglês “computer generated image”) utilizada na obra, neste caso produzida em 1993, era profundamente defasada em relação às qualidades da imagem digital que são possíveis de serem geradas hoje. É justamente por essas limitações técnicas que existia uma qualidade própria a este tipo de imagem, que são inseridas ao longo de toda a obra de Mamoru Oshii, tanto na animação quanto no live action de maneira a dialogar com o conceito de representação.

O que Mamoru Oshii propõe ao mesclar estas duas imagens de naturezas diferentes é que o universo que retrata não aceita uma única maneira de se estruturar. Mesmo a imagem subjetiva de sua animação, com seu traço particular, suas

cores particulares e, de modo geral, sua textura particular, não é a unidade que rege esta representação, pois, inegavelmente, é uma representação e não um universo observado de maneira acidental ou espontânea. Mamoru Oshii aceita a obra como um produto artificial com o propósito de se organizar enquanto unidade, não em sua crível analogia a realidade da qual subjetivamente filtra elementos, mas em sua artificialidade e representação.

Narrativamente, porém, há um objetivo quase permissivo deste uso de uma natureza alternativa. Esta imagem CGI que estão impressas na janela do filme representa a janela diegética de uma tela de computador onde a simulação do teste do novo mecha mostra às personagens que a acompanham informações importantes sobre o teste em si. Pensemos então sobre o que esta imagem CGI representa para nós que vivemos em uma realidade de qualidades diferentes desta que representa a qual as personagens vivem, a do celulóide. O modelo em 3D do CGI observado na imagem 1 se aproxima da nossa na sua intenção de dar volume às formas, porém sem atingir uma qualidade fotorrealista.

É, portanto, uma abstração que “simplifica” e estiliza nossa realidade. Porém, para as personagens de *Patlabor 2: The Movie* esta imagem CGI não pode analogicamente representar o mesmo tipo de relação, pois a realidade que o filme adota para si (a do celulóide) não permite uma representação de volume que vai além da segunda dimensão, além de não adotar uma saturação tão forte das cores (lembremo-nos das características técnicas que fazem a característica da imagem do celulóide possuir um tom pálido de cores). Nestes sentidos, a imagem CGI dentro do filme permite que ela vá em direção ao caminho contrário, ou seja, além da representação de realidade tida como guia, ao invés de ser uma abstração simplificada.

Esta aparente analogia insustentável demonstra-se, ao analisar todo o escopo de filmografia de Mamoru Oshii enquanto diretor de cinema de película tradicional e enquanto diretor de animação, um interesse estético pela exacerbação da artificialidade da imagem. A imagem é composta com o objetivo de ser uma representação das intenções da obra e não de apresentar-se como um universo que existe independentemente e é apenas observado pela obra.

Um pouco adiante em sua carreira de diretor de animação, Mamoru Oshii assinou a direção da obra *Ghost in the Shell 2: Innocence* em 2004. Mesmo sendo feito apenas 11 anos depois de *Patlabor 2: The Movie*, os avanços tecnológicos avançaram imensamente neste período, o que possibilitou uma integração mais estruturada e industrializada da mescla de imagens CGI com a animação 2D tradicional (agora finalizada de maneira digital, trazendo uma outra gama de texturas e características diferentes do padrão anterior de animação em celulóide) na animação japonesa. Após o imenso sucesso global de *Ghost in the Shell* (1995), Mamoru Oshii arrisca ao incluir de maneira extrema e insistente o uso de CGI no filme sequência. Arrisca, pois apesar de seu uso em larga escala já ser um padrão dos estúdios japoneses contemporâneos por motivos de praticidade e velocidade, a aceitação do público ainda era nebulosa. Além disso, nenhuma obra longa-metragem de animação japonesa da magnitude de *Ghost in the Shell 2: Innocence* havia até então explorado tão intensamente esta mescla.

Pelo contrário, a abordagem de mescla com CGI (em 3D) por parte da direção tornou a feitura da obra num longo processo de 3 anos⁴ que foi documentado como extremamente desgastante para a equipe⁵. Por que, então, utilizar esta mescla de técnicas? Acredito que o principal interesse de Mamoru Oshii nesta forma de representação é justamente os contrastes possíveis de serem criados na própria natureza da imagem. Como mais além será tratado também, este tipo de abordagem e maneira de pensar o próprio fazer cinema regido a partir do consciente uso de materiais que possam formar essa representação é também presente na sua obra em live action, quando utiliza da imagem fotográfica como principal guia desta representação porém não se prende a usá-la para retratar a realidade de onde filtra as imagens de forma “crua” ou objetiva. Portanto, é um sentimento de honestidade em relação ao próprio criar e manipular estas imagens que permeia o cinema de Mamoru Oshii e é indissociável de sua autoralidade.

.....
⁴Informação retirada da entrevista de Mamoru Oshii para o site Wave Motion Cannon. Disponível em: <https://wavemotioncannon.com/2017/04/04/mamoru-oshii-masaki-yamada-discussing-innocence-animation-october-2003>. Acessado em 04/10/2019

⁵Informação retirada da entrevista de Mamoru Oshii para o site SFGATE. Disponível em: <https://www.sfgate.com/entertainment/article/THE-DARK-SIDE-OF-ANIME-INNOCENCE-2726088.php>. Acessado em 04/10/2019.

Vejamos a seguinte cena de Ghost in the Shell 2: Innocence.

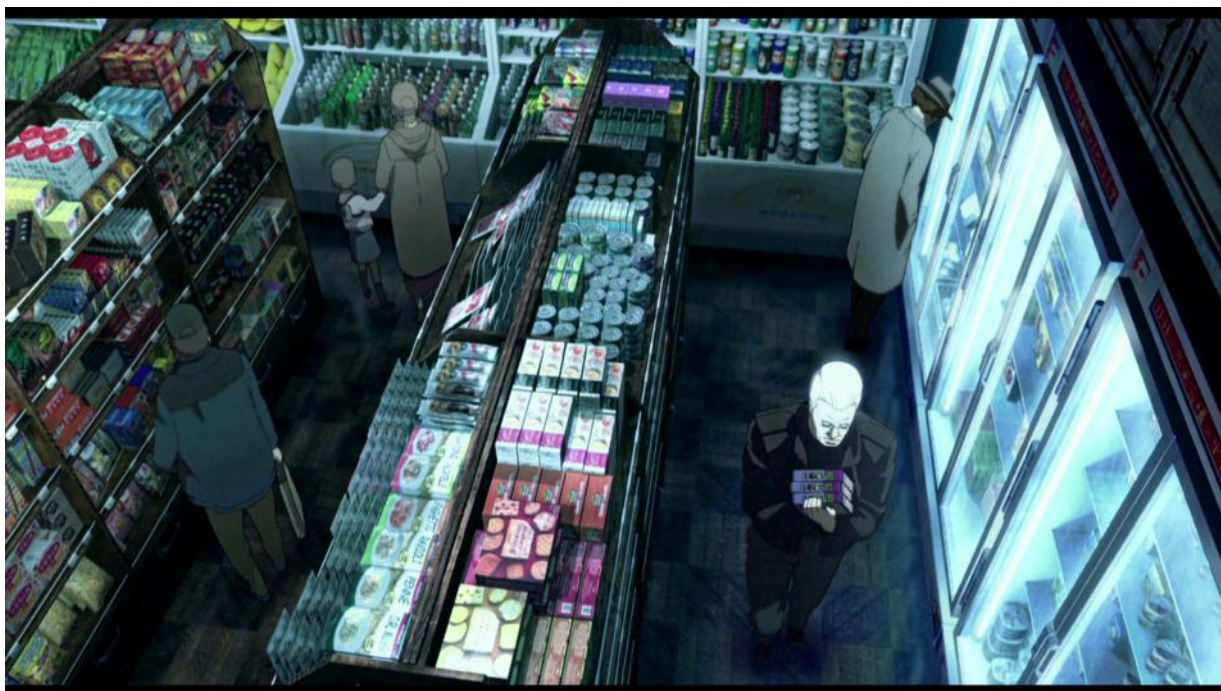


Imagem 3. Ghost in the Shell 2: Innocence, 00:42:04

Infelizmente muito se perde sobre sua percepção ao transpor esta imagem originalmente em movimento (imagem 3) para uma única imagem estática. Ao longo de toda esta cena, as personagens são animadas em 2D em técnica de animação tradicional (porém finalizadas digitalmente), enquanto todo ambiente em que estão posicionadas, fundo e objetos com que interagem, é um cenário em 3D pelo qual a “câmera” passeia.

Apesar da velocidade de imagens por fotograma das personagens animadas ser altíssima nesta cena (para os padrões de animação), a movimentação ainda mantém uma certa qualidade “travada”, onde percebe-se que o movimento se trata de uma sucessão de imagens diferentes que simulam um movimento. No entanto, o cenário em 3D move-se simultaneamente em outra qualidade por ser uma imagem de outra natureza. A fluidez do cenário se movendo em relação ao ponto de vista que a câmera adota torna-se incômodo quando contrastado com a percepção que o espectador tem da movimentação das personagens — é uma movimentação rica “até demais” em detalhes, precisa “até demais” em sua perspectiva e posicionamento em relação à câmera. No teto, um ventilador move-se extremamente lentamente, para que o espectador não consiga evitar de se sentir sobrecarregado com a vida (ou “movimentação”, onde não há uma situação de

imobilidade) presente neste lugar, apesar das cores frias, da lentidão dos movimentos, do silêncio e da postura corporal dura da personagem que acompanhamos. É justamente nesse contraste de percepções, tanto físicas quanto da atmosfera e dos significantes, que opera a representação deste ambiente em relação ao protagonista e o cerne da cena. Pois, afinal de contas, essa sobrecarga eleva o espectador a uma posição de desconfiança em relação a quietude desta loja de conveniência e prova-se justificada quando revela-se que este tempo todo a personagem estava lado a lado com um inimigo que tenta atacá-lo — qualquer um dos figurantes que dividem o mesmo ambiente poderiam ser essa figura ameaçadora e o espectador se coloca em alerta.

Diferentemente do caso apontado em *Patlabor 2: The Movie*, não existe uma questão narrativa que clame por esta mescla de imagens de naturezas diferentes — trata-se pura e totalmente de uma escolha de representação, estética, sim, mas que serve em última instância como um potencializador da narrativa. Para Mamoru Oshii, a unidade do universo que traga uma unidade realista não é o interesse; o interesse reside na representação em si e na sua exposição. Não é à toa que na filmografia de Mamoru Oshii a escolha da natureza das imagens que compõem o todo seja independente da obra se compreender como *live action* ou animação.

2. A IMAGEM FOTOGRÁFICA MANIPULADA

Sete anos após assinar a direção de sua primeira obra de animação, Mamoru Oshii assina a direção de seu primeiro filme *live action*, *The Red Spectacles* em 1987. Já em seu primeiro filme, Oshii demonstra várias características de sua autoridade e das discussões que traz em seu estilo. Entre elas — um uso extremo da linguagem desenvolvida no cenário de animações japonesas, causando um interdiálogo intenso com suas obras de animação (uma vez que estas já possuem em si inúmeras características da linguagem cinematográfica tradicional); mistura de imagens de natureza distintas; e, principalmente, uma exacerbação extrema da artificialidade da imagem e, neste caso permitido pelo uso da imagem fotográfica, um desejo enorme de exacerbar a artificialidade do jogo cênico e do “acidente controlado”⁶.

.....
⁶Novamente utilizo-me do conceito de Maya Deren. DEREN, 2013, p. 140.

O sentimento que se prende ao espectador que experiencia a obra live action de Mamoru Oshii é de que ele está sendo zombado. Talvez esse zombamento venha do fato de Mamoru Oshii se ver obrigado a ser objetivo demais quando trabalha com a imagem fotográfica, o que fugiria da sua proposta de não esconder a artificialidade das imagens que cria.

O que seria esse zombamento? Em primeiro lugar, a extrema manipulação da imagem para que se afaste de uma representação fiel da realidade. Há também um sentimento de imprevisibilidade na forma como o jogo cênico corre e na escolha dos lugares (metafóricos e literais) para onde o filme leva sua narrativa. Podemos, então, dividir as propostas de exacerbação da artificialidade em duas — as materiais (da imagem em si enquanto coisa) e as reais (cênicas).

Quanto as materiais, podemos pensar novamente na questão das texturas. Uma característica importante do filtro subjetivo que permite a criação da ilustração é a escolha de cores. No entanto no registro da imagem fotográfica é registrado apenas a luz que incide sobre a superfície fotossensível da câmera, e assim a interpretação dessas cores fica a cargo das limitações técnicas e dos objetos de fato em frente à lente. Mamoru Oshii, porém, se põe a tratar estas imagens com uma forte alteração de cores.



Imagem 4. Garm Wars: The Last Druid, 0037:48

Para Mamoru Oshii, o processo de pós produção e tratamento dessas imagens é muito similar ao tratamento dado às imagens advindas de ilustrações, afinal, uma imagem é uma imagem. A imagem fotográfica de fato

possui em si uma inerente proximidade a objetividade das coisas, mas isso não é a impede de passar pelas subjetividades do artista que as registra e empacota como uma obra, pois o simples fato de se fazer cinema é uma expressão da subjetividade do autor e a realidade em si é reorganizada e abalada.

Vejamos a imagem 4. É tradição na arte da correção de cor, sempre que há um ser humano em quadro, de manter o tom da pele o mais próximo possível do tom de pele real (objetivo), pois a alteração deste rapidamente salta aos olhos como uma manipulação extrema e antinatural. Neste fotograma, podemos ver que o tom de pele da personagem possui muitos tons esverdeados e poucos amarelados, alaranjados ou avermelhados, que são os tons mais prevalentes na pele branca. Esta manipulação da imagem não é de forma alguma escondida, pelo contrário — Mamoru Oshii faz questão de a expor.

Passemos então para a outra denominação, a artificialidade do real, ou seja, do jogo cênico e da reestruturação que o processo fílmico induz na realidade. Em seu filme de 1992 chamado Talking Head, Mamoru Oshii filma um diálogo entre duas personagens em um carro em mais de um momento, de cujas cenas os fotogramas a seguir foram retirados.



Imagem 5. Talking Head, 00:20:52



Imagem 6. Talking Head, 01:05:19

O que temos nestas cenas, narrativamente, é uma personagem dirigindo um carro na rua enquanto seu colega está no banco ao lado. Os elementos que participam desta representação estão todos lá: o carro, os atores dentro do carro, as luzes da rua atingindo o rosto das personagens, a rua. No entanto o que vemos de fato é uma manipulação de elementos reais, uma reestruturação da realidade, um “acidente controlado”. O artifício para

se criar esta representação está explícito em tela: o carro está estacionado; não está na rua mas de frente a uma tela onde um projetor projeta imagens que simulam o ponto de vista de um motorista dirigindo na estrada; vemos a estrada e a paisagem urbana de fato, mas são apenas projeções de imagens feitas em outro momento. Inclusive vemos o projetor se iniciando (uma contagem regressiva se inicia na tela antes da projeção que vemos em imagem 6 ser reproduzida), como se em tom de zombamento Mamoru Oshii não nos desse outra alternativa a não ser olhar esta representação como artificial.

Há outro ponto interessante sobre este filme que pode ser observado nas imagens 5 e 6. Ao longo de todo o filme, independente da locação ou do momento narrativo, existe uma luz vermelha extradiegética. Esta luz, jamais mencionada pelas personagens ou questionada, tem um propósito primário de ser um elemento estético do filme da mesma forma como, enquanto animador, Mamoru Oshii pode escolher a esmo a paleta de cores que formará o filme e quais tons estarão presentes em quais cenas sem grandes complicações técnicas ou questionamentos quanto a unidade diegética da obra, pois a subjetividade é mais naturalizada na mídia da animação. Efetivamente, Mamoru Oshii cria uma manipulação de outra natureza (real ao invés de material), mas de mesma intenção da sua escolha por correção de cor extrema e explícita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em Avalon (live action), um jogo de realidade virtual é o motivo do vício de muitas pessoas. A sequência inicial do filme inicia-se com uma imagem CGI que simula o suposto funcionamento do jogo. Vemos o “mapa” como um aglomerado de formas geométricas, informações adicionais sobre o posicionamento geográfico do mapa estão escritas em forma de uma sequência de números em um dos cantos da tela. De repente, formas geométricas começam a piscar no mapa. A “câmera” então se aproxima e a imagem funde para uma imagem de natureza fotográfica, onde revela-se que os pontos piscando no mapa eram tanques de guerra e o mapa em questão era um grande campo. Tudo, no entanto, carregado de uma correção de cor que desatura tudo até que sobre apenas um marrom que tinga a imagem. Este é o jogo de Avalon, e é assim que os seus jogadores o experienciam. Assim que a sequência inicial em que acompanhamos uma partida do jogo

termina, somos transportados para o “mundo real” que, curiosamente, possui exatamente as mesmas características de manipulação da imagem.

O mundo do jogo de Avalon é artificial e fotorrealista. O “mundo real” de Avalon é fotorrealista como esperado, mas é também artificial — afinal de contas, é uma imagem, é uma representação, é um filme. Não há distinção. O que Mamoru Oshii nos diz com isto é que em seu filme a imagem fotográfica não prova objetividade nenhuma. Tudo é imagem.



Imagem 7. Avalon, 00:02:53

As explosões dos tiros de tanque nos parecem críveis, até o momento que congelam no tempo e, em um movimento de câmera, revelam-se para nós como uma imagem sem a terceira dimensão (imagem 7). A imagem engana e a imagem se comporta conforme o autor deseja.

No clímax de Ghost in the Shell (animação), uma personagem androide invade o corpo de outra. Assistimos a cena a partir do ponto de vista dos olhos deste corpo robótico — há uma distorção característica de uma lente grande angular e uma textura de vídeo digital acompanhado de aberração cromática, um efeito apenas possível na imagem digital. Então, a mente dona deste corpo corta o sinal que é processado pelo o que os olhos robóticos recebem e a imagem congela.

Este corpo parece-se muito com o de um ser humano, até a pele é imitada perfeitamente, mas os olhos não piscam. A imagem que enviam ao cérebro, também robótico, não é a de um olho humano mas a de uma câmera digital. E esta imagem

que chega a este cérebro e à tela para o espectador não é confiável, pois ela é apenas uma representação daquilo que ela vê, e a ilusão de movimento e cronologia pode ser manipulada a ponto de realizar o milagre de congelar o tempo. O espectador assiste àquelas imagens porque o autor quis, e o autor pode escolher alterar esta experiência a qualquer momento, pois a imagem é artificial, isto é, um artifício, uma ferramenta usada pelo autor que representa algo.

Para Mamoru Oshii, a natureza da imagem, sendo ela objetiva ou subjetiva, não faz diferença. Tanto uma imagem quanto a outra pode possuir níveis flutuantes de subjetividade, a objetividade pode ser ilusória. Ambas são imagens, ferramentas que Oshii manipula de acordo com a representação almejada, que não busca por uma crível realidade, mas por uma exposição de sua própria mentira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. In: Devires, v.9, n.1 Belo Horizonte: UFMG, 2012.

BAZIN, André. **Ontologia da imagem fotográfica**. In: Cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

HART, Hugh. **The Dark Side of Anime ‘Innocence’**. Entrevista concedida ao site SFGATE, 2004. Disponível em: <https://www.sfgate.com/entertainment/article/THE-DARK-SIDE-OF-ANIME-INNOCENCE-2726088.php>. Acesso em 05 de outubro de 2019.

Mamoru Oshii & Masaki Yamada: Discussing Innocence (Animage, 2003). Entrevista concedida à revista Animage, 2003, publicada no site Wave Motion Cannon, 2017. Disponível em: <https://wavemotioncannon.com/2017/04/04/mamoru-oshii-masaki-yamada-discussing-innocence-animage-october-2003/>. Acesso em 05 de outubro de 2019.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

AVALON. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Asushi Kubo. Nippon Herald Films, 2001. 1 DVD (107 min).

TALKING Head. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Hiroki Myagawa, Shin Unozawa. Bandai Visual Company, 1992. 1 DVD (105 min).

THE Red Spectacles. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Daisuke Hayashi, Shigeharu Shiba. Omnibus Promotion, 1987. 1 DVD (116 min).

THE Sky Crawlers. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Tomohiko Ishii. Warner Bros Pictures, 2008. 1 DVD (122 min).

GHOST in the Shell. Direção Mamoru Oshii. Produção: Yoshimasa Mizuo, Ken Matsumoto, Ken Iyadomi, Mitsuhisa Ishikawa. Bandai Visual Company, 1995. 1 DVD (82 min).

GHOST in the Shell 2: Innocence. Direção Mamoru Oshii. Produção: Toshio Suzuki, Mitsuhisa Ishikawa. Bandai Visual Company, 2004. 1 DVD (98 min).

PATLABOR 2: The Movie. Direção Mamoru Oshii. Produção: Rod Boaz, Tsuyoshi Hamawatari, Mitsuhisa Ishikawa, Shin Unozawa. Bandai Visual Company, 1993. 1 DVD (113 min).

GARM Warms: The Last Druid. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Makoto Asanuma, Mitsuhisa Ishikawa, Tetsu Fujimura, Lyse Lafontaine, Toshio Suzuki. Bandai Namco Entertainment, 2014. 1 DVD (92 min).

PHASING LOOPS, ANIMAÇÕES INFINITAS

GUINSKI, Rodrigo Stromberg¹

RESUMO: Este artigo discute o desenvolvimento do projeto artístico *Phasing Loops*, que explora uma adaptação da técnica de composição musical *phasing* (relação de sincronia entre dois ou mais eventos e o ajuste dessa sincronia) para animação de imagens. Pela sobreposição de loops de animação com diferentes durações é possível gerar imagens complexas criadas por elementos básicos mais simples. Com a progressão da animação, esses elementos básicos se combinam em diferentes agrupamentos e configurações. No entanto, esses elementos básicos nunca mudam. A combinação desses *loops* pode gerar diferentes imagens por longos períodos antes do ciclo se reiniciar. A duração do ciclo de algumas das animações chega a ordens de magnitude superior a 10^{19} *frames*, que, na cadência de 24 *frames* por segundo, é equivalente a idade estimada do universo (14 bilhões de anos). O aspecto generativo do projeto referencia os compositores minimalistas Steve Reich e Terry Riley e o compositor e artista visual Brian Eno.

PALAVRAS-CHAVE: animação; arte generativa; phasing; loop; híbrido.

INTRODUÇÃO

O presente artigo discute o desenvolvimento do projeto artístico *Phasing Loops*, que consiste em séries de animações explorando o *loop* e o efeito de *phasing* como sistema generativo. Primeiramente, são apresentadas informações sobre aplicações anteriores dos elementos definidores desse projeto, ressaltando artistas que utilizaram *loops*, *phasing* e abordagens alternativas a duração e elementos generativos. Em seguida, são abordados os aspectos técnicos do processo de descobrimento e criação do projeto. Finalmente, são apresentados diversos resultados desse projeto dentro do contexto de suas exposições.

LOOP

Loop é a imediata repetição de uma sequência de imagens ou sons, sem interrupção ou variação. *Loops* são elementos presentes em algumas das primeiras experiências cinemáticas, como o Zootropo, criado em 1834 por William George Horner, que consiste em um cilindro de metal que gira permitindo ao expectador

.....
¹Mestre em Visualization Sciences pela Texas A&M University, revalidado como Meios e Processos Audiovisuais pela USP, pesquisador independente, guinski@gmail.com

visualizar animações através de fendas nesse cilindro. No interior do cilindro há uma tira de papel em *loop* com uma sequência de imagens que formam movimentos contínuos, sem emendas aparentes que identifiquem começo ou fim da animação. Na década de 1960, compositores minimalistas como Terry Riley e Steve Reich utilizaram o *loop* como recurso expressivo. O uso contemporâneo do *loop* é ubíquo, como apresentado nas animações em GIFs, animações em Flash, *sampling* musical, vídeo games e programação de computadores.

PHASING

O efeito de *phasing*, ou mudança de fase, é a mudança gradual de sincronia entre dois ou mais elementos e o retorno a essa sincronia. Nesse projeto, o efeito de *phasing* é utilizado como sistema generativo. Em composição musical, *phasing* ou *phase-shifting* é a técnica na qual duas frases idênticas são tocadas simultaneamente, mas em andamentos diferentes. Essa técnica foi utilizada pelo compositor minimalista Steve Reich em suas composições *It's Gonna Rain* (1965) e *Come Out* (1966).

It's Gonna Rain consiste em duas cópias idênticas de um fragmento de sermão de um pregador de rua dizendo a frase “*it's gonna rain*”, reproduzidas por dois toca-fitas, os dois *loops* começam em uníssono, mas gradualmente saem de sincronia devido a uma inconsistência na velocidade de reprodução dos dois toca-fitas. O projeto *Phasing Loops* explora visualmente esse efeito descrito para obras musicais.

ARTE GENERATIVA

O artista e teórico Philip Galanter define a arte generativa pelo uso de um sistema que ao ser acionado possui certo grau de autonomia que contribui ou resulta em uma obra completa (2003, p. 219). Sistemas generativos são utilizados pelo músico, produtor musical e artista visual Brian Eno desde a década de 1970 na criação de peças musicais e obras audiovisuais.

Eno começou a trabalhar com vídeos como “uma maneira de fazer pinturas” (ENO, 2005, tradução do autor) e explorar a luz como uma mídia de artista (ENO, 2007). Nesse sentido, ele descreve a TV e o vídeo como “mídias de

imagens em vez de mídias narrativas. Para ele, o vídeo (...) é uma maneira de configurar a luz, assim como a pintura é uma maneira de configurar a tinta.“ (ENO, 2005, tradução do autor). O projeto *Phasing Loops* explora essa ideia de que vídeos podem ser vistos como pinturas, tendo suas durações definidas pelo interesse do espectador.

Em 2006, Eno lançou *77 Million Paintings* como instalação com múltiplos canais vídeo e como instalação de vídeo portátil, em DVD, para uso doméstico. *77 Million Paintings* utiliza um *software* desenvolvido especialmente para o projeto para combinar 296 pinturas realizadas a mão por Eno. A cada momento, quatro imagens são sobrepostas e combinadas, gerando aproximadamente 77 milhões de variações antes de repetições acontecerem. As imagens são escolhidas aleatoriamente e gradualmente aparecem e desaparecem, a duração de cada imagem também é determinada aleatoriamente. A velocidade em que as imagens aparecem e desaparecem podem ser escolhidas pelo usuário na versão em DVD, de maneira que se uma velocidade de mudança de 30 segundos for escolhida levaria 73 anos para ocorrerem todas as combinações.

Com sistemas generativos, o artista não é a pessoa que finaliza obras. No entanto, o artista cria um processo e o coloca em movimento, permitindo que ele prossiga idealmente sem intervenção humana (ENO, 1996, p. 330). Devido ao grande número de imagens geradas pelo sistema, o artista não consegue prever todos os resultados do processo e se torna também, um expectador da obra. Os resultados do processo podem ser tão surpreendentes para o artista quanto para o expectador.

PHASING LOOPS

O primeiro contato do autor deste artigo com o efeito de *phasing*, utilizado nas animações aqui discutidas, aconteceu por acaso durante a criação de animações utilizando o *software Macromedia Flash*, posteriormente *Adobe Flash* e atualmente *Adobe Animate*, em algum ponto entre 2003 e 2006, enquanto trabalhava com ilustração e animação de conteúdos educacionais multimídia. Em mais de uma ocasião, durante o processo de animação de elementos em *loop*, como, por exemplo, ponteiros de relógios e rodas de carros, enganos na duração da animação de alguns elementos causavam dessincronia e desconexão com o restante da

criando variação e novas relações entre os elementos cada vez que a animação se reiniciava. A princípio isso foi considerado um erro e prontamente corrigida a duração para todos os elementos animados sincronizarem corretamente. Com a repetição ocasional desses erros, passaram a ser apreciados os resultados curiosos, as combinações imprevisíveis, e em vez de corrigida prontamente, a animação foi assistida, contemplando os novos padrões de combinação de elementos antes de solucionar o que seria um problema no contexto daquela animação. Foi considerado que esse erro ou problema poderia se tornar um efeito em outro contexto. Anos depois, entre 2009 e 2012, a criação de animações utilizando esse efeito foi tema da tese de mestrado em *Visualization Sciences* na Texas A&M University, sob a orientação da professora Carol LaFayette, com apoio técnico e teórico dos professores Philip Galanter e Jeff Morris. Durante esse período foram realizadas oito animações com a intenção de serem exibidas em conjunto ou individualmente.

A descoberta do efeito de *phasing* foi possível devido a características do *software Adobe Animate*. O formato nativo exportado pelo *software* é o *SWF* (*ShockWave Flash*), que é diferente de outros formatos de vídeo por diversas razões. É otimizado para reprodução na internet, extensionabilidade, escalonabilidade, velocidade de renderização, e permitir controles e interatividade através da linguagem de programação *ActionScript*. Possui editor de gráficos vetoriais controlados por meio de interface gráfica, permite cadências entre 1 e 120 *frames* por segundo e suporta RGBA (os três canais RGB mais transparência). Por ser baseado em vetores as imagens são nítidas, limpas e geométricas, resultando em aparência gráfica. Essa característica é importante para a flexibilidade de reprodução das animações, sendo que podem ser ampliadas ou reduzidas sem perda de resolução. Diferente de programas de edição vídeo, que exportam arquivos para serem executados por outros programas nos quais a opção de reprodução em *loop* deve ser selecionada, esse *software* exporta um arquivo que executa animações em *loop* automaticamente, para que ele execute a animação de outra maneira é necessária a programação de comandos, por exemplo, para que a animação seja reproduzida apenas uma vez. Portanto, é comum durante a criação de uma animação que se execute o arquivo *SWF* para a visualização do progresso do trabalho.

O *software* também permite que elementos tenham linhas do tempo independentes da linha do tempo da cena de animação, esses elementos são chamados

de *movie clips*. Por esse motivo, os *movie clips* são perfeitos para a animação em *loop*. Portanto, se uma cena tem duração de 15 segundos, um *movie clip* com duração de 3 segundos será repetido 5 vezes sem a necessidade da animação ser realizada 5 vezes. Uma característica de reprodução de *movie clips*, na área de trabalho do *software*, é eles aparecerem estáticos na linha do tempo da cena principal, podendo ser visualizados apenas individualmente e não em conjunto com o restante da animação, portanto, tornando necessária a execução do arquivo SWF para sua visualização.

A necessidade de execução do arquivo SWF para a visualização de *movie clips* e do progresso da animação só permitiram a descoberta do efeito de *phasing* devido a uma característica da linha do tempo do *software*. A linha do tempo da cena determina a duração da animação e como os *movie clips* serão executados. Por exemplo, se uma cena de animação tem a duração de 10 segundos e consiste em vários *movie clips* com durações diferentes, por exemplo, 2, 3, 4 e 5 segundos, ao final desses 10 segundos os *movie clips* com durações de 3 e 4 segundos são interrompidas, por não serem múltiplos de 10, portanto, quando o *loop* é reiniciado as animações desses *movie clips* saltam para o início sem reproduzir uma animação contínua. Entretanto, se a linha do tempo consistir em apenas um *frame* os *movie clips* são reproduzidos indefinidamente de maneira contínua, portanto possibilitando o *phasing*.

Inicialmente, o sistema de *phasing* foi utilizado na criação de estudos narrativos, por exemplo, na criação de paisagens urbanas com veículos e personagens em movimento e variação de iluminação da cena. Essas tentativas de narrativa foram abandonadas por não apresentarem o resultado estético que gerou o interesse inicial do autor, sendo eles, os padrões de repetição e reconfiguração que convidavam a contemplação, quase como um transe. Após uma variedade de estudos, foi observado que os resultados mais satisfatórios, que atendiam as condições mencionadas anteriormente, eram obtidos pelo desmembramento de imagens estáticas que se decompõem, se reconfiguram e se reconstróem. Para a obtenção desses resultados foram identificados cinco tipos de *loops* que podem ser utilizados individualmente ou em combinação. São eles: transparência, cor, forma, movimento e *flicker*.

As imagens escolhidas como tema das animações foram variações de um rosto geométrico estilizado utilizado pelo autor desde 2008 na série de sequências gráficas *Interface* (figura 1). *Interface* trata da relação entre humanos e máquinas e dos meios de produção e reprodução de imagens, temas que também são explorados no projeto *Phasing Loops* com a incorporação de elementos de tempo e som.



Figura 1 – *Degauss*, sequência gráfica da série *Interface*, 2008.

Fonte: http://rguinski.com/interface_04.htm.

Foi determinado que as animações a serem criadas para o projeto *Phasing Loops* deveriam atender quatro critérios: apresentar o rosto estilizado, explorar o efeito de *phasing*, serem iniciadas por uma imagem em preto e branco e representarem elementos estruturais de meios de reprodução audiovisuais analógicos e digitais (canais de cor, pixels, linhas de varredura, etc.), de modo a criar imagens que expõem, replicam e amplificam o comportamento de diferentes tecnologias de visualização, como o tubo de raios catódicos, monitores LCD e filme projetado. Para isso, a imagem em preto e branco, que pode durar um *frame* ou a primeira iteração do ciclo, é formada por camadas de cores primárias que progressivamente criam variações de cor ou tons de cinza. O branco é formado por camadas nas cores vermelho, verde e azul violetado (RGB) no modo de mistura aditiva, como no sistema de cor luz, como em monitores de computador e televisores.

A cor preta é formada por camadas nas cores ciano, magenta e amarelo (CMY), no modo de mistura subtrativa, que simula a mistura de cores no sistema de cores pigmento transparente, do qual as cores primárias correspondem às cores secundárias do sistema de cores luz. A partir das cores preto e branco, mais as cores primárias e secundárias do sistema RGB são formados esquemas de cor e combinações de formas mais complexas através dos cinco tipos de *loop* utilizados.

ANIMAÇÕES INFINITAS

No projeto *Phasing Loops*, para a criação do efeito de *phasing* uma animação é produzida com uma duração predeterminada e finalizada na cadência de 24 *frames* por segundo, padrão estabelecido na década e 1920 para cinema sonoro (BROWNKLOW, 1980). Devido a ocorrência de *tearing* - quando mais de um *frame* é exibido de uma vez pelo monitor de um dispositivo, isso é mais visível em imagens verticais com movimento horizontal – na reprodução de animações em SWF, mesmo quando a cadência é sincronizada com a *refresh rate* do monitor, após vários estudos, foi observado que as imagens deveriam se mover um *pixel* por *frame* para o movimento ser suave, sem artefatos indesejáveis e as formas apresentarem bordas nítidas, o que não seria possível com a utilização de *motion blur* para suavizar o movimento. Devido a essas decisões, para serem apresentadas em smart TVs de alta definição (HD) - com formato de 1920 x 1080 *pixels* e na proporção 16:9 - o primeiro *loop* de uma imagem que cruza a tela horizontalmente tem a duração de 1920 *frames*, e para imagens que cruzam a tela verticalmente 1080 *frames*. Para a criação de um efeito de *phasing* suave e progressivo, cada elemento da animação é colocado em um *loop* e para cada um dos *loops frames* são adicionados consecutivamente: primeiro nenhum, um, dois, três e assim por diante. Essas escolhas causaram ciclos de *phasing* de longa duração.

Para calcular o ciclo de *phasing*, ou seja, quando os *loops* irão sincronizar e reiniciar é calculado o mínimo múltiplo comum (MMC) da duração de todos os *loops*, em *frames*. O cálculo do MMC para um número pequeno de *loops* pode ser feito facilmente. Por exemplo, se há três *loops*, o primeiro com 24 *frames*, o segundo com 25 e o terceiro com 26 o ciclo é de 7800 *frames*, ou aproximadamente 5 minutos e 41 segundos em uma cadência de 24 *frames* por segundo. Com o crescente número de *loops* - algumas das animações possuem entre 3 e 648 *loops*,

com durações de até 2136 *frames* - o cálculo se torna impraticável, e as necessárias aproximações numéricas impossibilitam a verificação do resultado. Para *loops* com duração de centenas de *frames*, 7 ou 8 loops são suficientes para que a duração chegue a ordem de magnitude de 10^{19} *frames*, o que, em uma cadência de 24 *frames* por segundo, é equivalente a idade estimada do universo (14 bilhões de anos).

Animações em *loop* podem ser potencialmente repetidas infinitamente, *loops* com animações contínuas não indicam início ou fim e tem sua duração definida pela experiência do espectador. Com a combinação de *loops* para a criação do efeito de *phasing* essas repetições são feitas com grande variação de imagens, não sendo realmente infinitas, mas com ciclos de longa duração impossíveis de serem assistidos completamente por seres humanos.

EXIBIÇÕES

As primeiras 8 animações do projeto foram desenvolvidas para serem apresentadas em conjunto ou individualmente. Devido aos arquivos SWF dependerem de computadores para serem exibidos, não ser comum espaços expositivos possuírem televisores/projetores e computadores na quantidade necessária para a exibição de todas as 8 peças e o aluguel desses equipamentos também ser dispendioso para esse número, a exibição desse conjunto completo ainda não foi possível. Entretanto, a série *Phasing Loops* é modular e escalonável, podendo ser apresentada individualmente ou em grupo, em telas de diversos dispositivos e tamanhos. A primeira exibição de uma dessas animações foi realizada em 2012 na exposição da produção de alunos do curso de departamento de *Visualization* da Texas A&M University Vizagogo 19, em Bryan, Texas, EUA, na qual uma animação foi exibida em um monitor LCD de 17 polegadas. Posteriormente, no dia da defesa de tese de mestrado (12/10/2012) e no dia anterior, quatro animações foram exibidas no lobby do prédio do departamento de Arquitetura da Texas A&M University, em College Station, Texas, EUA, nesse caso as animações foram apresentadas em telas de plasma de 60 polegadas e foram utilizados dois computadores Mac Mini capazes de exibir duas animações cada.

Em 2015, de 13 a 21 de novembro, foi realizada a exposição coletiva de arte eletrônica *Ohm/zero.1*, na Aldeia Coworking, em Curitiba, com curadoria de Flávio

Carvalho. Para essa exposição foi desenvolvida uma versão interativa intitulada *Phasing Faces Remix*, na qual, através de aplicativo desenvolvido com uso do *software* Max/MSP, os expectadores controlavam diversos parâmetros da animação projetada utilizando um controlador digital Numark DJ2Go. Para facilitar a interação foi desenvolvido um manual para esse controle (figura 2).

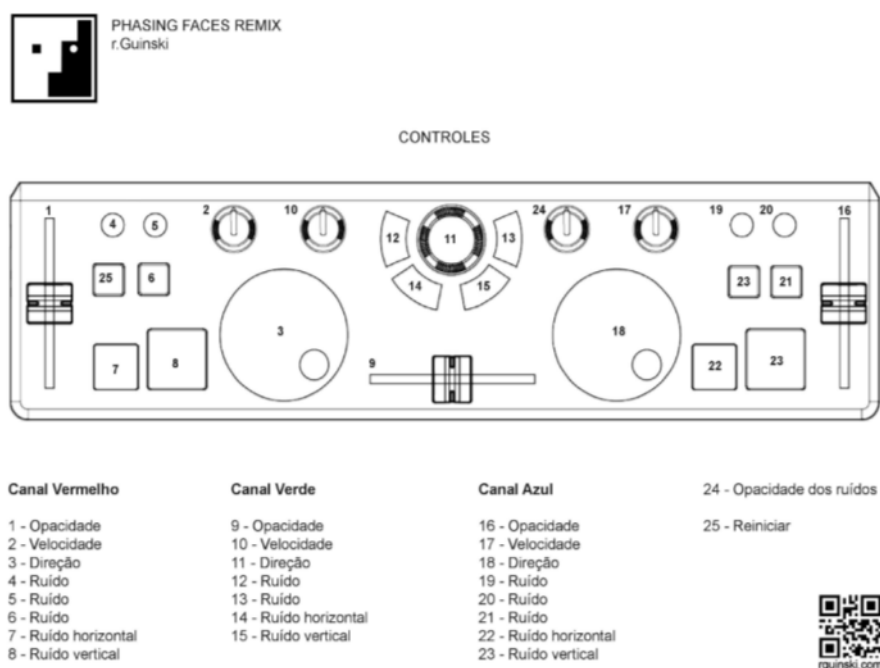


Figura 2 – Manual de controles da animação interativa *Phasing Faces Remix*, 2015.

Fonte: o autor.

Em 2016, de 14 de abril a 16 de junho, foi realizada a exposição individual *Phasing Loops* na sala Célia Neves Lazzarotto do Museu Metropolitano de Arte (MuMA) de Curitiba, com apoio do Programa de Apoio e Incentivo à Cultura da Fundação Cultural da Prefeitura de Curitiba. Nela foram exibidas 4 animações em SWF projetadas em grande formato e também novas animações de curta duração, com até 10 minutos, finalizadas em MP4, que foram exibidas em 7 televisores LED de 32 polegadas e três televisores de tubo de raios catódicos. Para as animações apresentadas em LED foram desenvolvidas trilhas sonoras pelo compositor Alexandre Gonçalves, essas trilhas sonoras, diferentes entre si, porém, em um mesmo campo harmônico, se misturavam criando tanto uma trilha sonora para o ambiente quanto para cada animação individual. Os convites e cartazes da exposição foram impressos pelo estúdio Selva Press utilizando um efeito semelhante ao *phasing* para

para cada impresso ser levemente diferente, esse efeito tirou proveito da dificuldade de se fazer registro de cores na impressão risográfica utilizada (figura 3).

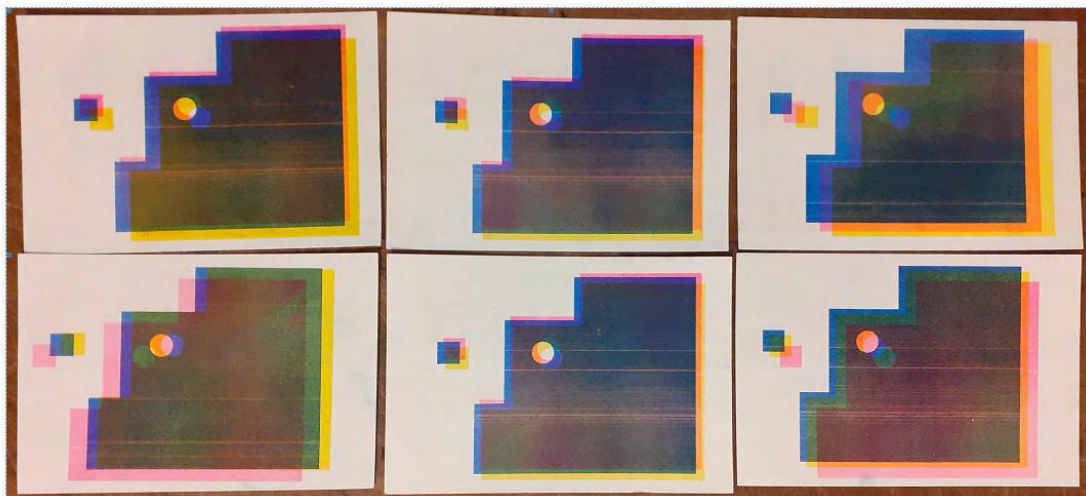


Figura 3 – Convites para a exposição *Phasing Loops* impressos em risografia pelo estúdio Selva Press, 2016.

Fonte: o autor.

Na sala de exposição iluminada apenas pelas projeções e televisores foram distribuídas várias cadeiras para os expectadores, foi percebido que alguns passavam longos períodos imersos em contemplação das obras ou apenas no som ambiente, e também que alguns expectadores retornaram para ter a experiência de momentos diferentes da instalação, como era intendido. Uma surpresa foi a interação dos expectadores com as projeções, esses apreciaram os padrões de imagens projetados em si mesmos e uns nos outros, fizeram vídeos e tiraram *selfies* em frente as projeções e crianças interagiram com as formas em movimento tentando pegá-las (figura 4).

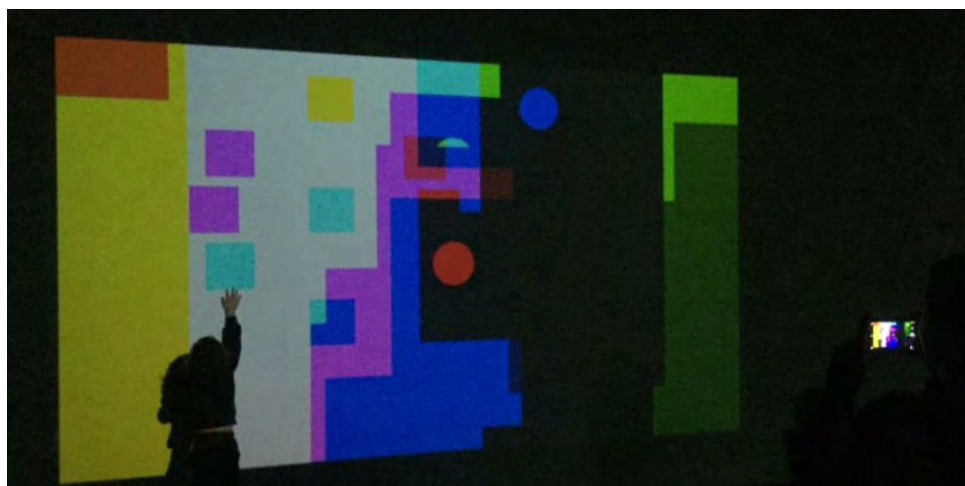


Figura 4 – Criança interagindo com projeção e sendo fotografada na exposição *Phasing Loops*, 2016.

Fonte: o autor.

No último dia da exposição foi realizada uma performance de ruído audiovisual (figura 5) na qual *loops* foram combinados com *feedback* de vídeo, através de uma mesa de mixagem, para criar diferentes padrões e texturas. A performance combinou ruídos eletrônicos manipulados por Alexandre Gonçalves e Guilherme Guinski com projeção de vídeo controlada por Rodrigo Guinski. Durante esse período também foram publicadas animações em MP4, SWF e GIF no website rguinski.com, na página de Facebook Rodrigo Guinski – *Phasing Loops* e phasingloops.tumblr.com.

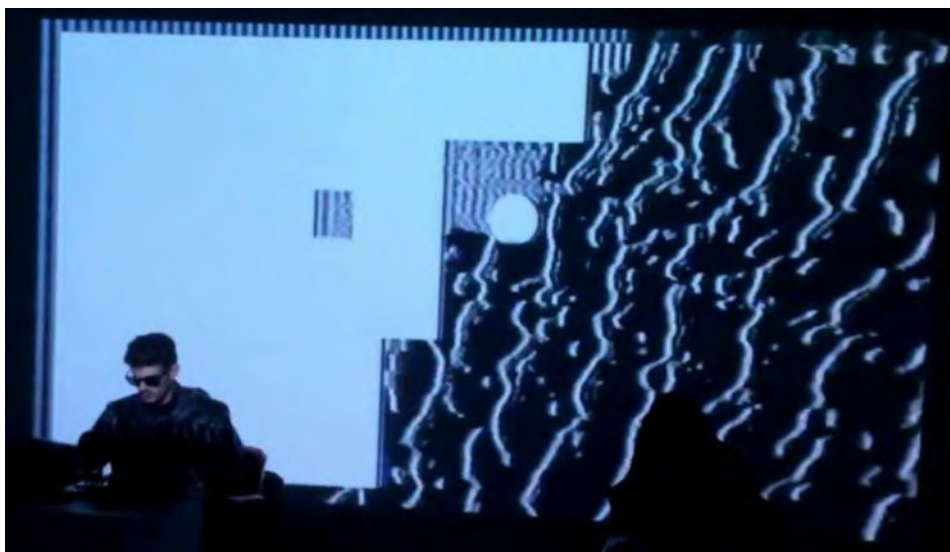


Figura 5 – Performance de ruído audiovisual no durante o fechamento da exposição *Phasing Loops*, 2016.

Fonte: o autor.

Em 2018, de 16 de junho até 8 de setembro, foi realizada a exposição coletiva de gravuras Intercambio de Portfolio 2017, no Museu da Gravura da Cidade de Curitiba, com curadoria de Nelson Edi Hohmann. Para essa exposição foi feita, em linóleo, uma gravura que corresponde a um *frame* de uma animação, também foi desenvolvido um aplicativo de realidade aumentada para substituir a imagem impressa pela animação quando essa é enquadrada pela câmera de um *smartphone*.

Em 2019, de 31 de outubro a 30 de novembro, foi realizada a instalação audiovisual *Then, what if?*, na galeria Five Points, em Torrington, Connecticut, EUA, apresentada por *NewMusicNewMediaNewEngland*, com curadoria de Gene Gort and Ken Steen. Para a qual foi desenvolvida uma animação de 60 segundos para ser combinada aleatoriamente com 60 áudios de outros artistas. O projeto apresenta um total de 60 vídeos e 60 áudios de artistas diferentes que

podem gerar 3600 combinações. Esse projeto aconteceu em três etapas: um evento de exibição de vídeos, no dia 9 de novembro, com participação do público no qual 60 espectadores selecionam aleatoriamente 60 vídeos e 60 áudios resultando em uma exibição de 60 minutos; uma instalação em uma galeria de arte e um website <<http://nmnmne.org/ThenWhatIf/then_what_if.php>> no qual os vídeos e áudios podem ser combinados de maneira aleatória ou pareados pelos visitantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Phasing Loops* utiliza conjuntos de regras algorítmicas (o *loop* e o efeito de *phasing*) como um método de composição para combinar elementos gráficos e sonoros semelhantes, mas com durações diferentes, para gerar combinações complexas e imprevisíveis a partir de elementos básicos. Algumas das animações produzidas tem durações que impossibilitam ao ser humano assisti-las por completo, portanto, criando experiências individuais e fragmentárias, compostas pela combinação de momentos diferentes, momentos que também são diferentes para cada espectador. As animações foram criadas para serem reproduzidas em diferentes contextos e dispositivos, podendo ser exibidas tanto em ambientes virtuais quanto domesticamente ou em museus e galerias.

Um possível aperfeiçoamento a ser feito nos *Phasing Loops* de longa duração é a animação tocar baseada no relógio do computador, com uma data e horário de início definidos, de maneira que quando acessada a animação seja iniciada em um ponto do ciclo de *phasing* correspondente a data e horário de acesso. Dessa maneira funcionando como se ininterruptamente.

Futuras iterações do projeto, sob o título *Pharsing Loops IRL (In Real Life, ou na vida real, em português)*, pretendem reproduzir o efeito de *phasing* de maneira analógica, para isso serão adaptados brinquedos óticos do período pré-cinema, como os zootropos e *flipbooks*, e serão utilizados múltiplos projetores de filme em *loop* para a sobreposição de projeções e misturas de cores. Também existe a intenção de desenvolver séries de gravuras reproduzindo *frames* de animações criadas com o efeito de *phasing*, tanto combinadas com a visualização de animações por aplicativo de realidade aumentada quanto individualmente.

REFERÊNCIAS

GALANTER, Philip. *What Is Generative Art?* Complexity theory as a context for art theory. In: proceedings of the 6th generative art conference, Milan: Polytécnico di Milano: 2003.

BROWNLOW, Kevin. *Silent Films: What Was the Right Speed?*, Sight & Sound 49, pp. 164-167, 1980.

ENO, Brian. *A Year With Swollen Appendices: Brian Eno's Diary*. London: Faber and Faber, 1996.

ENO, Brian. *14 Video Paintings*. London: Opal/Upala Music/Rykodisk, 2005, 1 DVD.

ENO, Brian. My Light Years [Texto do encarte]. In: *77 Million Paintings*. 2ª edição. London: All Saints Records/Wordsalad, 2007, 2 DVD.



ANIMAÇÃO QUE USA A LIBRAS COMO FORMA DE EXPRESSÃO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Denise Machado Torquato da Silva¹

Elisangela Lobo Schirigatti²

Gustavo Duarte Linares³

RESUMO: O objetivo deste artigo é propor um caminho metodológico inicial para o desenvolvimento de uma animação que utiliza a Libras como forma de expressão. A pesquisa é de natureza qualitativa e de base bibliográfica, sendo enriquecida por recomendações obtidas após a execução de um processo produtivo experimental. O estudo em questão destaca as fases necessárias específicas para a produção de uma animação direcionada às crianças surdas. O referencial teórico aborda as etapas metodológicas de produção de uma animação, os elementos da cultura surda, os parâmetros fonológicos da Libras e a análise de similares das animações produzidas para este público-alvo.

PALAVRAS-CHAVE: cultura surda; inclusão audiovisual; parâmetros fonológicos; metodologia.

INTRODUÇÃO

Uma pesquisa promovida pelo IBGE em 2013, em convênio com o Ministério da Saúde, estimou que 1,1% da população brasileira possuía algum tipo de deficiência auditiva, considerando pessoas com surdez nos dois ouvidos, surdez em um ouvido e audição reduzida no outro, ou redução na audição de ambos os ouvidos. 0,9% da população total adquiriu a deficiência passando por algum tipo de acidente ou doença, e os outros 0,2% desde o nascimento (IBGE, 2013).

Os mesmos dados ainda apontam que a maior proporção de deficiência auditiva se encontra no grupo de pessoas sem escolaridade ou com ensino fundamental

.....
¹Graduada em Design Gráfico na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. dmtorquatos@gmail.com

²Prof. Dra. da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. elisangelal@utfpr.edu.br

³Graduado em Design Gráfico na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. gulinaires@gmail.com

incompleto (1,8%). Entre as crianças de 0 a 9 anos, 0,1% possuem algum tipo de comprometimento na audição, e entre os 10 a 17 anos, a probabilidade aumenta para 0,3%.

Da população com deficiência auditiva, em 2013, 20,6% apresentou grau intenso ou muito intenso de dificuldades ou não conseguia realizar atividades do cotidiano efetivamente. E a causa provavelmente é originada da falta de acesso à educação para essa parcela dos brasileiros (IBGE, 2013).

No Brasil, a educação para os surdos ainda é de difícil acesso e sua história é recente, surgindo em 1857, quando Dom Pedro II criou a primeira escola voltada para educar meninos surdos no Rio de Janeiro, a então capital do país. Contudo, foi apenas em 2002 que a Libras (Língua Brasileira de Sinais) foi reconhecida como meio oficial para comunicação e expressão no Brasil, por meio da Lei nº10.436 (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

Por mais dificuldades que a população surda ainda encontre em situações do dia a dia, não podemos cometer o erro de relacioná-las todas à sua deficiência, perpetuando a ideia de que a surdez é a raiz de seus problemas, e não o ambiente e sociedade aos quais estão inseridos (ANDREIS-WITKOSKI, 2015). Um indivíduo surdo possui as mesmas capacidades sociais e cognitivas que um ouvinte. O que varia de um para outro é o contato com a linguagem desde cedo.

Segundo a pesquisa publicada no site da UNICEF, os genes têm um papel muito importante na possibilidade do desenvolvimento mental de uma criança, mas a complexidade do cérebro não está só na disposição genética, o crescimento do cérebro depende das oportunidades de experiências com o mundo e interações sociais dadas à criança (UNICEF, 2014), como também comprovado no estudo de Fernando César Capovilla, professor da USP (Universidade de São Paulo), responsável pela pesquisa que faz parte do Programa Nacional de Avaliação do Surdo (Pandés) envolvendo mais de nove mil estudantes a respeito do desenvolvimento de cognição e linguagem do aluno surdo. Capovilla afirma que crianças em contato com a língua de sinais desde o início da infância aprendem a ler mais cedo, comparadas com as crianças que são matriculadas em escolas regulares e sem nenhum incentivo a Libras (ESTADÃO, 2011).

O audiovisual faz uso de elementos concretos, visíveis e que estimulam todos os sentidos, manipulando situações, pessoas, cenários, cores e relações espaciais (MORAN, 1995). Ainda segundo Moran (1995), a linguagem audiovisual conseguiu encontrar uma fórmula para se comunicar com muitas pessoas, sejam crianças ou adultos, uma fórmula que se encaixa à sensibilidade do homem contemporâneo com elementos como cenas curtas, ritmo acelerado e contrastado, cenários, personagens, sons, imagens, efeitos trabalhando em favor de expressar informações de forma compassada e balanceada.

Entre as várias opções audiovisuais, como o cinema, vídeos, comerciais, videogames, ou vídeos feitos em telefones móveis, a animação possui a capacidade de reduzir a elementos essenciais processos mais complexos que não poderiam ser compreendidos com tanta clareza em meio à quantidade de informações visuais que um live action traz (VILAÇA, 2006).

Considerando a população surda uma minoria, e as crianças surdas uma parcela ainda menor (IBGE, 2013), mais materiais voltados para os surdos progrediria no objetivo de representar um público alvo negligenciado por uma indústria que sempre se voltou para a audiência ouvinte.

Com base neste contexto, o objetivo deste artigo é identificar elementos necessários que devem ser considerados no desenvolvimento de uma animação que utilize a Libras como forma de expressão, visando incentivar a representação da Língua de Sinais em projetos de animação.

1. A CULTURA SURDA E LIBRAS

A história do povo surdo pode ser considerada uma história recente, mas unicamente pelo motivo de ter sofrido tanta negligência e violência no passado. A incapacidade da audição, por muito tempo, foi considerada como sinônimo de um estado quase não humano, justificando práticas violentas como abandonos, exclusão social, castigos, escravidão, e morte aos indivíduos com algum tipo de surdez (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

Um estudo científico dos Estados Unidos realizado na década de 1960 analisou a ASL – American Sign Language – e conseguiu comprovar que a língua de sinais

se constitui legitimamente em uma linguagem, assim como as línguas orais. Esse estudo foi um grande impulsionador na luta dos surdos a favor de suspender o oralismo como forma de ensino imposta a eles (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

Na década de 1990, indivíduos surdos de várias partes do mundo se uniam e, junto com outros grupos que reivindicavam seus direitos, exigiam mudanças na metodologia de ensino que a eles era imposta. Após muitos esforços e resistência, a comunidade surda conquistou o reconhecimento oficial da Língua de Sinais Brasileira, pela lei no. 10.436/2002, no dia 24 de abril de 2002, como forma legal de comunicação e expressão (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

1.1 OS PARÂMETROS FONOLÓGICOS DA LIBRAS

A Libras, assim como outras línguas de sinais no mundo, é uma língua de modalidade gestual-visual (ou espaço-visual), pois a informação linguística é recebida pelos olhos e articulada principalmente pelas mãos, incluindo outros movimentos do corpo e da face (QUADROS, 2004).

Para que aconteçam os movimentos chamados de sinais são necessários um objeto e espaço. Os objetos podem ser uma ou as duas mãos do enunciador, e o espaço é toda a área ao redor do seu corpo. Dentro desse espaço podem se realizar um número de movimentos. Enquanto alguns são mais precisos, como tocar a ponta do nariz, outros são mais abrangentes, como a frente do tórax. A área indicada na Figura 1 é o espaço ideal, no sentido de que se espera que os interlocutores estejam face a face. (QUADROS, 2004). O **espaço** é um dos cinco parâmetros fonológicos da Libras, onde recebe o nome de locação ou ponto de articulação (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

As **configurações manuais**, ou seja, a forma que a mão assume na realização de um sinal, como o exemplo do alfabeto manual indicado na Figura 3.4.3, pode envolver tocar ou não alguma locação, que pode ser parte do corpo, como a cabeça, mão e tronco, ou acontecer no espaço neutro vertical, do meio do corpo até a cabeça, ou horizontal, à frente do emissor (KOJIMA, SEGALA, 2008).

Outro parâmetro fonológico é o **movimento** que a mão realiza. No caso das configurações com alguma direção, a inversão desta pode conceder um significado

oposto ao sinal. Os sinais podem não ter movimentos e serem apenas “poses” que as mãos desempenham para representar uma palavra, como as letras “a”, “b” e “c” do alfabeto manual (KOJIMA, SEGALA, 2008).

A **orientação da mão** se refere à qual direção a palma da mão está virada quando algum sinal é configurado (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

Na língua de sinais as **expressões não manuais** também são de papel muito importantes. Elas podem ser um movimento da face, dos olhos, da cabeça ou do tronco e podem marcar sentenças interrogativas, concordância, foco, advérbio, grau ou aspecto (QUADROS, 2004), como indicadas na Figura 1, abaixo.

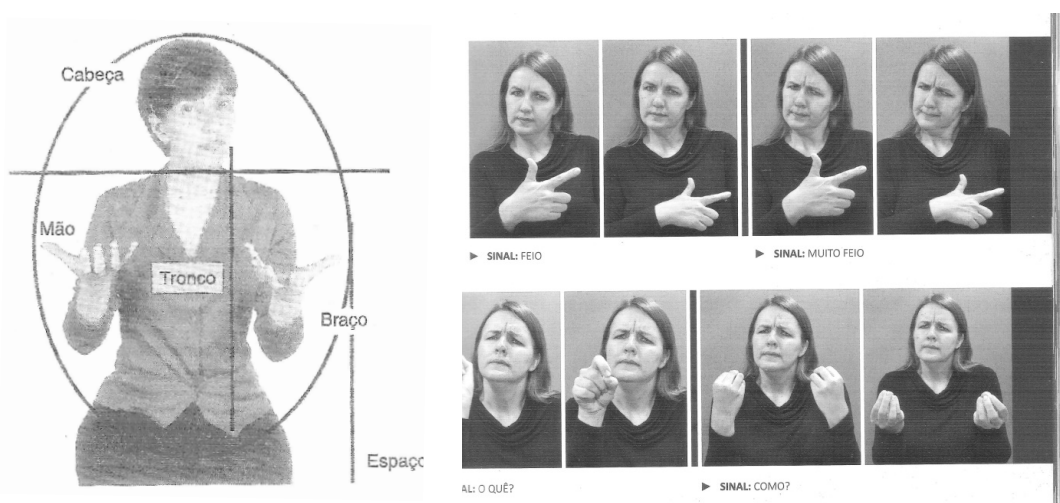


Figura 1: Espaço de realização dos sinais e as expressões não manuais.

Fonte: Andreis-Witkoski (2015)

2. ANÁLISE DE ANIMAÇÕES SURDAS

Um dos exemplos das soluções gráficas para problemas similares analisados é a animação japonesa “Koe no Katachi” (A voz do silêncio), produzida pelo estúdio Kyoto Animation e dirigida por Naoko Yamada, baseada no mangá de mesmo nome, escrito e ilustrado por Yoshitoki Ōima, lançada em 2016.

Por se tratar de uma grande produção, os movimentos dos personagens são bem naturais, orgânicos, detalhados e o número de frames é bem maior do que outras produções. As cenas de diálogo entre a personagem surda e outros personagens são geralmente enquadradas de perfil, onde não temos muita visibilidade do movimento das mãos, mas muita perspectiva do diálogo entre eles. No entanto, a câmera posicionada em perfil não compromete o entendimento da cena para

quem é ouvinte, já que, durante os sinais, os personagens ouvintes costumam oralizar as falas.



Figura 2: O enquadramento em perfil durante uma cena de diálogo.
Fonte: Kyoto Animation (2016)

Outra solução gráfica analisada foi a primeira animação brasileira em Libras “Min e as mãozinhas” (2018) criada e produzida por Paulo Henrique Rodrigues que conta com três episódios disponibilizados na plataforma YouTube.



Figura 3: Cena do episódio de “Min e as mãozinhas” (2018) em que a protagonista cumprimenta seu amigo com o sinal de “olá”
Fonte: YouTube (2018)

Todos os sinais usados durante o episódio são simples e fáceis de entender, e através da repetição, reforçam o aprendizado. Os respectivos movimentos são demorados o suficiente para que o telespectador não se perca, e, na maioria das cenas, o personagem está sempre em foco e próximo o suficiente para se enxergar os sinais.

Outro aspecto muito importante dessa animação é a presença de elementos da cultura surda. Por exemplo, os personagens ouvintes recebem o sinal que servirá

para reconhecê-los pela Min, a protagonista surda, que escolhe sinais de acordo com traços marcantes de seus amigos.

O vídeo, apesar de ser voltado para o público alvo infantil surdo, possui áudio. Durante todo o episódio temos uma trilha sonora de acordo com a emoção sentida pelos personagens, e efeitos sonoros que acompanham os movimentos dos mesmos. Quando, por exemplo, Min repete o mesmo sinal que o seu amigo elefante, o mesmo efeito sonoro é usado, auxiliando ouvintes que estão aprendendo Libras a reconhecerem o sinal.

3. ELEMENTOS DE UMA ANIMAÇÃO SURDA

Existem muitas metodologias para a criação de um produto audiovisual e elas variam de acordo com o estilo escolhido. Para determinar o melhor método deve ser levado em consideração se o projeto envolverá atores ou personagens animados, mídia onde será veiculado e o tamanho da produção, seja ela em um grande estúdio, quanto em projetos mais modestos, como o realizado nesse estudo. No entanto, todas as metodologias compartilham de algumas etapas como a criação de um roteiro, storyboard, direção de arte, layouts, animação, composição ou edição (FEEVALE, 2015).

A metodologia usada como base nesse artigo foi a divisão de Carlos Gerbase (2012). O autor fragmenta o processo audiovisual em cinco fases que, juntas, montam o produto de forma eficiente, rentável e pontual. Todas as fases dependem entre si e são nomeadas Criação, Pré-produção, Produção, Pós-produção e Circulação.

Apartir da abordagem de Carlos Gerbase (2012) foram adicionadas etapas de acordo com a necessidade um projeto de animação para o público surdo. As proposições para os elementos adicionais foram identificadas em 2019 a partir do desenvolvimento de uma animação experimental 2D digital denominada “Guto e as Mãos Falantes” (LINARES; SILVA, 2019). A animação encontra-se disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ugo82-3ybHs>.

No esquema abaixo, baseado na divisão de Carlos Gerbase da produção audiovisual em cinco fases, as etapas destacadas em azul na Figura 5 são os processos que podem ser adicionados especialmente em uma animação voltada para o público surdo.

Figura 4: As cinco etapas de Gerbase (2012)
Fonte: Os autores (2019)



Figura 5: Proposta metodológica a partir da divisão de Carlos Gerbase (2012)
Fonte: Os autores (2019)

3.1 STORYBOARD

O storyboard é um planejamento visual que já retrata as principais cenas de um projeto de forma rápida e objetiva, e sua estrutura se assemelha a uma história em quadrinhos. O processo de animação se baseia nele e em seus enquadramentos, timing, ângulos de câmera, planos e esboços. Para as fases de layout e cenário, o storyboard pode até ser reaproveitado como rascunho (ANDRADE, 2016).

Nas cenas de diálogo, os exemplos estudados optaram sempre por enquadramentos próximos aos personagens, mas distantes o suficiente para que os movimentos fossem legíveis e bem claros para o público. Enquadramentos como o Meio Primeiro Plano, onde vemos a figura humana da cintura para cima como exemplificado na Figura 6, foram os mais utilizados, já que capturam o personagem da cintura para cima (GERBASE, 2011), espaço que envolve as quatro de articulação dos sinais como explicado por Quadros (2004).

Ainda nas cenas de diálogo, o enquadramento mais próximo era o Plano Fechado, onde é possível mostrar com mais detalhes sinais de movimento pequeno como o de “pássaro”, cuja articulação envolve apenas a área do rosto e o movimento apenas dos dedos indicador e polegar, retratado na Figura 7.



Figura 6: Representação de um Meio Primeiro Plano
Fonte: Carlos Gerbase (2011)



Figura 7: Frame enquadrado no Plano Fechado, retratando o sinal de pássaro
Fonte: Os autores (2019)

Os posicionamentos de câmera mais utilizados foram o frontal e o $\frac{3}{4}$ como definidos por Gerbase (2011), já que estes não comprometem o entendimento do sinal. De perfil, a câmera não captaria a configuração manual de forma completa, ocultando o dedo polegar de um personagem, por exemplo.

Deve-se manter a posição frontal com o surdo, evitando virar o tronco durante o diálogo. Isso é devido aos sinais serem articulados todos na área do tronco e cabeça. Se essas partes do corpo estiverem posicionadas de lado ou quase de costas, o surdo perde a visibilidade do sinal, e o diálogo está comprometido (ANDREIS-WITKOSKI, 2015).

Outra situação que deve ser evitada durante a articulação da Libras é o excesso de gesticulação, ou a presença de movimentos que não façam parte do sinal. Eles podem atrapalhar a atenção visual do sujeito surdo no processamento dos sinais (ANDREIS-WITKOSK, 2015).

3.2 ANIMAÇÃO DOS SINAIS

Antes da animação dos sinais, é recomendado gravar com uma câmera alguém articulando os sinais presentes na narrativa, para que os animadores entendam melhor os detalhes de cada movimento (Figura 8). O posicionamento pode ser frontal ou em $\frac{3}{4}$, e os animadores devem examinar qual das diferentes posições e enquadramentos é a mais clara visualmente.



Figura 8: Sinal de “olá” na esquerda, e “pássaro” na direita.
Fonte: Os autores (2019)

Para auxiliar na edição de movimentos muito específicos, como o dobrar de um dedo ou a rotação de um pulso, e não prejudicar a animação do restante do corpo do personagem, os membros dos personagens podem ser divididos como exemplificados na Figura 9.

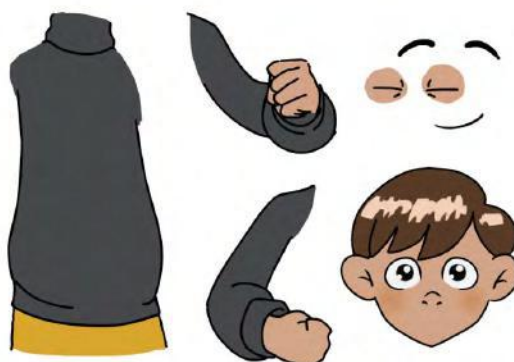


Figura 9: Divisão dos membros do personagem no Adobe Animate CC.
Fonte: Os autores (2019)

O corpo do personagem ficou dividido em tronco, o braço esquerdo e o direito, cabeça, olhos, sobrancelhas e boca. O tronco produz menos movimento durante sinal do que um braço, por exemplo, e, para não redesenhar o tronco em todos os frames de um sinal, é recomendado dividi-lo dos braços, conferindo maior autonomia para os membros mais usados e menor retrabalho.

A expressão facial também é uma questão variável dos sinais. Separada, ela não sofreria alteração quando um braço ou mão passasse pela sua frente, e caso esse braço ou mão precisassem de correção, a expressão não teria que ser editada novamente também.

No entanto, essa divisão de membros não se estende para a mão e dedos, já que, o trabalho de animar todos os dígitos separados, quadro por quadro, seria desnecessário e atrasaria o processo, além de diminuir a naturalidade dos movimentos, já que os sinais são articulados pela mão inteira, e não separada por dedos.

Com as animações dos sinais prontas, é necessária uma avaliação profissional sobre o resultado até a etapa anterior.

3.3 EDIÇÃO DE SOM E LEGENDAS

Segundo Barbosa (2000), os efeitos sonoros, além da função de imitar os sons presentes na realidade cotidiana, podem introduzir novas realidades e conceitos sonoros no audiovisual, trazendo possibilidades dinâmicas para a mistura da imagem e som.

Essa definição se aplica também aos efeitos sonoros de “Min e as Mãozinhas” (2018). Os efeitos sonoros não foram usados para simular barulhos comuns como os passos da personagem Min andando, ou o barulho do seu amigo batendo na janela. A edição de som foi planejada para auxiliar o aprendizado de quem assiste o vídeo, conectando cada sinal com uma sequência diferente de notas, criando um mundo sonoro diferente do que conhecemos para a Libras.

Para oferecer vários tipos de experiência ao espectador, o criador pode optar pelas closed captions do YouTube, uma ferramenta da própria plataforma que gera legendas ou disponibiliza as legendas definidas pelo próprio autor do vídeo,

além de oferecer várias opções de tamanho de fonte, cor, fundo, e até estilos. Dessa forma, quem estiver assistindo à animação terá a opção de assistir sem legendas ou com, caso queiram tirar alguma dúvida sobre o significado dos sinais, incluindo ainda mais pessoas dentro do público que poderá assistir e compreender o vídeo, minimizando as chances de má interpretação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de uma animação para surdos é uma chance para seus criadores expandirem suas capacidades e suas visões do mundo, para aprender a enxergar a animação, ou qualquer outro meio de entretenimento, a partir dos olhos de outra pessoa. A proposição de uma metodologia da produção de uma animação, especialmente para crianças surdas, torna-se um importante caminho para a construção de materiais de cunho inclusivo.

Diante disso, este artigo abre um espaço para discutir como esta metodologia deve ser planejada desde o início usando a linguagem, os costumes e a cultura que o tipo de espectador que ela procura atingir fala e tem. Sugerindo assim, alguns fatores que podem ser considerados durante a produção de uma animação desta natureza, tais como: planos de cena, captação dos sinais antes da produção e feedbacks com o público-alvo e profissionais atuantes na área.

Um dos tópicos relevantes abordados foram as cenas. Estas devem ser visualizadas desde a etapa do storyboard tendo em mente os enquadramentos e posições da câmera mais adequados para retratar um diálogo em Libras.

Outro fator foi a referência adotada para desenvolver a animação propriamente dita. Destaca-se que gravar os sinais em vídeo antes de animar os movimentos é uma etapa de grande importância para os animadores. Para complementar, o recomendado é submeter os próprios vídeos à uma avaliação externa primeiro. Isso garantirá menos retrabalho na parte da animação, já que a correção será feita na etapa dos vídeos. Outro passo relevante para prevenir correções ou alterações trabalhosas é dividir os membros dos personagens na etapa de animação 2D digital.

Pode se perceber que os formulários escritos não são a melhor forma para se entrevistar surdos, já que muitos aspectos da linguagem escrita vêm do

oralismo, como o nome, ao invés do sinal para o surdo. Desta forma, compreende-se que a obtenção do feedback de profissionais e a aproximação com a cultura surda, são experiências enriquecedoras e contribuem para melhor atender as necessidades do público-alvo. Pois ao colocar-se sob o ponto de vista de seu público-alvo o animador melhor conseguirá representá-lo e atingi-lo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Filipe. **O que é um storyboard?** 2016. Disponível em: <<https://www.ra-ccomunicacao.com.br/blog/o-que-e-um-storyboard/>>. Acesso em: 19 abr, 2019.

ANDREIS-WITKOSKI, Silvia. **Introdução à libras: língua, história e cultura.** 1 ed. Curitiba: Editora UTFPR, 2015.

BARBOSA, Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica.** Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras cinematográficas/ videográficas de ficção. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa, 2000. Disponível em: <http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf>. Acesso em 16 jun, 2019.

GERBASE, Carlos. **Cinema: Primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012;

GERBASE, Carlos. **Primeiro Filme.** 2011. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/>>. Acesso em 8 abr, 2019.

IBGE, **Coordenação de Trabalho e Rendimento.** Pesquisa nacional de saúde: 2013: ciclos de vida: Brasil e grandes regiões. Rio de Janeiro: IBGE, 2015.

KOE no Katachi. Direção: Naoko Yamada. Produção: Hideaki Hatta. Japão: Kyoto Animation, 2016. 1 DVD.

KOJIMA, Catarina Kiguti. SEGALA, Sueli Ramalho. **Libras, Língua Brasileira de Sinais, A Imagem do Pensamento, Vol. 1.** São Paulo: Editora Escala 2008.

LINARES, Gustavo Duarte. SILVA, Denise Machado Torquato da. **Animação para o público infante juvenil surdo.** 2019. 179f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

LINARES, Gustavo Duarte. SILVA, Denise Machado Torquato da. **Guto e as Mãos Falantes – Episódio 1.** 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=U9o82-3ybHs>> Acesso em 01 out, 2019.

MORAN, José. **O Vídeo na Sala de Aula.** São Paulo: Revista Comunicação & Educação. 1995.

O ESTADÃO: Portal do Estado de S. Paulo. **“O surdo deve ser educado no idioma materno e por meio dele”**: entrevista com Fernando Capovilla. São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/geral,o-surdo-deve-ser-educado-no-idioma-materno-e-por-meio-dele-imp-,737415>>. Acesso em: 17 abr, 2018.

UNICEF Connect. **“How children’s brains develop - new insights”**. 2014. Disponível em: <https://blogs.unicef.org/blog/how-childrens-brains-develop-new-insights/>>. Acesso em: 8 jun, 2018.

Universidade FEEVALE. **Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”**. 2015. Disponível em: <https://www.feevale.br/>>. Acesso em: 12 mar, 2019.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho. **Inclusão audiovisual através do cinema de animação**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

YOUTUBE. **Gerenciar as configurações de legendas**. 2018. Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/100078?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=pt-BR>>. Acesso em 16 jun, 2016.

A ANIMAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR DE DESIGN NO BRASIL

Elisangela Lobo Schirigatti, UTFPR. elisangelal@utfpr.edu.br

Ilan Avrichir, ESPM. iavrichir@espm.br

RESUMO: O estudo providencia uma visão geral sobre como a disciplina de animação está inserida na matriz curricular dos cursos superiores de Design no Brasil em 2018. O intuito é promover informações de referências para subsidiar reflexões e discussões sobre uma área em ascensão, que gera renda e demanda, inclusive internacional. O estudo possui carácter exploratório com análise qualitativa e de abordagem descritiva. Os dados utilizados são secundários, referentes ao ano de 2018 e foram extraídos da base de dados do Ministério da Educação, denominada e-MEC. Importante ressaltar que os cursos pertinentes a pesquisa em questão são aqueles que possuem pelo menos uma disciplina de animação em seu currículo, sendo que o fator de corte utilizado foi o conceito de curso (CC) igual ou maior a 4. Por fim, para averiguar a existência da disciplina de animação, a matriz curricular dos cursos pré-selecionados e disponíveis online foi consultada, assim como o Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Os resultados mostram a caracterização dos cursos gratuitos e não gratuitos de Design, bem como a caracterização dos cursos de Design ativos e em extinção, providenciando uma visão geral sobre como a disciplina de animação está inserida na matriz curricular nestas Instituições de Ensino Superior (IES). As evidências encontradas mostraram que a maior parte dos cursos de Design no Brasil é da esfera privada e está concentrada na região Sudeste. De acordo com os dados examinados, foi observado uma quantidade pouco expressiva de cursos específicos de animação e são poucos os cursos de Design apontados como referência de qualidade pelo MEC que abordam o assunto animação dentro de uma disciplina distinta.

PALAVRAS-CHAVE: disciplina de animação; cursos de Design ativos; conceito de curso.

INTRODUÇÃO

A indústria criativa vem alcançando grade importância econômica nos últimos anos devido as transformações de valores culturais e sociais. Despertando assim, o interesse de diversos autores que também abordaram o tema a fim de melhor compreendê-lo (CAVES, 2000; HOWKINS, 2001; WOOD JR, et al., 2009; BENDASSOLLI et al. 2009; HANSON, 2012). Ao realizar o primeiro mapeamento global da Indústria Cultural e Criativa (ICC), a UNESCO (2015) concluiu que esta gera uma receita de US\$ 2,250 bilhões e é responsável por 29,5 milhões de empregos ao redor do mundo, o que caracteriza 1% da população mundial ativa. Liderando o ranking de negócios criativos está a televisão (US\$ 477 bilhões), que

é seguida pelas artes visuais (US\$ 391 bilhões) e depois, pelos jornais e revistas (US\$ 354 bilhões). Os resultados do relatório barômetro global de confiança de capital publicado pela EY (2017) apontam que 50% das empresas da ICC tem intenções de ampliar suas aquisições nos próximos 12 meses, mostrando que este setor possui grandes perspectivas de expansão.

Dentro da classificação da UNCTAD (2010), o audiovisual é um dos nove subgrupos da indústria criativa e engloba o filme, a televisão, o rádio e outros meios de comunicação. O audiovisual está inserido no grupo de Mídia que por sua vez, caracteriza-se por produzir conteúdo criativo com o objetivo de comunicação com largas audiências. Desta forma, a animação é descrita como um “gênero e uma técnica do audiovisual”, por se diferenciar da captação da ação viva e causar o efeito de ilusão de movimento (Colombia, 2009, p. 45).

O mercado de animação é promissor e só em 2017, a indústria global de animação e efeitos especiais foi mensurada em US\$ 254 bilhões, registrando um crescimento de 2% em relação ao ano anterior (DIGITAL VECTOR, 2018). Ainda com base no relatório elaborado por esta empresa, o segmento de animação apresentou como principais mercados os Estados Unidos, Canadá, Japão, China, França, Grã-Bretanha, Coreia e Alemanha. Com ênfase na animação de computador para séries de TV, a indústria global de animação e efeitos especiais está projetada para alcançar US\$ 270 bilhões em 2020.

Segundo o Programa de exportação do audiovisual brasileiro “Brazilian Content” (2017), uma parceria da Associação Brasil Audiovisual Independente (BRAVI) com a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), outro fator positivo do setor de animação é o potencial de exportação pela própria natureza do produto final que permite fácil dublagem. Ao estudar o perfil das exportações das produções brasileiras, a BRAVI (SCHELLER, 2017) revelou que a animação já é o segundo gênero mais exportado com 24%, ficando atrás somente dos documentários (38%).

Além de que, a animação pode despertar novos negócios para vários outros segmentos, entre estes o licenciamento de marcas, games e conteúdos para web e celular. A Associação Brasileira de Licenciamento (ABRAL, 2017), identificou, em um mapeamento de

mercado, que de 600 propriedades licenciadas no Brasil 60% dizem respeito ao público infantil, 57% estão relacionadas ao entretenimento e 20% são de empresas brasileiras. Dentre os principais licenciadores estão: Discovery, Disney, Maurício de Souza Produções, Cartoon Network, TV Pinguim, Warner Bros., Nickelodeon e Bromélia Produções. As marcas brasileiras que aparecem com destaque nesta pesquisa são Turma da Monica e Galinha Pintadinha. Só esta última registrou um faturamento de R\$ 200 milhões por ano, tendo os acordos de licenciamento como a principal fonte de crescimento (BERNARDES, 2015).

De acordo com o SEBRAE (2014), apesar do mercado de animação ser promissor, no Brasil o desafio desta área se concentra na necessidade de investimentos em capacitação e na visão de negócios no que diz respeito ao licenciamento, exportação e desdobramento para outras mídias. Caracterizando-se assim, como um campo potencial a ser melhor explorado, principalmente no que tange as competências (ACCELERATE ANIMATION, 2013) e o equilíbrio entre habilidades e força de trabalho (HONEYCOMB, 2015). Uma vez que a escassez de competências pode se caracterizar como um limitador do desenvolvimento do setor de animação (WESTCOTT, 2011).

Dentro deste debate, a OIT (2000) ressalta que a riqueza das nações se baseia cada vez mais sobre o saber e as qualificações de sua força de trabalho, por isso um dos elementos estratégicos da educação é desenvolver o saber e as qualificações necessárias para tornar o país competitivo internacionalmente. Sob esta ótica, o ensino superior tem um importante papel como propulsor da ampliação das capacidades do egresso ao abordar dimensões e tendências mundiais, pois além da educação, a Instituição de Ensino Superior (IES) tem a finalidade de formar pessoal altamente qualificado (UNESCO, 2012). Na mesma linha de discussão, Godim (2002, p. 300) já reforçava que “a organização universitária, como qualquer outra esfera da educação formal, está sendo convocada a assumir um duplo papel, o de educar – que se distingue da mera instrução – e o de preparar profissionais para atender às novas demandas do mercado de trabalho.”

Visto que, além da inovação no âmbito tecnológico e pedagógico, uma das formas de inovar na área de ensino é por meio de transformações que acercam o currículo, incluindo as mudanças na organização do caminho percorrido pelo

estudante na IES, envolvendo a alteração de tempo, espaço e conteúdo (CROS, 2009). Neste sentido, a abordagem da animação durante o processo de aprendizagem na academia pode ser relevante para o estabelecimento do perfil do profissional de design no atendimento das demandas nacionais e internacionais.

A indústria criativa da animação já foi abordada por diversos autores internacionais (TSCHANG; GOLDSTEIN, 2004; COLE, 2008; YOON, 2008; YOON; MALECKI 2009; TSCHANG; GOLDSTEIN, 2010; LEE, 2011, LEE, 2017) e por estudos nacionais (GATTI JR et al., 2012; GAMA, 2014; PEREIRA, 2016). Apesar de muitos destes estudos tratarem a indústria da animação sob a perspectiva de Cadeia Global de Valor (GEREFFI E FERNANDEZ-STARK, 2011), nenhum refere-se especificamente sobre os aspectos do ensino superior de animação no Brasil. Mesmo considerando que o mercado audiovisual pode absorver características culturais e está em constante mudança por operar, muitas vezes, sob pressão para a adoção de novas soluções criativas e de âmbito tecnológico, despertando assim, o surgimento de novas condições e necessidades que podem afetar a dinâmica do ensino superior. Por esta razão, torna-se importante compreender qual é a contribuição do ensino superior para a área animação afim de revelar os desafios atuais relacionados a inovação que são enfrentados pelos seus atores e vislumbrar as necessidades de ajustes e novas oportunidades de atuação.

Com base neste contexto, o objetivo deste estudo é caracterizar a inserção da disciplina de animação em cursos superiores de design no Brasil. Com isso, o presente estudo possui o intuito de promover informações de referências para subsidiar reflexões iniciais sobre a inserção da animação no currículo de design. Pois ao disponibilizar discussões sobre uma área em ascensão, que gera renda e demanda, inclusive internacional, os administradores acadêmicos podem sintonizar prioridades estratégicas ao currículo em questão.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O ensino superior possui um importante papel para o desenvolvimento econômico, porém a sua contribuição tem seus limites, visto que as melhorias envolvendo as capacidades tecnológicas do lado da oferta do ensino não substituem as tendências adversas do lado da procura, uma vez que as novas exigências

florescem a cada momento na tentativa de suprir as habilidades despertadas pelo rápido avanço tecnológico. Formatando-se assim, uma demanda por egressos de qualidade que se moldem as dinâmicas de produção e necessidades tecnológicas (KRUSS et al., 2015). Uma tarefa que não é nada fácil para o ensino superior principalmente pela ênfase, nas últimas décadas, com a abordagem da internacionalização na educação (NGWARE, 2016). Assim, Griffiths et al. (2018) sugerem que apoio e recursos sejam direcionados para amenizar a ponte entre as lacunas de habilidades e os avanços na tecnologia com o propósito de melhorar a empregabilidade dos estudantes universitários.

Com relação ao ensino de animação, é fato que a academia pode concentrar o foco na indústria, como ocorre na Europa, onde a IES constrói conexões com os empregadores para criar sinergias e continuidade entre estes dois domínios (PUMARES et al., 2015). Os mesmos autores reforçam que esta proximidade busca identificar tendências e a partir destas, reconhecer as necessidades de transformação nas abordagens de ensino. Já que, o ensino superior apresenta dificuldades de atender a demanda atual do mercado profissional, em especial, no que tange a produção colaborativa de uma equipe de trabalho multidisciplinar (videogames, efeitos digitais e desenvolvimento de softwares) e de aspecto multicultural (*outsourcing* e coproduções internacionais).

Diante destes desafios, Pumares et al. (2015), ressaltam que as parcerias entre a IES e o mundo do trabalho podem promover ações para estreitar esta lacuna, tais como: palestras e workshops dos profissionais de animação no ambiente acadêmico; visitas às empresas de animação; treinamentos para os discentes dentro dos próprios centros produtores de animação ou realizados na IES com o apoio dos profissionais. Por outro lado, a IES pode aumentar a empregabilidade dos estudantes ao realizar treinamentos complementares, como os especializados em 3D, e estimular o domínio da língua inglesa com cursos e fomento de projetos com escolas estrangeiras (extensão e pesquisa) e programas de intercâmbios para docentes e discentes na área de animação (professor visitante, disciplinas em inglês, etc.).

Neste âmbito, destaca-se o projeto “The Bridge” que é de origem irlandesa e possibilita a atuação de estudantes em estúdios durante as férias de verão

(ANIMATION SKILLNET, 2018). A parceria é uma iniciativa pioneira entre a Ballyfermot College e Dublin Business Innovation Centre, onde estudantes tem a chance de participar de projetos reais desenvolvidos dentro dos estúdios de animação durante um período de o8 semanas. O projeto também abriu oportunidade para recém graduados e para aqueles que ainda não estão empregados, nas áreas de animação, games e efeitos visuais (VFX), entre outros cursos.

Outro exemplo, é o Accelerate Animation que resultou da parceria entre a Animate Projects e o London College of Communication da Universidade de Artes de Londres com apoio adicional da Jerwood Charitable Foundation (ACCELERATE ANIMATION, 2014). O programa visa o desenvolvimento profissional e prático para animadores e artistas independentes (ANIMATE PROJECTS, 2018). As atividades incluem eventos públicos, mesa de discussões e workshops com os objetivos de: desenvolver habilidades; facilitar conexões profissionais; ofertar treinamento (planejamento, apresentação, negociação, entre outros), ajudar na ligação entre ensino superior e práticas profissionais; contribuir no suporte ao desenvolvimento, além dos princípios básicos da prática do setor (ACCELERATE ANIMATION, 2014).

3. METODOLOGIA

O estudo possui carácter exploratório com análise qualitativa de abordagem descritiva (CRESWELL, 2010). Os dados utilizados são secundários e foram extraídos da base de dados do Ministério da Educação, denominada e-MEC (2018), que concentra o cadastrado oficial das Instituições de Educação Superior (IES) e de cursos de graduação vinculados ao Sistema Federal de Ensino do Brasil. As informações desta base são declaradas pelas IES públicas federais e privadas, incluindo universidades, centros universitários e faculdades. Por meio da ferramenta *online* são disponibilizados os dados da regulação das instituições e dos cursos oferecidos, incluindo endereços e indicadores de qualidade obtidos nas avaliações do MEC.

A consulta realizada foi do tipo avançada e por curso de graduação, optando-se por envolver os bacharelados, as licenciaturas e os cursos superiores de tecnologia. Neste caso, foi utilizada a palavra-chave “Design” e considerado somente

os cursos da modalidade presencial, que são aqueles que exigem a presença do aluno no mínimo 75% das aulas e em todas as avaliações. Da mesma forma, a palavra-chave “animação” também foi utilizada em uma segunda busca na tentativa de identificar cursos mais específicos desta área. A situação selecionada do curso foi “em atividade” e depois, também foram considerados os cursos “em extinção” mas que ainda estão ativos.

Quanto a categoria administrativa, as IES podem ser privadas ou públicas, que neste último caso, podem ser vinculadas ao governo federal, estadual ou municipal. Na ferramenta online e-MEC, a opção de gratuidade do curso foi acionada no intuito de se obter posteriormente possíveis comparativos entre os cursos “gratuitos” e “não gratuitos”, sendo que o texto de análise desenvolvido manteve estes dois termos para se referir aos cursos públicos e privados, respectivamente.

Os dados obtidos nas consultas foram organizados no Excel e analisados sob a luz da estatística básica (HOFMANN, 2007). Importante ressaltar que os cursos pertinentes a pesquisa em questão são aqueles que possuem pelo menos uma disciplina de animação em seu currículo. Por isso, a seleção considerou os cursos de Design, Design de Produto, Design Gráfico, Design Digital e os cursos específicos de Animação. Ignorando assim, os cursos de Design de Moda, Design de interiores e os relacionados com web design.

Outro fator de corte utilizado foi o conceito de curso (CC), que é o resultado obtido após a avaliação in loco do MEC. A comissão de avaliação é formada por especialistas e compõem o banco de avaliadores do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP, 2017). Em uma visita à IES, os avaliadores verificam três dimensões: a organização didático-pedagógica (peso 30), corpo docente e tutorial (peso 40) e a infraestrutura (peso 30). Durante a visita eles aferem as informações apresentadas pelo curso e de acordo com a realidade encontrada, preenchem o “Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação - Presencial e a Distância”, disponível no endereço <<<http://portal.inep.gov.br/web/guest/instrumentos>>> (acesso em 19/06/2018). O conceito apresenta uma graduação de 5 níveis (1 a 5), onde os valores iguais ou maiores a 3 indicam uma qualidade satisfatória e quanto mais próximo de 5 maior a excelência do curso. Por esta razão, nesta pesquisa foram selecionados para a análise somente os cursos com conceito igual ou maior que 4 ($CC \geq 4$).

O CC é permanente e influencia o Conceito Preliminar do Curso (CPC). Este por sua vez, determina se a visita de avaliação do MEC para a renovação do reconhecimento do curso será necessária ou não. Assim, a visita in loco é determinada automaticamente no caso de valores 1 e 2 do CPC. Na presença de 3, o curso pode optar por não receber a visita e transformar o CPC em CC permanente (INEP, 2017).

Por fim, para averiguar a existência da disciplina de animação, a matriz curricular de cada curso pré-selecionado foi consultada. Para isso, foi necessário procurar na internet os endereços das páginas web de cada IES e realizar o download das matrizes avulsas ou do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) que as contém. Em mãos destes documentos virtuais, foi possível proceder com a identificação da disciplina.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

No Brasil, foram encontrados 1.034 cursos de graduação relacionados a palavra-chave Design. De acordo com o grau, 320 são de bacharelado, 714 são de tecnologia e nenhum é de licenciatura. Com relação a gratuidade, 89,65% (927) destes cursos são não gratuitos e 10,34% (107) são gratuitos. No que diz respeito aos cursos específicos de Animação, foram encontrados 10 sendo 03 tecnológicos e 07 de bacharelado. No total, 05 são gratuitos e 05 não são gratuitos. É importante esclarecer que o sistema e-MEC contabiliza todos os cursos de Design ofertados por uma IES e que uma IES pode ofertar mais de um tipo de curso de design (Design Gráfico, Design de Produto, Design Digital, etc.) ou vários da mesma categoria em diferentes turnos (Matutino, Vespertino ou Noturno) ou apresentar o mesmo curso com diferença apenas no grau (Bacharelado, Tecnológico ou Licenciatura), por isso a quantidade de IES varia com relação a quantidade de curso. A quantidade de vagas também sofre variação, por exemplo, uma IES pode ofertar um curso com 100 vagas, enquanto que, outra IES pode ofertar o mesmo tipo de curso com apenas 40 vagas.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DOS CURSOS GRATUITOS DE DESIGN

Os 107 cursos de design gratuitos no Brasil contabilizam 5.391 vagas anuais. A maior parte está concentrada na região Sul, que com um montante de 35 cursos, representa 32,71% do total, esta é seguida pela região Nordeste com 30 (28,04%)

e pela Sudeste com 29 (27,10%). Apesar deste *ranking*, pode-se observar uma distribuição muito próxima entre estas três regiões, no que se refere a quantidade de vagas anuais e cursos ofertados (Tabela 1).

Tabela 1. Distribuição por região dos cursos gratuitos de graduação em Design cadastrados no Brasil

| Região | Cursos | Frequência (%) | Vagas anuais | Frequência (%) |
|--------------|------------|----------------|--------------|----------------|
| Sul | 35 | 32,71 | 1531 | 28,40 |
| Nordeste | 30 | 28,04 | 1640 | 30,42 |
| Sudeste | 29 | 27,10 | 1727 | 32,03 |
| Centro-oeste | 10 | 9,35 | 345 | 6,40 |
| Norte | 3 | 2,80 | 148 | 2,75 |
| Total | 107 | 100,00 | 5391 | 100,00 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018).

Em contraposição, a região Centro-oeste e Norte são as áreas com menor quantidade de cursos de design gratuitos ofertados no território nacional, contanto com apenas 10 e 03 cursos, respectivamente. Apesar da região Sudeste se encontrar na terceira posição, esta possui a maior parcela das vagas anuais que acumula 32,03% do total ao registrar 1.727 vagas. Já os 05 cursos obtidos na segunda busca, utilizando-se a palavra Animação, são de bacharelado e contabilizaram 188 vagas distribuídas em Santa Catarina (40), Minas Gerais (120) e Rio Grande do Sul (28).

Devido a pequenas variações na denominação de alguns cursos, os mesmos foram classificados de acordo com o título, sendo realizado o seguintes agrupamentos: Design, Design de Produto, Design Gráfico, Design de Moda, Design Digital, Animação e “Outros”. Neste último grupo foram agrupados 10 cursos: Design de Interiores (04), Design de Ambientes (02), Interdisciplinar em Artes e Design (01), Web Designer (01), Tecnologia da Informação em Web Designer (02).

Os estados brasileiros que apresentam o maior número de cursos gratuitos de Design são Minas Gerais (17), Santa Catarina (14) e Paraná (12). Em contrapartida, Acre, Rondônia, Roraima, Tocantins, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul não possuem estes cursos (Tabela 2).

Ao organizar os cursos de design (107) e de animação (05) com base nos indicadores de qualidade do MEC foi observado que dos 112 cursos gratuitos apenas 38,39% (43) possuem conceito de curso (Tabela 3).

Tabela 2. Distribuição por estado dos cursos gratuitos de graduação em Design cadastrados no Brasil

| Cursos de graduação | Design | | Design Produto | | Design Gráfico | | Design Digital | | Design Moda | | Outros | | Total |
|---------------------|--------|---|----------------|---|----------------|---|----------------|---|-------------|---|--------|---|-------|
| | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | |
| Estado | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B+T |
| Acre | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Alagoas | 1 | | | | | | | | | | 1 | | 2 |
| Amazonas | 1 | | | | | | | | | | | | 1 |
| Amapá | | 1 | | | | | | | | | | | 1 |
| Bahia | 2 | | | | | | | | | | | | 2 |
| Ceará | 2 | | | 2 | | | 1 | | 1 | | | | 6 |
| Distrito Federal | | | | | | | | | | 2 | | | 2 |
| Espírito Santo | 1 | | | | | | | | | | | | 1 |
| Goiás | | | | | 1 | | | | 2 | 2 | | 1 | 6 |
| Maranhão | 1 | | | | | | | | | | 3 | | 4 |
| Minas Gerais | 3 | | 4 | | 1 | | | | 3 | 4 | 2 | | 17 |
| Mato Grosso do Sul | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Mato Grosso | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Pará | 1 | | | | | | | | | | | | 1 |
| Paraíba | 2 | | | | | 1 | | | | | | 1 | 4 |

Continua

Conclusão

| Cursos de graduação | Design | | Design Produto | | Design Gráfico | | Design Digital | | Design Moda | | Outros | | Total |
|---------------------|--------|---|----------------|---|----------------|---|----------------|---|-------------|----|--------|---|-------|
| | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | |
| Estado | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B+T |
| Pernambuco | 2 | | | | | 1 | | | | | | | 3 |
| Piauí | | | | | | | | | 1 | 4 | | | 5 |
| Paraná | 3 | | 2 | | 2 | 1 | | | 2 | 2 | | | 12 |
| Rio de Janeiro | | | | | 1 | 1 | | | | | | | 2 |
| Rio Grande do Norte | 1 | | | | | | | | | 2 | | | 3 |
| Rio Grande do Sul | 1 | | 2 | | 1 | | 1 | | | 4 | | | 9 |
| Rondônia | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Roraima | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Santa Catarina | 2 | | 4 | | 1 | | | | | 7 | | | 14 |
| Sergipe | 1 | | | | | | | | | | | | 1 |
| São Paulo | 2 | | 2 | | 1 | | | | | 2 | | 1 | 8 |
| Tocantins | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Total | 26 | 1 | 12 | 4 | 8 | 4 | 2 | 0 | 9 | 30 | 7 | 4 | 107 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado; T - Tecnologia.

Tabela 3. Quantidade dos cursos gratuitos de graduação em Design e de Animação com conceitos MEC.

| Cursos | Quantidade | Quantidade (%) | Conceito Curso | Conceito Curso (%) |
|----------|------------|----------------|----------------|--------------------|
| Moda | 39 | 34,82 | 15 | 38,46 |
| Design | 27 | 24,11 | 12 | 44,44 |
| Produto | 16 | 14,29 | 6 | 37,50 |
| Gráfico | 13 | 11,61 | 5 | 38,46 |
| Animação | 5 | 4,46 | 4 | 80,00 |
| Digital | 2 | 1,79 | 1 | 50,00 |
| Outros | 10 | 8,93 | 3 | 30,00 |
| | 112 | 100,00 | 43 | 38,39 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018).

Vale lembrar que os cursos pertinentes à pesquisa em questão são aqueles com CC igual ou maior que 4 ($CC \geq 4$) e que possuem pelo menos uma disciplina de animação em seu currículo. Então, dos 43 cursos encontrados com CC foram delimitados 22 cursos de graduação de 15 IES, sendo estes: Design (07), Design de Produto (06), Design Visual (01), Design Gráfico (03), Design Digital (01), Artes Visuais (02), Cinema de Animação (01) e Cinema de Animação e Artes Digitais (01). Destes 22 cursos pré-selecionados, foi visto que apenas 02 apresentam conceito de curso 5, o Design Gráfico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) e o Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Após a filtragem dos dados considerando o conceito de curso, a identificação da disciplina de Animação foi realizada analisando-se a grade curricular no Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Assim, foram identificados 06 cursos administrados por 04 IES (Quadro 1).

| IES | Curso | Tipo | CC |
|--|-------------------------------------|------|----|
| Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) | Design | B | 4 |
| Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) | Design Digital | B | 4 |
| Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) | Artes Visuais | B | 4 |
| Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) | Artes Visuais | B | 4 |
| Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) | Cinema de Animação | B | 4 |
| Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) | Cinema de Animação e Artes Digitais | B | 5 |

Quadro 1. Cursos gratuitos de graduação em Design e de Animação com $CC \geq 4$ + disciplina de animação. Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado.

Na relação aparecem 02 cursos de Artes Visuais disponibilizados pela UFMG. A questão é por que o sistema contabilizaria somente estes dois cursos em uma busca com a palavra-chave “Design” ou “Animação”, já que existem 322 cursos de Artes Visuais no Brasil? A resposta pode estar relacionada com o nome anterior do curso que também está registrado no cadastro, pois ambos já foram denominados de Artes Visuais com Habilitação em Cinema de Animação. O grau destes dois cursos está identificado como Bacharelado, porém ao acessar as informações descritivas disponíveis dos cursos no sistema e-MEC, percebe-se que um deles é de licenciatura.

4.2 CARACTERIZAÇÃO DOS CURSOS NÃO GRATUITOS DE DESIGN

No total, 927 cursos de graduação de Design no Brasil são não gratuitos. Deste montante, 46,39% (430) estão localizados na região Sudeste e concentram

53,85% as vagas anuais. Na sequência, aparece a região Sul com 26,21% (243) e depois a região Nordeste com 17,37% (161). Apesar do Sul ofertar 82 cursos de Design a mais que o Nordeste, o número de vagas anuais das duas regiões quase se equiparam ao ofertarem 23.880 e 23.861, respectivamente (Tabela 4).

Tabela 4. Distribuição por região dos cursos não gratuitos de graduação em Design cadastrados no Brasil

| Região | Cursos | Frequência (%) | Vagas anuais | Frequência (%) |
|--------------|------------|----------------|----------------|----------------|
| Sudeste | 430 | 46,39 | 73.582 | 53,85 |
| Sul | 243 | 26,21 | 23.861 | 17,46 |
| Nordeste | 161 | 17,37 | 23.880 | 17,48 |
| Centro-oeste | 64 | 6,90 | 11.011 | 8,06 |
| Norte | 29 | 3,13 | 4.300 | 3,15 |
| Total | 927 | 100,00 | 136.634 | 100,00 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018).

O curso não gratuito de Design com maior oferta no território nacional é de Design de Moda que detêm 32,72% (304) do total de cursos. Devido sua representatividade perante os cursos não gratuitos, o curso de Design de Interiores foi desconectado do grupo “outros” e é mostrado na tabela 1 ocupando o segundo lugar no *ranking* de cursos de design não gratuitos mais ofertados no Brasil (23,57%).

Da mesma forma, devido a sua relevância para o estudo em questão, os 03 cursos de Design de Animação que aparecem no resultado da pesquisa por cursos de “Design” foram desagregados do grupo “outros”, pois os mesmos apareciam repetidos nos resultados da busca específica por cursos de “Animação” (Tabela 5).

Tabela 5. Quantidade dos cursos não gratuitos de graduação em Design e de Animação com conceitos MEC.

| Cursos | Quantidade | Quantidade (%) | Conceito Curso | Conceito Curso (%) |
|------------|------------|----------------|----------------|--------------------|
| Moda | 304 | 32,72 | 224 | 73,68 |
| Interiores | 219 | 23,57 | 149 | 68,04 |
| Gráfico | 159 | 17,12 | 102 | 64,15 |
| Design | 150 | 16,15 | 75 | 50,00 |
| Produto | 78 | 8,40 | 46 | 58,97 |
| Animação | 5 | 0,97 | 2 | 40,00 |
| Digital | 5 | 0,54 | 3 | 60,00 |
| Outros | 9 | 0,54 | 6 | 66,67 |
| | 929 | 100,00 | 605 | 65,12 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018).

Nesta pesquisa mais detalhada foram encontrados 05 cursos de Animação não gratuitos, sendo que dois destes não haviam sido identificados na primeira busca, que considerou somente a palavra “Design”. Por isso, ao somar os cursos de Design e de Animação, o total passou de 927 para 929 de cursos.

Os cursos de Animação empatam a sexta posição com Design Digital, ambos com 05 cursos, assumem pouca representatividade perante os líderes do grupo. Já os cursos de Design Gráfico e Design representam 17,12% e 16,15% do montante, contabilizando assim 159 e 150, respectivamente. Por fim, na categoria “outros” ficaram agregados 09 cursos, entre estes: Design de Games (03), Web Design (02), Comunicação em criação e desenvolvimento de web sites e design (01), Decoração e Design (01) e Produção Multimídia (02).

Ao analisar a distribuição dos tipos de cursos de Design não gratuitos por estado, percebe-se que São Paulo possui a maior quantidade de cursos com um total de 293 turmas de graduação, liderando em todas as categorias (Tabela 6).

Tabela 6. Distribuição por estado dos cursos não gratuitos de graduação em Design cadastrados no Brasil

| Cursos de graduação | Design | | Design Produto | | Design Gráfico | | Design Digital | | Design Moda | | Design Interiores | | Outros | Total |
|---------------------|--------|---|----------------|---|----------------|----|----------------|---|-------------|----|-------------------|----|--------|-------|
| | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | | |
| Estado | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B/T | B/T |
| Acre | | | | 2 | | | | | | | | | | 2 |
| Alagoas | | | | | 1 | 2 | | | | 2 | | 3 | | 8 |
| Amazonas | 1 | | | 4 | | 3 | | | | 2 | | 1 | | 11 |
| Amapá | 1 | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Bahia | 4 | | | 8 | | 5 | | | 2 | 10 | | 16 | | 45 |
| Ceará | 1 | | | 4 | | 6 | | | | 12 | | 5 | | 28 |
| Distrito Federal | 2 | | | | | 6 | | | | 6 | | 10 | | 24 |
| Espírito Santo | 3 | | | 4 | | 1 | | | 2 | 8 | 1 | 2 | | 21 |
| Goiás | 1 | 1 | | 2 | | 5 | | | 2 | 4 | | 7 | | 22 |
| Maranhão | 2 | | | | | | | | | | | 3 | | 5 |
| Minas Gerais | 7 | | | | 1 | 14 | | | 7 | 8 | | 21 | | 58 |
| Mato Grosso do Sul | 1 | | | | | 1 | | | | 4 | | 6 | | 12 |
| Mato Grosso | | | | | | | | | | 4 | | 2 | | 6 |
| Pará | 1 | | 2 | | | 4 | | | | 4 | | 2 | | 13 |

Continua
Conclusão

| Cursos de graduação | Design | | Design Produto | | Design Gráfico | | Design Digital | | Design Moda | | Design Interiores | | Outros | Total |
|---------------------|--------|---|----------------|---|----------------|----|----------------|---|-------------|----|-------------------|----|--------|-------|
| | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | | |
| Estado | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B | T | B/T | B/T |
| Paraíba | | | | | | 1 | | | | 2 | | 6 | | 9 |
| Pernambuco | 2 | | | 2 | | 7 | | | 2 | 12 | | 11 | 2 | 38 |
| Piauí | 1 | | | | | 2 | | | | 6 | | 5 | | 14 |
| Paraná | 9 | | 2 | 2 | | 12 | | | 2 | 18 | | 18 | 1 | 64 |
| Rio de Janeiro | 17 | | 2 | | 1 | 10 | | | 2 | 14 | | 12 | | 58 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|-----|---|----|----|----|-----|---|---|----|-----|---|-----|----|-----|
| Rio Grande do Norte | | | | | 1 | | | | 4 | | 3 | | 8 | |
| Rio Grande do Sul | 22 | | 2 | 12 | 1 | 9 | | | 7 | 30 | | 11 | 94 | |
| Rondônia | 1 | | | | | | | | | | | | 1 | |
| Roraima | | | | | | 1 | | | | | | | 1 | |
| Santa Catarina | 24 | | | 4 | 1 | 5 | | | 19 | 20 | | 12 | 85 | |
| Sergipe | | | | | 1 | | | | | 2 | | 3 | 6 | |
| São Paulo | 49 | | 6 | 20 | 4 | 54 | 5 | | 22 | 65 | 2 | 57 | 9 | 293 |
| Tocantins | | | | | | | | | | | | | 0 | |
| Total | 149 | 1 | 14 | 64 | 10 | 149 | 5 | 0 | 67 | 237 | 3 | 216 | 12 | 927 |

Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado; T - Tecnologia.

Depois de São Paulo, aparecem os três estados do Sul: Rio Grande do Sul (94), Santa Catarina (85) e Paraná (64). Na sequência, Minas Gerais e Rio de Janeiro localizam-se na quarta posição ao ofertar 58 cursos cada. Por sua vez, Tocantins é o único estado que não apresenta cursos de Design e de Animação.

Dos 929 cursos de Design e de Animação encontrados, apenas 6,88% (64) exibem conceito de curso valor 5. Ao extrair da listagem os cursos de Design de Moda e Design de Interiores que não são pertinentes a pesquisa, restaram 31 cursos ofertados por 24 IES, sendo estes: Design (09), Design de Games (01), Design de Produto (09), Design Digital (01), Design Gráfico (11) e Desenho de Animação (01). Com relação aos cursos de graduação específicos de Animação, dos 10 encontrados, 05 são de natureza não gratuita e apenas o curso de Desenho de Animação ofertado pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) apresenta conceito de curso 5. Após análise da matriz curricular, foram apuradas 12 IES com 13 cursos de Design (12) e de Animação (01), todos com conceito de curso 5 e com pelo menos 01 disciplina de animação (Quadro 2).

| IES | Curso | Tipo | CC |
|--|---------------------|------|----|
| Universidade Salvador (UNIFACS) | Design | B | 5 |
| Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) | Design | B | 5 |
| FAE Centro Universitário (FAE) | Design | B | 5 |
| Escola Superior de Propaganda e Marketing de Porto Alegre (ESPM/POA) | Design | B | 5 |
| Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia (CEUN-IMT) | Design | B | 5 |
| Universidade Anhembi Morumbi (UAM) | Design de Games | B | 5 |
| Centro Universitário FIEO (UNIFIEO) | Design Digital | B | 5 |
| Universidade Veiga de Almeida (UV A) | Design Gráfico | T | 5 |
| Universidade Veiga de Almeida (UV A) | Design Gráfico | T | 5 |
| Universidade Tuiuti do Paraná | Design Gráfico | T | 5 |
| Centro Universitário Ritter Dos Reis (UNIRITTER) | Design Gráfico | B | 5 |
| Centro Universitário CEUNI - FAMETRO (FAMETRO) | Design Gráfico | T | 5 |
| Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) | Desenho de Animação | T | 5 |

Quadro 2. Cursos não gratuitos de graduação em Design e de Animação com CC=5 + Disciplina de Animação. Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado; T - Tecnologia.

O curso de Design da Universidade Salvador (UNIFACS) apresenta na grade do 7º período a disciplina Design em Movimento (66h), também apresentada como Animação, envolve “Introduzir as noções do design em movimento em suportes analógicos e digitais (animação, vídeo, *motiongraphics*) e desenvolver projetos de design visual que envolvam a imagem em movimento para múltiplos fins” (FAUUSP, s/d).

Na ESPM de São Paulo a disciplina Imagem em Movimento é aplicada no 6º semestre do Curso de Design, possui 72 (h) e contabiliza 04 créditos na matriz curricular. Na ESPM do Rio Grande do Sul o curso de Design apresenta duas linhas de formação, a comunicação visual e moda. Na primeira, as disciplinas voltadas a animação são disponibilizadas a partir do 5º semestre como: Imagem e movimento (72 h), *After Effects* (72 h) e 3D para Design (72 h). O curso de Design da FAE oferta a disciplina de *Storytelling* e Narrativas Audiovisuais no 5º período (36 h) no currículo 100-257/18 e *Motion Design* no 4º período (72 h) considerando o currículo 100-257/15. O Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia (CEUN-IMT) possui a disciplina eletiva na 4ª série denominada Animação de Rendering Digital (40 h). Os tópicos na ementa abordam os conceitos de animação, *bones*, *rigging*, *keyframe*, animação e *rendering*. É lecionada pelo docente Pedro de Almeida LaTorre tem o objetivo de criar animações 3D com ênfase no software Blender.

O curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi (UAM) possui a disciplina de Princípios da Animação e Animação de personagens 3D. O curso de Design Digital do Centro Universitário FIEO (UNIFIEO) oferta as disciplinas de Animação/ Efeitos Especiais e Projeto de Design de Movimento, ambas no 5º semestre. O curso superior de tecnologia em Design Gráfico da Universidade Veiga de Almeida (UVA) possui ênfase em ilustração e animação digital por isso apresenta em sua matriz curricular diversas disciplinas direcionadas a animação. A Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL) contém as disciplinas de Narrativas gráficas e Motion Design. Como este curso mostra em sua página web as disciplinas listadas sem esclarecer a que semestre pertencem, neste momento não foi possível identificar os períodos em que as duas disciplinas de animação são realizadas. Por sua vez, o curso superior de tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tuiuti do Paraná tem Modelagem e Animação 3D (80h) no 4º período.

Já o curso de bacharelado de Design Gráfico do Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER) dispõe da disciplina de Design em Movimento propiciada no 3º período. O curso de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário CEUNI – FAMETRO (FAMETRO) dispõe da disciplina de Ilustração e Animação 3D (80 h) que é disponibilizada no 4º período. Por fim, o curso de Desenho de Animação do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) por ser um curso específico de animação apresenta diversas disciplinas voltadas a esta área que são distribuídas em quatro módulos.

Ao considerar o conceito de curso igual a 4 (CC = 4), foram encontrados 99 Cursos de Design não gratuitos que são ofertados por 68 IES brasileiras. Destes, 70 são bacharelados e 29 são tecnológicos: Design (63), Design de Games (01), Design de Produto (14) e Design Gráfico (20). Após análise da grade curricular, foi observado que 14 cursos possuem pelo menos 01 disciplina de Animação.

No curso de Desenho Industrial com ênfase em Design Gráfico da Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) foi identificada a disciplina de Animação Gráfica (72 h) que é disponibilizada aos estudantes no 7º semestre. O curso de bacharelado em Design da Universidade de Caxias do Sul (UCS) apresenta uma disciplina eletiva denominada de Projeto de Animação, sendo que as eletivas são permitidas a partir do quarto período. O curso de Design do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH) possui a disciplina de Animação (80h) que faz parte do eixo de Prática e Carreira e que ocorre no módulo 3A, correspondente ao 5º período. O Curso de Design da Universidade Anhanguera de São Paulo (UNIAN-SP) disponibiliza na grade curricular a disciplina de Animação (60h), sem especificar no site maiores detalhes sobre a mesma. Por sua vez, o curso de Design do Centro Universitário - Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul (Católica em Jaraguá) dispõe a disciplina de Animação Digital (60h) no 6º período. O curso de Design da Faculdade Energia oferta a disciplina de Projeto de Design de Animação (72h) e Princípios de Animação (36h) na 7ª Fase. A Faculdade de Tecnologia FTEC (FTEC Porto Alegre) no curso de Design apresenta a disciplina de Ilustração e Animação 2D e 3D (60h) no 4º semestre (Quadro 3).

No curso de Tecnologia em Design Gráfico da Faculdade CESUMAR de Londrina (FAC-CESUMAR) apresenta na 2ª série da matriz curricular a disciplina

de Animação, matutino e noturno. A Faculdade de Tecnologia Alpha Channel (FATAC) apresenta a disciplina de Teoria e prática de Animação no 2º semestre e Design Gráfico Design em Movimento no 4º período. A Faculdade Católica de Quixadá possui no curso de Design Gráfico a disciplina de Animação de Imagens (8oh). O curso de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário FADERGS apresenta a disciplina de Design em Movimento. A Faculdade Senac Goiás (FAC SENAC GO) no curso de Design Gráfico dispõe da disciplina de Animação Gráfica (5oh). A Faculdade Una de Contagem (FUNAC) contém a disciplina de Motion design (8oh) no ciclo 2 do módulo B. Por fim, o curso de Tecnologia em Design Gráfico da Faculdade de Tecnologia do Instituto Europeo di Design (IED SP) inclui no 4º semestre da grade curricular a disciplina de Projeto Digital II: Motion Graphics (6oh).

| IES | Curso | Tipo | CC |
|---|--------------------|------|----|
| Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) | Desenho Industrial | B | 4 |
| Universidade de Caxias do Sul (UCS) | Design | B | 4 |
| Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH) | Design | B | 4 |
| Universidade Anhanguera de São Paulo (UNIAN-SP) | Design | B | 4 |
| Centro Universitário Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul (Católica em Jaraguá) | Design | B | 4 |
| Faculdade Energia de Administração e Negócios (FEAN) | Design | B | 4 |
| Faculdade de Tecnologia FIEC (FIEC Porto Alegre) | Design | B | 4 |
| Faculdade CESUMAR de Londrina (FAC-CESUMAR) | Design Gráfico | T | 4 |
| Faculdade de Tecnologia Alpha Channel (FATAC) | Design Gráfico | T | 4 |
| Centro Universitário Católica de Quixadá | Design Gráfico | T | 4 |
| Centro Universitário FADERGS | Design Gráfico | T | 4 |
| Faculdade Senac Goiás (FAC SENAC GO) | Design Gráfico | T | 4 |
| Faculdade Una de Contagem (FUNAC) | Design Gráfico | T | 4 |
| Faculdade de Tecnologia do Instituto Europeo di Design (IED SP) | Design Gráfico | T | 4 |

Quadro 3. Cursos não gratuitos de graduação em Design e de Animação com CC = 4 + Disciplina de Animação
 Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado; T - Tecnologia.

4.3 CARACTERIZAÇÃO DOS CURSOS DE DESIGN ATIVOS E EM EXTINÇÃO

O cadastro e-MEC apresenta 94 Cursos de Design não gratuitos que estão ativos mas que já estão em processo de extinção. Destes, 15 cursos advêm de 07 IES e apresentam conceito de curso igual ou acima de 4, o que configura um percentual de 15,95% . No entanto, apenas 03 (20,0%) dos 15 cursos apresentam disciplinas direcionadas a animação (Quadro 4).

Apesar de estar em extinção, o curso de Design Digital da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) foi avaliado no início de 2018 e recebeu nota 4.

O curso oferta no 4º período a disciplina de Modelagem e Animação de Personagens (60h). Já a Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) no 4º período do curso de Bacharelado em Design Gráfico oferta Modelagem e Animação 3D. Por fim, o curso de Design Gráfico da Universidade de Franca em São Paulo disponibiliza na grade curricular a disciplina de Motion Design.

| IES (CC ≥ 4, ativos e em extinção) | Curso | Tipo | CC |
|--|-------------------------------------|------|----|
| Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) | Desenho Industrial - Design Digital | B | 4 |
| Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) | Design Gráfico | B | 4 |
| Universidade de Franca (UNIFRAN) | Design Gráfico | T | 4 |

Quadro 4. Cursos não gratuitos de graduação em Design e de Animação com CC ≥ 4 + disciplina de animação. Fonte: Os autores com base nos dados extraídos do e-Mec (2018). Legenda: B - Bacharelado; T - Tecnologia.

5. CONCLUSÃO

A literatura encontrada enfatizou a importância da animação para a indústria criativa, ressaltando o papel do ensino superior como um agente ativo que visa suprir as necessidades da atualização constante das habilidades, fornecendo apoio e infraestrutura aos cursos da área. Sugerindo que investimentos que visam ampliar as capacidades tecnológicas nesta área podem ser encarados como uma oportunidade de negócio para a IES, tal como a aderência de novos cursos ao portfólio que enfatizam as expertises voltadas para o mercado de animação.

O estudo providencia uma visão geral sobre como a disciplina de animação está inserida na matriz curricular dos cursos de Design no Brasil em 2018. As evidências encontradas neste estudo mostraram que a maior parte dos cursos de Design no Brasil é da esfera privada e está concentrada na região Sudeste. Os cursos de Design gratuitos representam um pouco mais de 10% do total de cursos encontrados e as vagas anuais estão distribuídas de forma concentrada e aproximadamente equiparada entre a região Sul, Nordeste e Sudeste. Durante a pesquisa foi identificado que 393 cursos de um total de 1034 encontrados ainda não apresentam um conceito de curso. Indicando a necessidade destes cursos da visita da avaliação in loco por parte do MEC. De acordo com os dados examinados, foi observado uma quantidade pouco expressiva de cursos específicos de animação, sendo que estes representam 4,46% (05) do total dos cursos gratuitos e 0,53% (05) dos cursos não gratuitos. Depois da verificação da matriz curricular de 167 cursos ofertados por 114 IES, foi observado a presença da disciplina de

animação em 36 cursos de 31 IES, o que corresponde um percentual de 21,56% do total dos cursos com conceito de curso maior ou igual a 4. Evidenciando que, apesar de sua importância, ainda são poucos os cursos de Design apontados como referência de qualidade pelo MEC que abordam o assunto animação dentro de uma disciplina distinta.

Com relação as limitações da pesquisa, pode-se citar o próprio fator de corte definido pelos pesquisadores. Devido a isso, os cursos de Design com conceito de curso 3 não tiveram sua grade curricular analisada. Da mesma forma, o estudo não abrangeu os cursos de pós-graduação específicos da área de animação, bem como aqueles que podem apresentar a disciplina de animação inserida na matriz. Outro aspecto a ser considerado é a profundidade de análise do estudo que apesar de proporcionar a apresentação dos dados dentro um panorama atual, se ateve a informações gerais de identificação, requerendo assim um estágio mais avançado para se obter maiores detalhes sobre este universo, atendo-se para análise das capacidades tecnológicas em nível organizacional com base em dados primários.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAL. Mapeamento de mercado. 2017. http://abral.org.br/wp-content/uploads/2013/04/Report-ABRAL_mapeamento-de-mercado_final_22.08_V2.pdf>. Acesso em: 04/07/2018.

ACCELERATE ANIMATION. Animation art and craft: Responding to the creative animation sector's practice and professional development needs. 2013. Disponível em: < <http://accelerateanimation.com/wp-content/uploads/2015/07/Accelerate-Animation-report.pdf>>. Acesso em: 28/06/2018.

ACCELERATE ANIMATION. Practice and professional development for animators. Disponível em:< <http://accelerateanimation.com/about/>>. Acesso em: 28/06/2018.

ANIMATE PROJECTS. Accelerate Animation Programme. 2013. Disponível em:< <http://animateprojects.org/about/>>. Acesso em: 28/06/2018.

ANIMATION SKILLNET. The Bridge: Bridging the skills gap in animation, games & VFX. Disponível em: <<http://animationskillnet.ie/the-bridge/>>. Acesso em: 28/06/2018.

BENDASSOLLI, P. F.; WOOD JR, T.; KIRSCHBAUM, C.; CUNHA, M. P. Industrias criativas: Definição, limites e possibilidades. RAE, v. 49, n. 1, p. 10 -18, jan./mar., 2009.

BERNARDES, F. Desenho animado vira negócio de verdade no Brasil. 2015. Revista Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/revista-exame/quero-ser-galinha/>>. Acesso em: 04/07/2018.

BRAVI. Brazilian Content. 2017. Disponível em: <<http://www.braziliancontent.com/sobre.php>>. Acesso em: 27/02/2018.

CAVES, R. Creative Industries. Harvard: Harvard University Press, 2000.

COLE, A. Distant neighbours: the new geography of animated film production in Europe. Regional Studies, v. 42, n. 6, p. 891-904, 2008.

COLOMBIA. Ministério de Cultura: Cartilla de conceptos audiovisuais. Ladi-print, 2009. Disponível em: <<http://www.mincultura.gov.co/areas/>>. Acesso em: 28/06/2018.

CREATIVE SKILLSET. Workforce Survey 2014. Disponível em: <http://creativeskillset.org/assets/0001/0465/Creative_Skillset_Creative_Media_Workforce_Survey_2014.pdf>. Acesso em: 28/06/2018.

CRESWELL, J. W. Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CROS, F. Préface à l'ouvrage de Denis Bédard et Jean-Pierre Bécharde. In: CROS, Françoise. Le temps des innovations pédagogiques: trame du changement en enseignement supérieur. Paris: s/n, 2009.

DIGITAL VECTOR. Global Animation, VFX & Games Industry: Strategies, Trends & Opportunities. Report, 2018.

E-MEC. Instituições de educação superior e cursos cadastrados. Disponível em: <<http://emec.mec.gov.br>>. Acesso em 06/06/2018.

EY. Global Capital Confidence Barometer: Technology, Media & Entertainment and Telecommunications. 17 e. Dec., 2017

FAUUSP. Projeto Visual V: Design em Movimento. Disponível em: <<http://www.fau.usp.br/disciplinas/projeto-visual-v-design-em-movimento/>>. Acesso em: 28/06/2018.

GAMA, M. M. da. A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação. Revista do BNDES, Rio de Janeiro, n. 42 , p. 93-144, dez. 2014.

GATTI JR, W.; GONÇALVES, M. A.; BARBOSA, A. P. F. P. L. Um estudo exploratório sobre a indústria brasileira de animação para a TV. REAd, Porto Alegre, n. 2, maio/a p. 461-495, 2014.

GEREFFI, G.; FERNANDEZ-STARK, K. Global value chain analysis: A primer. Durham, NC: Center on Globalization, Governance & Competitiveness, Duke University, 2011.

GODIM, S. M. G. Perfil profissional e mercado de trabalho. *Estudos de Psicologia*, v. 7, n. 2, p. 299-309, 2002.

GRIFFITHS, D. A.; INMAN, M.; ROJAS, H.; WILLIAMS, K. Transitioning student identity and sense of place: future possibilities for assessment and development of student employability skills *Studies in higher Education*, v. 43, n. 5, p. 891-913, 2018.

HANSON, D. Indústrias criativas. *Revista Eletrônica Sistemas & Gestão*, n. 2, v. 7. 2012.

HOFFMANN, R. *Estatística para economistas*. 4 e. Cengage, 2007.

HONEYCOMB. *That's not all folks: Developing the animation sector*. North Irland, 2015.

HOWKINS, J. *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. London: Allen Lane, 2001.

INEP. *Instrumento de avaliação de cursos de graduação presencial e a distância: Reconhecimento e Renovação de reconhecimento*. INEP/MEC: Brasília, 2017.

KRUSS, G.; MCGRATH, S.; PETERSEN, I.; GASTROWA, M. Higher education and economic development: The importance of building technological capabilities. *International Journal of Educational Development*, n. 43, p. 22-31, 2015.

LEE, J. *Animating globalization and development: the South Korean animation industry in historical-comparative perspective*. Durhan: Duke University, 2011.

LEE, J. Three worlds of global value chains: multiple governance and upgrading paths in the Korean animation industry. *International Journal of Cultural Policy*, p. 1-17, jun., 2017.

NGWARE, M. W. A Critical Assessment of “Higher Education and Economic Development: The Importance of Building Technological Capabilities”. *International Perspectives on Education and Society*, v. 30, p. 201-219, 2016.

OIT. *Informe sobre o emprego do mundo, 1998-1999*. Geneva: OIT, 2000.
PEREIRA, G. T. Séries de animação, indústria criativa e consumo de bens culturais. *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 42-55, maio/ago., 2016.

PUMARES, M. J.; SIMONE, P.; DEIRDRE, K.; ENE, L.; MILLA, J. T. *Mapping the animation industry in Europe*. European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2015.

SCHELLER, F. O desafio de exportar séries em português. 2017. Disponível em: <<https://economia.estadao.com.br/noticias/geral,o-desafio-de-exportar-series-em-portugues,70001706185>>. Acesso em: 28/06/2018.

SEBRAE. O crescente mercado da animação no Brasil. 2014. Disponível em: <<http://www.sebraemercados.com.br/>>. Acesso em: 28/06/2018.

TSCHANG, F. T.; GOLDSTEIN, A. The Outsourcing of “Creative” Work and the Limits of Capability: The Case of the Philippines’ Animation Industry. IEEE Transactions on Engineering Management, v. 57, n. 1, 2010.

TSCHANG, T.; GOLDSTEIN, A. Production and political economy in the animation industry: why insourcing and outsourcing occur. Elsinore, Denmark, p. 14-16, jun. 2004.

UNCTAD. Creative Economy: Feasible development option. Report, 2010. Disponível em: <http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf>. Acesso em: 11/03/2018.

UNESCO. Cultural times: The first global map of cultural and creative industries. Report, Dec., 2015.

UNESCO. Desafios e perspectivas da educação superior brasileira para a próxima década. Brasília: UNESCO, CNE, MEC, 2012.

WESTCOTT, T. An overview of the global animation industry. Creative Industries Journal, v. 3, n. 3, p. 253-259, 2011.

WOOD JR, T.; BENDASSOLLI, P. F. Compreendendo as Indústrias Criativas. In: WOOD JR et al. Indústrias Criativas no Brasil. São Paulo: Atlas, 2009.

YOON, H. The animation industry: technological changes, production, challenges, and global shifts. Columbus: The Ohio State University, 2008.

YOON, H.; MALECKI, E. Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry. Industrial and Corporate Change, v. 19, p. 239-271, 2009.



A PERDA (IN)EVITÁVEL DO OUTRO: REFLEXÕES SOBRE ALTERIDADE NA NARRATIVA DE STEVEN UNIVERSE

Leonardo José Costa¹

RESUMO: Muitas produções audiovisuais tiveram ao longo dos anos certo padrão resolutivo em comum: o bem destrói o mal. O herói mata o vilão. Contudo, em animações recentes é possível encontrar novos desenvolvimentos para estes conflitos. *Steven Universe*, por exemplo, oferece uma maior abertura ao vilão e vai ao encontro das noções de responsabilidade e alteridade, tratadas por autores como Judith Butler (2011) e Emmanuel Levinas (1999). Logo, este artigo propõe uma análise do uso da alteridade na série e como esse elemento influencia sua narrativa. A metodologia segue a linha fenomenológica de análise narrativa de Motta (2013). Entre os resultados, percebeu-se que, ao considerar o vilão como essencial na sua própria jornada, o protagonista da série *Steven Universe* contribui para resoluções dramáticas pacíficas e que estimulam a aceitação às diferenças e à diversidade.

PALAVRAS-CHAVE: Steven Universe; animação; alteridade; narrativa, ficção seriada.

INTRODUÇÃO

A concepção que o indivíduo tem de si mesmo e do outro toma diferentes configurações em um cenário midiático mutável e envolvo em representações e estereótipos. Pensar no outro como parte de si mesmo e exercitar a empatia para entender diferentes contextos que constituem raça, gênero e classes sociais, por exemplo, são algumas propostas encontradas em *Steven Universe*, série animada do canal estadunidense Cartoon Network.

Essa relação de disparidade entre o “eu” e o Outro é permeada pela ideia de alteridade presente nas interações sociais e reflete abordagens teóricas que permitem ponderações sobre as relações de poder vigentes. Judith Butler, em

.....
¹Mestrando do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná – UFPR. Bolsista pesquisador da CAPES e membro do grupo de pesquisa NEFICS; leojcosta@outlook.com

alguns de seus trabalhos, dialoga com conceitos sobre alteridade de Emmanuel Levinas e traz à tona questões como vulnerabilidade e responsabilidade ética do indivíduo perante o outro como forma de apreender essa diferença entre ambos. Ela também aponta, na exposição do outro à violência física e à ofensa linguística, a resistência do poder vigente a essa alteridade ameaçadora e emblemática que se manifesta com as tentativas de emancipação de minorias.

Tendo em vista estas abordagens, o presente trabalho constitui-se de uma proposta de estabelecer a relação entre o diálogo sobre alteridade proposto por Butler e a narrativa audiovisual de *Steven Universe* como objeto de exposição midiática dos conceitos sobre alteridade. A série criada em 2013 por Rebecca Sugar ficou famosa por suas temáticas transgressoras a favor da comunidade LGBTI+ e trouxe o casamento de duas personagens não binárias como uma importante representação de amor sem tabus. O sucesso do episódio, lançado na quinta temporada, rendeu a conquista do título de primeira produção animada a ganhar um GLAAD Media Awards² na categoria Outstanding Kids & Family Programming³.

Para contemplar o objetivo da pesquisa, adotou-se a metodologia proposta por Motta (2013) que trata da análise de narrativas audiovisuais como fonte de significação e representação. A pesquisa estrutura-se de modo a evidenciar, em um primeiro momento, o embasamento teórico via pensamento de Judith Butler e Emmanuel Levinas e, em seguida, constitui-se a análise narrativa tencionando objeto e aporte teórico.

2. ALTERIDADE: A VISÃO FRAGMENTADA DE UM REFLEXO CONSTRUTIVO

A ideia de alteridade coloca em evidência um aspecto essencial na relação do indivíduo com os outros que o cercam: o modo como este vai se portar diante de tantas possibilidades de negação, estranhamento e desconhecimento sobre

.....

²O GLAAD Media Awards é uma premiação criada em 1990 pela organização não-governamental estadunidense Gay & Lesbian Alliance Against Defamation para reconhecer e homenagear as representações justas, rigorosas e inclusivas da comunidade LGBTQ+ e de questões que afetam as suas vidas nos meios de comunicação.

³Fonte: <https://www.cartoonbrew.com/awards/steven-universe-becomes-first-animated-show-to-win-glaad-kids-family-award-171959.html>

aquele que a ele se apresenta. A descoberta do Outro e de sua relevância para o indivíduo está ancorada nos primeiros estudos fenomenológicos. Para tratar de alguns âmbitos nessa relação entre o eu e o Outro, a abordagem de Emmanuel Levinas (1996) a respeito das condições necessárias para o processo comunicacional enfatiza, por exemplo, que a solidão e o isolamento são obstáculos para o companheirismo universal, pois incidem na incapacidade de alguém em comunicar-se com os outros. Porém, ao mesmo tempo em que se busca essa aproximação, todo o conhecimento adquirido sobre o Outro, de acordo com Levinas, acaba privando-o de sua alteridade, deixando-o à mercê de nossas categorizações.

De tal modo, as condições de existência dessa alteridade, primeiramente, devem incluir que ela escape de tudo o que o indivíduo conhece sobre o Outro. Logo, segundo Levinas (1996), colocar-se no lugar do Outro ou compreendê-lo é algo impossível de se conceber. Quando acredita-se compreender totalmente o Outro, este acaba reduzido às nossas próprias categorias e experiências. Assim, quando a alteridade é ignorada, o Outro, como objeto, perde sua condição humana e seus direitos, surgindo aí possibilidade de agressão e eliminação a ele. Para o autor, ao matar o Outro tem-se um ato irreparável que marca a negação total da alteridade como direito alheio. O autor aponta que a constituição do sujeito depende diretamente da sua relação com esse Outro. Deve-se, então, aproximar-se do Outro, acolhê-lo e estar aberto a uma série de questionamentos que ele vai suscitar, fazendo o possível para que ele possa se desenvolver e ser quem ele é.

Outro elemento que vai trazer à tona a ação ética do indivíduo perante o Outro é a ideia de rosto. Sendo uma metáfora e também físico, o rosto constitui uma significação das características alheias sem um contexto familiar; um limite para o indivíduo com o Outro e uma porta de entrada para a experiência de alteridade (LEVINAS, 1998). Ele traz consigo um confronto que desestabiliza e resiste sem violência, mas com autoridade que demanda ação responsável. Ao enfatizar essa visão de Levinas, Pinchevski (2014) escreve que, no silêncio “O rosto me questiona, faz com que eu não fique em casa comigo mesmo, evocando minha responsabilidade pré-ontológica. Assim, não apenas encara-se o rosto, responde-se ao rosto a capacidade de resposta por e para o Outro” (PINCHEVSKI, 2014, p.2018).

Essa visão traz a ideia de que um ser é tão vulnerável quanto o outro, o que ajudaria na formação de comunidades dispostas a considerar entre si ações de

acolhimento. Levinas diz ainda que “no exato momento em que meu poder de matar se realiza, o outro escapou de mim. Eu não olhei em seu rosto, eu não encontrei seu rosto. [...] Estar em relação face a face com o outro é ser incapaz de matar” (LEVINAS, 1999, p.9). Tal noção de vulnerabilidade dá abertura a outras ramificações envolvendo a alteridade. Entre elas a releitura de Judith Butler sobre o autor, como será abordado no capítulo seguinte.

2.1 DESCARTÁVEIS EM SUA VULNERABILIDADE: AS VIDAS IRREAIS

Judith Butler descreve a vida humana como algo envolto em constante violência e que cria relações sociais inclinadas à preservação de condições hegemônicas de existência para alguns, em detrimento de outros inferiorizados e vítimas de um constante apagamento. Seria por meio do discurso direcionado a ou por esse Outro que se estabelecem relações de responsabilidade que participam da constituição do sujeito.

passamos a existir no momento em que o discurso nos alcança, e que algo de nossa existência se prova precária quando esse discurso falha em nos convencer. [...] aquilo que nos vincula moralmente tem a ver com como o discurso do Outro se dirige a nós de maneira que não podemos evitá-lo ou dele desviar. Essa implicação realizada por meio do discurso do Outro nos constitui (BUTLER, 2011, p.15)

Percebe-se a noção de responsabilidade, já inserida por Levinas, apontando que a presença do Outro deve, automaticamente, obrigar o sujeito a assumir responsabilidade por ele devido a um vínculo moral que se estabelece entre ambos. A autora aponta ainda que, a partir do momento que há um endereçamento do Outro, ele passa a existir “não apenas pelo fato de ser reconhecido, mas em sentido anterior, em ser reconhecível” (BUTLER, 1997, p.5). O mesmo valeria para a ideia de vulnerabilidade quando esta precisa ser reconhecida no Outro para passar a operar como agente de ligação em uma relação ética. Butler (2006) diz que tal reconhecimento encontra-se ainda ancorado em rituais sociais que determinam, geralmente por meio da exclusão e da violência, as condições linguísticas de sobrevivência dos sujeitos (BUTLER, 1997). Essa sobrevivência faria por meio da ideia de rosto sua súplica mais profunda. Enquanto o rosto para Levinas

diz “não matarás”, na concepção de Butler ele teria seu papel principal na maneira como evoca uma ação ética no indivíduo. O rosto contém, segundo a autora, não apenas uma imagem irreconhecível limitadora, mas também sons e expressões da vida precária que o Outro leva.

Responder ao rosto, entender seu significado quer dizer acordar para aquilo que é precário em outra vida ou, antes, àquilo que é precário à vida em si mesma. Isso não pode ser um despertar, para usar essa palavra, para minha própria vida e, dessa maneira, extrapolar para o entendimento da vida precária de outra pessoa. Precisa ser um entendimento da condição de precariedade do Outro. É isto que faz com que a noção de rosto pertença à esfera da ética. (BUTLER, 2011, p.19)

Assim, a precariedade instaurada no rosto deixa o Outro em uma condição de indefeso que constela no indivíduo tanto a tentação de matá-lo quanto desperta um chamado à paz, resultante de sua responsabilidade. “Portanto, o rosto pronuncia várias elocuições ao mesmo tempo: ele enuncia uma agonia, uma insegurança, ao mesmo tempo em que indica uma proibição divina do homicídio” (BUTLER, 2011, p. 19). Muitas vezes o desejo de matar, sob essas condições, viria então do desejo de autopreservação em um ciclo que envolveria o medo de ser submetido à violência e o medo de ser obrigado a infligir violência. Contudo, Levinas (1999, p.9) aponta que “o Outro é o único ser que eu posso desejar matar. Eu posso desejar. E, no entanto, esse poder é exatamente o contrário do poder”. Esse pensamento reforça a ideia de que toda alteridade é desconsiderada quando o poder passa a ser uma ação e tem-se na morte do Outro a negação total de seu rosto, de sua alteridade.

Ao adentrar o território imagético e sua relação com o apagamento do Outro, tem-se desdobramentos midiáticos que Butler conceitua por meio da noção de luto. Segundo a autora, tornou-se comum que a morte de determinados indivíduos seja considerada passível ou não de luto, dependendo de como estes são representados na mídia. De tal maneira, “aqueles que não têm oportunidade de representar a si mesmos correm grande risco de ser tratados como menos que humanos, de serem vistos como menos humanos ou, de fato, nem serem mesmo

vistos.” (BUTLER, 2011, p. 24). Portanto, o Outro quando parte de uma minoria - palestinos, travestis, gays, etc. - não seria digno do luto em sua memória. Seus nomes e identidades são, comumente, generalizados por meio de tentativas de demonização ou apagamento. As chamadas “vidas irreais” contemplam esse Outro que é destituído da condição de humano mesmo enquanto está vivo, consequentemente deixando-o sem a possibilidade de ser lamentado quando morto.

Os assim chamados “inumanos” seriam mais propícios às tentativas de eliminação para que, ao matar o inumano, busque-se trazer ao mundo novamente um suposto aspecto humano perdido. O “eu” que vê esse rosto como personificação do mal não se identifica com ele. “O rosto representa algo com o que nenhuma identificação é possível, uma realização da desumanização e uma condição para a violência.” (BUTLER, 2011, p. 27). A alteridade aqui volta a ser removida em função do ato de objetificar que justifica a violência e a morte. É justamente tal violência que se manifesta ainda em sua forma verbal. Segundo Butler (1997), o discurso violento resulta de uma série ritualizada de repetições sobre tal ofensa que trazem consigo um poder de destituir tão forte quanto a violência física.

Apesar de um contexto envolto em formas de utilizar a vulnerabilidade do Outro a favor do indivíduo, é necessário apontar a relação de constituição e perda que há entre ambos como fonte de significação na coexistência humana. Por meio do reconhecimento que busca-se no Outro, tem-se um ato que instiga a transformação de modo que o futuro esteja sempre relacionado a ele, perpetuando sua importância na relação subjetiva e acolhendo sua vulnerabilidade como parte essencial da relação ética (BUTLER, 2006). A autora comenta que, ao sofrer a perda do Outro, o indivíduo vai mudar para sempre, passar por um tipo de transformação. Os laços que são revelados durante a perda do Outro trazem à tona uma ligação que constitui o sujeito sem que este sequer a perceba. Por isso, Butler questiona: “Quem sou eu sem você? Quando nós perdemos alguns desses laços por meio dos quais somos constituídos, nós não sabemos mais quem somos ou o que fazer [...] Eu acho que perdi ‘você’ só para então perceber que ‘eu’ desapareci também.” (BUTLER, 2006, p. 22). O inumano que antes era tido como ameaça à humanização perdida é também fonte de sentido. Voltar-se ao rosto desconhecido é encontrar ali a precariedade das vidas perdidas que levam consigo partes de um todo, desconstituindo a noção idílica de humanidade que mais se busca.

Esse horizonte menos fatalista retoma a vulnerabilidade como um convite à paz. Butler cita Levinas para discorrer sobre a ênfase dada ao quinto mandamento bíblico, que costura de forma clara o princípio de existência desse Outro que, em sua complexidade, desperta divergentes ânsias no ser humano no momento em que se apresenta diante dele.

Minha relação ética de amor pelo outro está enraizada no fato de que o eu [*self*] não pode sobreviver sozinho, não pode encontrar sentido apenas em sua própria existência no mundo... [...] Em ética, o direito do outro em existir tem primazia sobre o meu, uma primazia condensada no decreto ético: Não matarás, não colocarás em risco a vida do outro! (LEVINAS *in* BUTLER, 2011, p. 17).

É, então, buscando aspectos relacionados principalmente a tal decreto ético citado por Levinas, que se deu início à necessidade de um olhar sobre as narrativas que questionam as relações de poder ancoradas no apagamento da alteridade do Outro, como é o caso do objeto de análise deste artigo, *Steven Universe*, contextualizado no capítulo metodológico a seguir.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Ao tratar de conceitos teóricos ligados à fenomenologia, buscou-se também inserir um modelo fenomenológico como procedimento de análise, embasado em pontos das estratégias de análise narrativa (AN) proposta por Motta (2013). Assim, o autor aponta que analisar narrativas é “analisar como as pessoas compreendem, representam e constituem argumentativamente o mundo através dos atos de fala narrativos intersubjetivos” (MOTTA, 2013, p.129). A partir de um reducionismo fenomenológico do objeto, tem-se um exame metuculoso de suas várias camadas que vão sendo exploradas por diferentes olhares, contemplando a possibilidade de interpretar a essência do fenômeno narrativo.

A análise aqui proposta sobre a narrativa de *Steven Universe* busca trazer à tona alguns desses significados que se tem construído por meio do personagem principal, Steven. De suas 5 temporadas exibidas até a data da pesquisa, foram escolhidos 3 episódios para a análise, cada um com uma duração média de onze minutos,

observados em seu áudio original, o inglês. A escolha deu-se com base em momentos da trama no qual o protagonista encontrou-se em situação de conflito emocional com antagonistas presentes naquela temporada. Sendo assim, na primeira temporada o observou-se o episódio 26 *Ocean Gem*; na segunda o episódio 21, *Catch and Release*; e na terceira o episódio 2, *Gem drill*.

Entre os procedimentos operacionais aplicados, em primeiro momento, buscou-se compreender as três instâncias do discurso narrativo propostas por Motta (2013, p.134): *Plano da expressão*: o plano da linguagem pelo qual o enunciado narrativo é construído pelo narrador e produz efeitos de sentido como comoção, medo, etc.; *Plano da estória* - é o plano da significação, do conteúdo e da intriga. É principalmente neste plano que a AN se concentra; *Plano da metanarrativa* - é a estrutura que envolve o imaginário cultural. Neste plano, situações éticas, fábulas e mitos são explorados como motivos de fundo morais.

Definidos os três planos nos quais uma análise pode se concentrar, partiu-se para momentos operacionais que adentram esses planos em prol de trazer à tona a possibilidade de olhares constitutivos sobre o objeto. Motta (2013) indica 6 movimentos de ação para adentrar a análise, com base no âmbito que se quer evidenciar. Entre eles, busca-se (1) compreender a intriga como síntese do heterogêneo; (2) compreender a lógica do paradigma narrativo; (3) deixar surgirem novos episódios; (4) permitir ao conflito dramático se revelar; (5) olhar o personagem: metamorfose da pessoa a persona; (6) acompanhar as estratégias argumentativas. Ao trabalhar a atual pesquisa com foco no personagem Steven e suas resoluções narrativas perante os vilões da trama, deu-se aqui enfoque nos movimentos 4 e 5, ainda que, conseqüentemente, permeou-se os outros citados.

Logo, no 4º movimento, identificou-se os conflitos dramáticos da trama e suas conseqüências para a estória, pois são eles que permitem avançar rumo à camada cada vez mais profunda do fenômeno analisado (MOTTA, 2013, p. 167). Já no movimento 5, focado nos personagens, observou-se a incidência do caráter humano do protagonista, ao mesmo tempo que acompanhou-se seu papel central como condutor dos conflitos dramáticos.

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO OBJETO

Steven Universe está atualmente em sua quinta temporada e a história é focada em quatro personagens principais: Steven, Pearl, Amethyst e Garnet. Juntos, eles protegem a Terra das tentativas de colonização de uma raça alienígena. A mitologia em torno da qual a narrativa é construída traz elementos ligados a seres destituídos de gênero, constituídos de luz que, em sua representação, assumem formas e identidades femininas nomeadas a partir de pedras preciosas. As chamadas *gems*⁴, são soldados que servem a quatro entidades supremas chamadas Diamonds. As Diamonds colonizam outros planetas implantando gems em seu núcleo de modo que, conforme estas vão se alimentando da energia do solo para crescer, o planeta vai aos poucos morrendo. Para impedir a destruição da Terra, quatro gems se rebelam contra as Diamonds e formam as heroínas da série: as *Crystal Gems*.

Durante uma das batalhas, Rose Quartz, uma das gems, é morta pelas Diamonds e deixa um filho na Terra aos cuidados de suas companheiras, o herói Steven. O garoto cresce e se torna o quarto membro do grupo, sendo conhecido pela sua bondade e sensibilidade, além de uma inclinação ao pacifismo em meio a um contexto de guerra no qual é criado. Steven tem ainda um dom peculiar: pode realizar uma fusão com sua melhor amiga, também humana, e tornar-se uma personagem totalmente nova: uma garota chamada Stevonnie, que carrega consigo a ideia de Steven como um personagem que transita de gênero a cada fusão.

4. ANÁLISE

4.1 - OCEAN GEM

O episódio 26 da primeira temporada traz a descoberta de uma nova *gem*: Lapis Lazuli, presa em um pequeno espelho durante séculos após ser confundida com uma rebelde na guerra. Seu aprisionamento foi resultado das batalhas entre as *Crystal Gems* e Homeworld, o que a faz ter um grande rancor em relação às heroínas da série quando Steven a liberta do espelho. Steven, porém, questiona suas companheiras sobre até que ponto Lapis é mesmo má como elas dizem,

.....
⁴Gema. Termo ligado à geologia que se refere a uma pedra preciosa, um mineral, rocha ou material petrificado inorgânico.

sendo ela uma *gem* como ele, tendo aqui a primeira tentativa de acolhimento do Outro (LEVINAS, 1996) por parte do herói. Porém, acostumada com as guerras e as intenções das *gems* de Homeworld, Pearl diz a Steven que há muito que ele não sabe sobre *gems*, trazendo a alteridade de Lapis como algo a ser evitado. Relacionando alteridade com os conceitos já vistos sobre responsabilidade e vínculo moral (BUTLER, 2011), Steven então, por ter sido quem libertou Lapis, entende que é sua obrigação tentar ajuda-la: “*Eu vou consertar o que eu causei em nossa cidade. Eu quem libertou Lapis do espelho. [...] gems não deveriam lutar umas contra as outras*”. Assim, percebe-se que Steven e suas companheiras saem à procura de Lapis com intenções distintas.

Quando a encontra, a figura do rosto vem à tona ao aparecer na parede de água criada por ela, confrontando Steven com a frase “*você não compreende*”, quando o garoto afirma que ela é uma *gem* como ele. Essa declaração é a síntese da ideia de que, por mais que Steven tente, ele não conseguirá apreender o que se passa na mente de Lapis. Por meio do rosto literal e metafórico, Lapis sintetiza o conceito de Butler (2011), sobre um rosto que enuncia agonia, insegurança, aqui por não pertencer a Terra e estar sob ameaça das *Crystal Gems*.

Apesar de tentar resolver a situação por meios pacíficos, as *Crystal Gems* ignoram Steven sob o pretexto de estarem protegendo-o e iniciam um ataque contra Lapis. Neste momento, percebe-se as heroínas adentrando ao território mencionado por Butler (2011) de que a autopreservação é um dos argumentos para justificar o ataque ao outro, além do rosto e sua precariedade serem ainda um convite à violência. Porém, inclinado a não lutar, Steven entra na barreira de água, correndo risco de se afogar, e vai até Lapis para convencê-la a desistir da batalha. Lá, ele descobre que Lapis está sozinha e com medo, revelando sua maior vulnerabilidade: uma gem rachada ao meio em suas costas, o que a deixa incompleta, sem poder voar e voltar para seu planeta. Steven se sensibiliza com a ferida e oferece para curá-la com seus poderes de regeneração. Aqui, tem-se novamente a preocupação de Steven em ajudar o Outro e oferecer as condições necessárias para que ela pudesse se libertar como um reflexo claro do pensamento de Levinas (1996) sobre alteridade, garantindo uma resolução pacífica para o conflito do episódio.

4.2 - CATCH AND RELEASE

Na segunda temporada, o episódio 21 traz as *Crystal Gems* finalmente derrotando Peridot, uma vilã que ameaçava revelar à Yellow Diamond a localização de Steven e seus companheiros. Depois de destruída e presa em sua forma de pedra preciosa (sem poder corporificar-se), Peridot gera em Steven diversos questionamentos sobre o destino que as heroínas deram a ela. Incapaz de aceitar a prisão de Peridot, Steven se pergunta: *“Por que você estava tão assustada? O que você ia me falar? Agora você está no fundo do Templo e eu nunca saberei. Se eu pudesse falar com você por apenas mais um segundo”*.

A inquietação do herói o motiva a libertá-la para entender as razões pelas quais ela tem tentado entregá-lo ao inimigo. Aqui, percebe-se que, antes de desaparecer, o discurso de Peridot endereçado a Steven surtiu efeito ao não deixar que ele pudesse ignorá-la como o Outro que precisa ser lembrado, interpelando-o (BUTLER, 2011). Pode-se aqui também fazer um paralelo com sensação de luto que fica em Steven, mas que não se manifesta em suas companheiras. Enquanto Steven percebe a perda do laço constitutivo mencionado por Butler (2011) como algo perdido com Peridot, o mesmo luto não faz parte do discurso inserido pelas *Crystal Gems*. Para elas, a *gem* em questão não fazia parte de seu grupo, não era considerada uma igual, mas sim uma ameaça, que não seria reclamada por ninguém de Homeworld, logo, sua vida pode ser vista como uma das vidas irrealis citadas por Butler (2006).

Steven explica às *gems* que elas precisam de Peridot, já que ela é a única com conhecimento sobre uma ameaça que está na Terra e pode destruir a todos: o Cluster. Logo, é preciso reconhecer Peridot como o Outro que tem em mãos a chave para a sobrevivência do “eu”, representado pelas *gems*. Peridot passa a morar com Steven, enquanto, juntos, eles começam a pensar em uma maneira de impedir o novo vilão. Em sua estadia na casa, a vulnerabilidade de Peridot vem à tona pela primeira vez. Em uma simples conversa no banheiro, é possível perceber a personagem constantemente encolhida, em posição de defesa e questionando Steven sobre os objetos do cômodo de modo a descobrir se nenhum deles pode ser uma arma usada contra ela. Sob o olhar de Butler (2006) a respeito da noção de corpo como algo exposto à violência constante, tem-se em Peridot o Outro

à mercê de Steven, situado em um lugar que pode feri-la se essa for a inclinação do garoto.

Contudo, ao aceitar Peridot consigo, Steven dá início ao relacionamento constitutivo que interliga o “eu” e o Outro apontado por Butler (2006). Ele percebe que, naquela situação, literalmente, sua existência depende do Outro e assume também responsabilidade por Peridot ao colocá-la sob seus cuidados. A relação que ali se forma dá à Peridot a segurança de que as Gems não vão destruí-la. Steven oferece condições de sobrevivência semelhantes àquela dada a Lapis, ao mesmo tempo em que assegura a ele a possibilidade de obter informações sobre como impedir o Cluster. Nesta resolução, ética e responsabilidade tomam parte da decisão do herói que transforma uma situação de conflito em um cenário não-violento que traz vantagens para os dois lados antes antagonizados.

4.3 - GEM DRILL

A história envolvendo o Cluster tem sua resolução no segundo episódio da terceira temporada. Peridot revela a Steven na temporada anterior que, no interior a Terra, há um massivo cluster feito de milhões de *gems* estilhaçadas que, se emergissem e tomassem forma, destruiriam o planeta. Steven e Peridot, então, constroem uma máquina para viajar até o núcleo da Terra e tentar impedir a catástrofe iminente. No caminho até o Cluster, algumas *gems*, resultado de fusões menores, atacam a nave, sendo repelidas pelo sistema de defesa. Steven tenta salvá-las para mantê-las em segurança, porém Peridot diz que aquele tipo de fusão não tem salvação. *“Não há como ajudá-las. Elas estão quebradas demais. Os seres que costumavam estar naqueles estilhaços estão tão despedaçados que não sabem mais quem são ou o que está acontecendo ao seu redor. Eles apenas procuram por outras gems, procurando pelas partes perdidas de si mesmos. Tentando tornar-se completos novamente.”* Com base em tal descrição das *gems* corrompidas, percebe-se que ao deduzir o desconhecido às suas categorias analíticas, Peridot faz o movimento reducionista apontado como Levinas (1996) que o priva de sua alteridade. A partir do momento em que Peridot afirma para Steven que sabe o que aqueles seres são, como se comportam e decide que eles não têm salvação, eles refletem as vidas irrealis de Butler (2011).

Quando finalmente chegam ao local onde o Cluster está tentando assumir sua forma, Peridot investe contra o ser, porém as dores que ele sente começam a ser sentidas também no corpo de Steven. Por ser um híbrido de *gem* e humano, Steven sente as dores dos seres que está tentando destruir e é confrontado por milhões de rostos em constante agonia. Como porta de entrada para a experiência de alteridade, o rosto novamente traz consequências à trama enquanto insere o herói em um tipo de transe. No transe, pode-se perceber que Steven finalmente acorda para a precariedade da vida do Cluster, ato essencial para a eficácia da resposta ao rosto (BUTLER, 2011). São os milhões de rostos metafóricos e literais que desestabilizam Steven e resistem ao ataque de Peridot sem violência, mas com autoridade que demanda uma ação responsável, conforme aponta Levinas (1998).

Em seu transe, Steven, ao perceber que cada um dos estilhaços quer encontrar sua outra parte, os convence de que talvez eles não precisem encontrar a parte de si que perderam, mas podem encontrar companhia nas outras milhões de partes alheias que estão uma ao lado da outra. Aqui, tem-se a noção da formação de uma comunidade voltada ao acolhimento e de indivíduos isolados que reconhecem no outro uma forma de constituição de si mesmos (BUTLER, 2006). Ao final do episódio, Steven explica que a criatura foi mal compreendida e nunca quis assumir a forma original e destruir a Terra. Ela queria apenas companhia. Ao estarem isolados, os estilhaços não conseguiam ver uma solução para sua busca por sentido no mundo sem ajuda externa. Tal fato vai ainda ao encontro do conceito de Levinas (1996) sobre as condições necessárias para a comunicação, já que a solidão e o isolamento são considerados pelo autor obstáculos para o companheirismo universal, retratado na série pelo Cluster em si.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Steven é um herói um tanto incomum. Sua arma é um escudo que o deixa inapto a atacar. Seus poderes incluem a capacidade de curar com sua saliva, criar um campo de força que protege a si a aos que ama e flutuar quando está feliz. Aqui, todas as características de batalha comumente encontradas em coadjuvantes femininas fazem parte do herói da trama. Aliado a isso, é nos atos de Steven, em sua abertura ao Outro, que tem-se a presença de tamanha diferença entre ele e

a maioria dos heróis, como pôde-se ser explorado brevemente neste artigo. Sempre disposto a ouvir, argumentar e proteger amigos e inimigos, Steven tem em sua construção traços claros de um herói que incentiva o respeito e a compreensão, estimulando ainda, com suas resoluções não violentas, o respeito às diferenças, mesmo situado em uma narrativa voltada a tradicionais situações de luta e conflito. Percebeu-se que a série manifesta muitos elementos presentes nas teorias de Judith Butler e Emmanuel Levinas como estratégia narrativa para ajudar a contextualizar e, principalmente, gerar convencimento ao público das ações tão incomuns do herói. Em meio a mais três heroínas, é curioso perceber como Steven destoa de forma tão evidente das suas companheiras. Esse elemento torna a narrativa de *Steven Universe* uma experiência ambígua que não separa nem seus heróis entre bons e maus. Para futuras análises, busca-se ainda entender como as questões de gênero desempenham papel semelhante dos princípios de alteridade aqui inseridos.

REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Excitable Speech**. A Politics of the Performative. New York: Routledge, 1997.

_____. **Precarious Life** - The powers of mourning and violence. Londres: Verso, 2006.

_____. **Vida precária**. Revista Contemporânea. N.1, p. 13-33, 2011.

CATCH and release (Temporada 2, ep. 18). **Steven Universe** [Seriado]. Direção: Ki-Yong Bae, Sue Hong, Jasmin Lai e Ian Jones-Quartey. Produtora: Cartoon Network, 2015. (11 min.).

GEM drill (Temporada 3, ep. 2. **Steven Universe** [Seriado]. Direção: Ki-Yong Bae, Sue Hong, Kat Moris, Jasmin Lai e Ian Jones-Quartey. Produtora: Cartoon Network, 2016. (11 min.).

LEVINAS, Emmanuel. **Proper names**. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1996. In: PINCHEVSKI, Ammit. The Ethics of Interruption: Toward a Levinasian Philosophy of Communication. Social Semiotics. N.15, v.2, p. 211-234, 2014.

_____. **Otherwise than being or beyond essence**. Pittsburgh: Duquesne University Press, 1998. In: PINCHEVSKI, Ammit. The Ethics of Interruption: Toward a Levinasian Philosophy of Communication. Social Semiotics. N.15, v.2, p. 211-234, 2014.

_____. **Alterity and transcendence.** New York: Columbia University Press, 1999.
In: BUTLER, Judith. Vida precária. Revista Contemporânea. N.1, p. 13-33, 2011.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

OCEAN Gem (Temporada 1, ep. 26). **Steven Universe** [Seriado]. Direção: Ian Jones-Quartey. Produtora: Cartoon Network, 2014. (11 min.).

PINCHEVSKI, Ammit. **The Ethics of Interruption:** Toward a Levinasian Philosophy of Communication. Social Semiotics. N.15, v.2, p. 211-234, 2014.

ETNOGRAFIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO BELENENSE – ESTRUTURAS MÍTICAS DO FILME A ONDA: A FESTA DA POROROCA (2005)

Douglas Junio Fernandes Assumpção¹

Hertz Wendel de Camargo²

RESUMO: A partir dos conceitos de antropologia do consumo, pós-vida do mito e dialogismo textual, aplicando a metodologia de análise fílmica, pretendemos estudar o curta de animação Onda – A festa da Pororoca (2005), direção de Cássio Tavernad. Para tanto, levaremos em consideração as aproximações entre imagem, narrativa audiovisual e imaginário amazônico tendo como cenário o processo de circulação cultural e não apenas de cristalização das narrativas sobre a região. Assim, buscaremos alcançar os seguintes objetivos: a) questionar as particularidades quanto à representação do mito e sua origem na região amazônica; b) estudar os mitos amazônicos, representados na animação, no plano simbólico como construtores do imaginário da região; e c) examinar o mito e as narrativas do curta com seus vestígios de ilusão que corroboram com o fortalecimento do imaginário amazônico.

PALAVRAS-CHAVE: mito; imaginário; cinema de animação; Amazônia.

INTRODUÇÃO

Ao pensar sobre a expressão do mito evidenciamos sua atuação para além de sua representatividade ancestral, mas de sua e estreita relação com os processos midiáticos do mundo contemporâneo, especialmente as produções audiovisuais. Segundo Camargo (2013), a linguagem audiovisual – onde se incluem o cinema, o vídeo e a televisão – abrange tecnologias que se aproximam da experiência humana do sonho, da alucinação, da clarividência. Carmo (2013) apresenta o mito sob uma estrutura de narrativas e rituais que se mantêm em equilíbrio e

.....

¹Professor da Escola Superior Madre Celeste (ESMAC). Pós-doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia (UNAMA). Doutor em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). É membro dos grupos de Estudos de Capital Social e Cultural no contexto da mídia contemporânea (UNAMA/CNPq) e Journalisme à l'heure du numérique - JAND (Université Lumière Lyon 2) E-mail:rp.douglas@hotmail.com

²Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), professor do curso de Publicidade e Propaganda da UFPR. Professor do PPGCOM-UFPR. Líder do grupo de pesquisa ECCOS – Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade.

E-mail: hertzwendel@gmail.com

Camargo (2013) enfatiza o mito como sistema formado pelo conjunto equilibrado de narrativa, ritual, totem, tempo e magia, que também pode ser verificado na experiência de consumo audiovisual. Sendo o mito uma linguagem que parasita outras linguagens (BARTHES, 2001) e a encenação do arquétipo (JUNG, 2000), partimos para uma reflexão sobre o diálogo entre mito e linguagem audiovisual a partir do curta de animação *A onda – Festa na Pororoca* (2005) e, desta forma, oferecer ferramentas para integrar o campo das novas representações do mito em diversas plataformas audiovisuais.

O curta de animação *A onda – Festa na Pororoca* (2005) tem direção de Cassio Tavernad, é produto do edital de Animação do Ministério da Cultura (MinC) e em parceria com a Lei Semear (Governo do Pará). A proposta do curta-metragem apresenta uma narrativa bem-humorada em torno das tradições, costumes e mitos da Amazônia.

Em sua produção, o diretor, lança um olhar sobre o imaginário Amazônico e as formas de representação dos seus mitos os quais estão inseridos na vida cotidiana daqueles que habitam a região. Com inserções das músicas do cotidiano do paraense (o gênero conhecido como “brega”) e outros elementos que consolidam a identidade cultural da cidade, como o glossário linguístico regional (gírias e falares) as personagens apresentadas na animação – Camarão, Sr. Caranguejo, Candiru, Surfista, Amigo do Surfista, Matinta Perera, Mãe d’Água – marcam o curta em todo o percurso, expressando a curiosidade do estrangeiro pela região e ao mesmo tempo que apresenta, de forma sucinta, os traços da cultura da Amazônia paraense.

O filme, *A onda – Festa na Pororoca* (2005) foi analisado a partir proposta metodológica de Vanoye e Goliot-Lété (1994) que apresenta a análise fílmica dividida em dois momentos: a decomposição do filme e a compreensão de como as partes isoladas estabelecem conexões para dar sentido ao todo. Desta maneira, isolamos o elemento “totem” de sua narrativa, a ser explicitado a partir dos próximos passos. Antes, é necessária uma incursão pelo conceito de imaginário amazônico.

MOVIMENTO DO IMAGINÁRIO AMAZÔNICO

Halbwachs (1990) estabelece que as memórias são construídas por grupos sociais e que estas emergem primeiramente das memórias coletivas que

corroboram na criação de vínculos para constituição de um memória social e, por conseguinte, para a memória individual que sofre a inferência direta da coletividade, possibilitando a ampliação das experiências do indivíduo e sua relação com a realidade.

Assim, o mito que se estrutura através da memória, percorre tempo e espaço por meio de diversas narrativas, inclusas as midiáticas, colaborando com a construção cultural e social. O mito como narrativa audiovisual tem ampla circulação possibilitando uma composição estética e reverberando uma determinada idealização da região amazônica, tendo por fim, uma cultura amazônica midiaticizada.

Há no mundo amazônico, a produção de uma verdadeira teogonia cotidiana. Relevando uma afetividade cósmica, o homem promove e conversão estetizante da realidade em signos, através dos labores do dia-dia, do diálogo com as marés, do companheirismo com as estrelas, da solidariedade dos ventos que impulsionam as velas, da paciente amizade dos rios [...] A cultura amazônica talvez represente, nesse final de século XX, uma das mais raras permanências dessa atmosfera espiritual em que o estético, resultante de uma singular relação entre o homem e a natureza, se reflete e ilumina a cultura (LOUREIRO, 2000. p. 63)

Nota-se que a cultura regional está mergulhada em um ambiente complexo o qual há diversos olhares e conflitos de signos que criam e que preluem diferentes formas de pensar a região. A Amazônia, a partir do processo de colonização, teve a presença significativa de africanos, indígenas e europeus. Esta miscigenação cultural proporcionou uma ampliação da forma de compreender a cultura local sob diversos pontos de vistas socioculturais. “Quem conta um conto aumenta um ponto”, desta forma é retratado na práxis cotidiana das linguagens o ditado popular, apontando para uma oralidade viva, dinâmica e que se transforma conforme as características sociais e culturais da região.

Ao trazer a oralidade para este trabalho aplica-se a proposta de (MARCUSHI, 2001, p. 25) que apresenta a oralidade como uma complexidade mais acentuada do que o ato de falar. O autor mostra a oralidade como uma prática social estabelecendo

a fala, o uso da língua, ou seja, a fala restringe-se ao uso de códigos e elementos que colaboram para construção da oralidade dando forma e características.

Atuando de maneira dispersa no espaço, mas contínua no tempo, foram os [jesuítas] levando símbolos religiosos, morais, culturais estranhos às populações indígenas ou ribeirinhas, inseridos no imaginário indígena novos elementos, novos conteúdos que passariam a compor, no processo de assimilação cultural, justaposto à base cultura indígena, os fundamentos da cultura própria da expressão amazônica cabocla (LOUREIRO, 2000, p. 72)

Milton José de Almeida (1994) apontou que o cinema e a televisão (podemos estender o mesmo conceito para a internet) constituem o que ele chamou de “nova cultura oral”, pois reproduzem signos, discursos, falares, gestos, imagens de pessoas muito próximos ao que elas são na realidade. O corpo, enquanto mídia primária da oralidade, agora está presente nas inúmeras telas.

Dutra (2009) destaca que a Amazônia é circundada em um ambiente de diversas construções de sentidos. Porém ao debater sobre a região os discursos existentes realçam os sentidos que advêm dos contextos históricos e/ou da própria mídia, que dão visão estereotipada para a região. “Conta-se uma história, porém mostra-se uma evolução. Não se trata dos mesmos registros nem do mesmo tom”, relata Gaudreault (1999, p. 91) sobre a produção midiática, especialmente as fílmicas.

A produção fílmica empreende tentativas de evidenciar um contexto, a partir de um ponto de vista, afim de reproduzir uma essência, que se pretende criar, um real-imaginativo através de um novo olhar. Napolitano (2005, p. 237) aponta que é possível relatar o cinema como um desdobramento da realidade, pois

Ao articular a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais e musicais, ou seja, seus códigos internos de funcionamento e as representações da realidade histórica e social nelas contidas (seu conteúdo “narrativo” propriamente dito)” é possível relatar o cinema como um desdobramento da realidade.

Essa percepção visual – que é simulada pelo desdobramento da realidade – dialoga com o contexto social, cultural e simbólico, pois “os símbolos são os

elementos formadores de uma linguagem, considerados uns com relação aos outros enquanto eles constituem um sistema de comunicação ou de aliança, uma lei de reciprocidade entre os sujeitos” (ORTIGUES, 1962, p. 45). Sendo elementos propulsores que colaboram para formação do imaginário. Cenário, personagens, contexto histórico abordado no roteiro cria um imaginário, instantâneo ao telespectador, que acaba sendo um reflexo de um tempo real-imaginado.

Bachelard (1988) aposta que a manipulação de matéria tem como consequência a (re)formação de uma realidade a partir do imaginário poético. A materialidade para esta pesquisa está evidenciada na proposta da animação, ou seja, no processo criativo. Como destacou o autor, o curta de animação, como foi concebido, pode inferir a construção da realidade/imaginário sobre a Amazônia. Estas características advêm do comportamento dos personagens, seus movimentos, expressões idiomáticas, expressões corporais, da vestimenta, do cenário e o roteiro. Assim todos os elementos áudio e visuais são direcionados para criar e edificar uma narrativa que propõe simular a criação de um imaginário que se estabeleça e se configure na visualidade do receptor.

A construção simbólica, que envolve signos, começa a se interligar com a construção do imaginário, já que “entre outras constantes, a imaginação tem sempre uma tendência a aumentar uma imagem até o infinito, a privilegiar a verticalidade, a se enriquecer com o contato das resistências e das lutas, a transformar o difuso em movimentos” (PITTA, 2005, p. 53).

Verificamos que no ato criação fílmica, o diretor se propõe ir além da representatividade, busca estabelecer seu olhar sob determinada realidade. Desta forma o imaginário entra em um jogo labiríntico entre o real e o imaginário, operando no fantástico e, assim, desperta no espectador um novo campo de experiências, permitindo analisar a sociedade não apenas da perspectiva racional, mas, também, de um mundo repleto de simbolismos. Ao relacionarmos o filme aos conceitos de consumo, concordamos com Douglas e Isherwood (2009) ao afirmarem que esse processo cultural é enriquecido por elementos simbólicos postos em circulação (movimento) – no caso, consumo fílmico ou consumo midiático – e, por sua vez, “podem determinar a evolução da cultura” (p. 113), pois é através das ações e acontecimentos que integram a sociedade que se estabelece um direcionamento do que pode ser ou não explorado culturalmente.

POROROCA: MITO

Forjados na oralidade, lenda e mito são transmitidos por geração a geração integrando o campo cultural da sociedade. Conforme Eliade (2010), as lendas e mitos se perpetuam no tempo se modificando conforme os contextos políticos e/ou sociais, se adaptando à realidade de cada comunidade/civilização afim de legitimar e/ou criar mecanismo de proteção sobre determinado acontecimento.

O Folclore existe em toda a sociedade e compreende o conjunto orgânico das maneiras de pensar, agir, sentir e reagir dos homens, produto histórico de conhecimentos e experiências acumuladas e da interação mútua dos indivíduos na mesma convivência, independentemente de sua posição de classe e de origens étnicas (Villena, 1997, np)

Desta forma, o mito integra o campo social da humanidade acumulando simbolismos e sendo enriquecidos no significado direcionando modos de interagir e ver a vida, o mundo e o outro. Para esta pesquisa, tomamos o mito como, “um espelho que reflete a imagem e os pensamentos de uma sociedade através de suas crenças. [...] via de acesso às estruturas básicas do pensamento e do comportamento humano” (SILVEIRA, SAMPAIO, 2012 p. 24).

Consideramos, ainda, que

[...] os mitos se transformam. Estas transformações que se operam de uma variante a uma outra do mesmo mito, de um mito a um outro mito, de uma sociedade a uma outra sociedade para os mesmos mitos, ou para mitos diferentes, afetam ora a armadura, ora o código, ora a mensagem do mito, mas sem que este cesse de existir como tal; elas respeitam assim uma espécie de princípio de conservação da matéria mítica, ao termo do qual, de todo mito poderia sair um outro mito (LÉVI-STRAUSS, 1977, p. 91)

Assim, ao refletirmos sobre a região Amazônica nos deparamos com uma diversidade de lendas que se entrelaçam na memória individual e coletiva, nos levando a crer que o mito amazônico – enquanto sistema composto por vários mitemas, monomitos, lendas, fábulas, imagens e discursos – é a base que sustenta a identidade da região independente da forma em que se apresenta. Icamiabas,

Cobra Grande, Boto, Mãe d'Água, Iara, Curupira, entre outros seres encantados da Amazônia, são personagens e narrativas que retratam contextos culturais, a ponto de compor a realidade social da região e em projeções (no geral midiáticas) para as demais regiões do Brasil e para o mundo. Assim, quanto mais estudarmos as lendas Amazônicas, poderemos evidenciar os seus significados, mitificação, magicização e circulação no imaginário em diferentes níveis, regional, nacional e internacional. A exemplo a lenda da pororoca:

Diz a lenda que, antigamente, a água do rio era serena e corria de mansinho. As canoas podiam navegar sem perigo. Nessa época, a Mãe d'Água, mulher do boto Tucuxi, morava com a filha mais velha na ilha de Marajó. Certa noite, elas ouviram gritos: os cães latiam, as galinhas e os galos cocorocavam. O que é? O que não é? Tinham roubado Jacy, a canoa de estimação da família...

Remexeram, procuraram e, nada encontrando, a Mãe d'Água resolveu convocar todos os seus filhos: Repiquete, Correnteza, Rebujo, Remanso, Vazante, Enchente, Preamar, Reponta, Maré Morta e Maré Viva. Ela queria que eles achassem a embarcação desaparecida. Mas passaram-se vários anos sem notícia de Jacy. Ninguém jamais a viu entrando em algum igarapé, algum furo ou mesmo amarrada em algum lugar. Certamente estava escondida, mas, aonde?

Então, resolveram chamar os parentes mais distantes - Lagos, Lagoas, Igarapés, Rios, Baías, Sangradouros, Enseadas, Angras, ontes, Golfos, Canais, Estreitos, Córregos e Peraus - para discutir o caso. Na reunião, resolveram criar a Pororoca, umas três ou quatro ondas fortes que entrassem em todos os buracos dos arrebaldes, quebrassem, derrubassem, escangalhassem, destruíssem tudo e apanhassem Jacy e o ladrão. Ficou determinado que a caçula da Mãe D'Água, Maré da Lua, moça danada, namoradeira, dançadeira e briguenta avisaria sobre qualquer coisa que acontecesse de anormal.

E foi assim que pela primeira vez surgiu em alguns lugares o fenômeno, empurrado pela jovem moça, naufragando barcos, repartindo ilhas, ameaçando palhoças, derrubando árvores, abrindo furos, amedrontando pescadores... Até hoje, sempre que

Maré da Lua vai ver a família é um deus nos acuda! Ninguém sabe de Jacy e a Pororoca segue em frente destruindo quem ousa ficar na frente, cumprindo ordens do boto Tucuxi que, resmungando danado, diz: “Pois então continue arrasando tudo” (MORAIS, 2010, s/p).

Assim como Amazônia, grande e exuberante, a onda da pororoca se apresenta com a mesma potencialidade da região. Os mitos amazônicos se apresentam afim de evidenciar em uma totalidade, não imaginável. A modo de preservar os registros culturais, o cinema se apropria dos enredos construídos pela sociedade e massificam as lendas dando-lhes uma nova roupagem nacional, mas que não perde a sua essência histórica.

ETNOGRAFIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

A animação *A Onda – Festa na Pororoca* apresenta diversos personagens que são identificados a partir dos falares e sua representatividade na região, bem como pelo uso dos glossários culturais estabelecidos no filme. Logo nas primeiras cenas nos deparamos com os primeiros personagens – o Camarão e o Sr. Caranguejo (Figura 01).



Figura 01 - Personagens Camarão e sr. Caranguejo
Fonte: Frame do filme *A onda – Festa na pororoca* (2005)

Apressado, o Camarão vai ao encontro do Sr. Caranguejo que lhe chama para perguntar como está a organização da festa da pororoca. Durante a conversa, nota-se de imediato, o sotaque e a forma de se expressar do paraense no uso do “tu”, qual pode-se observar, como exemplo, no seguinte o diálogo inicial:

- *Camarão!*
- *Sim, caranga, quer dizer, Sr. Caranguejo! Chefinho! Amado patrão!*
- *Camarão, sabes me dizer que dia é hoje?*

No desenvolvimento do enredo, ao fundo do rio, as diversidades de espécies de peixes destacando os Candiru, espécie de peixe da região Amazônica (Figura 02).



Figura 02 - Personagens Candiru e Peixe Baiacu
Fonte: Frame do filme *A onda – Festa na pororoca* (2005)

Ainda no fundo do rio, com vegetação aquática e alguns peixes em volta, destaca-se os Candiru, representado pelo peixe em preto, que tem característica do personagem brincalhão fazendo piadas típico da região, em seus dizeres:

- *Olha Baiacu?! Tua mãe! É baiacu.*

No decorrer da conversa, recepcionado os convidados da festa, as personagens vão apresentando algumas espécies típicas da região. Do fundo do rio às margens da floresta, acompanhado de uma sonoplastia de mistério, a câmera vai emergindo do rio e abrindo em panorama para apresentar a beleza exótica da Amazônia, traçadas por simbolismos da região.



Figura 03 – Cena da mata Amazônica na animação
Fonte: Frame do filme *A onda – Festa na pororoca* (2005)

Evidenciada pelo verde, em diversas tonalidades, e marcadas pela densidade da floresta, na imagem é possível perceber de forma simplificada a mata amazônica a partir de algumas espécies de plantas, registradas ao lado direito da imagem. Durante a cena a câmera fecha nos personagens apresentado o surfista, que pela forma de falar, retrata o turista à vista a região e personagem do “baixinho” que apresenta um determinado conhecimento sobre as histórias dos mitos da Amazônia. (Figura 04).

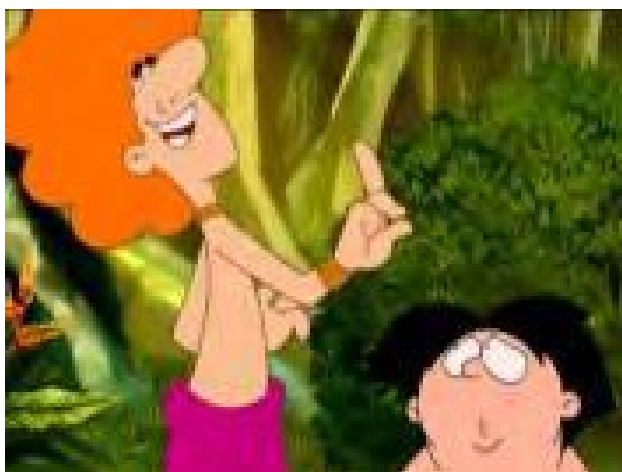


Figura 04 – Cena da mata Amazônica na animação
Fonte: Frame do filme *A onda – Festa na pororoca* (2005)

A inserção das personagens, o surfista e o gordinho, assim como apresentado na animação. Sucinta a curiosidade do turista em desvendar/conhecer a região amazônica. Marcados pela variação linguista, forma de interação entre os personagens, assim como suas vestimentas.

A animação, também, envolve personagens/mitos amazônicos integrando a interação deste com as personagens “turistas”. A personagem Felica, trazendo a construção da identidade da Matinta Perera; a Mãe d’água, um dos mitos amazônicos, lembrando a medusa na forma que foi representada. (Figura 05).



Figura 05 – Personagens Felica e Mãe d’água
Fonte: Frame do filme *A onda – Festa na pororoca* (2005)

– Moço, uuu cê tem tabaco?

Assim apresenta-se a personagem Felica na animação. Nesta frase, já se faz a referência de qual mito se mostra na animação. Nota-se que a personagem é tida como uma narradora – mito contando o outro mito – pois é ela que dá a narrativa a lenda de Mãe d'água para explicar o fenômeno da pororoca. Nota-se, então, que sob a influência indígena e africana, os mitos e lendas da floresta amazônica, em sua grande parte, são enraizadas nos heróis indígenas a exemplo o lapuru e lara.

ENCAMINHAMENTOS FINAIS

Ao observarmos a presenças de imagens e discursos míticos na composição do imaginário Amazônico através da animação *A onda – Festa na Pororoca* (2005), ponderamos que o mito exerce uma marcante representatividade na esfera da construção coletiva e individual sobre o imaginário e construção identitária da região Amazônica. Desta forma, elementos culturais e simbólicos são lançados no processo criativo da animação que acabam por evidenciar características culturais como – oralidade, vocabulário, comportamento e, principalmente, a cultura local.

Assim, a animação se torna um sistema de ampliação e de disseminação cultural do Estado do Pará, pois a presença dos mitos – Mãe d'Água e Matinta Perera – torna-se um meio de trazer à luz da narrativa o misticismo, o pensamento mágico e o fantástico. O filme, portanto, garante a pós-vida do mito.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, G. **A poética do devanrio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BARTHES, R.. **Mitologias**. Trad.: Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

CAMARGO, H.W. de. **Mito e filme publicitário**: estruturas de significação.

DOUGLAS, M. ISHERWOOD.B. **O mundo dos bens**: uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2004

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Trad.: Hélder Godinho. São Paulo: Martins. Fontes, 2001.

DUTRA, M.S. **A natureza da mídia:** os discursos da TV sobre Amazônia, a biodiversidade, os povos da floresta. São Paulo: Annablue, 2009.

ELIADE, M. **Mito e realidade.** Trad.: Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GAUDREAU, A. **Du littéraire ao filmique.** Paris: Éditions Nota bene, 1999.

HALBWACHS, M. *A Memória coletiva.* Trad. de Laurent Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990. Tradução de: La mémoire collective.

JUNG, C.G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Trad.: Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis (RJ): Vozes, 2000.

LOUREIRO, J.de J. P. **Cultura Amazônica:** uma poética do imaginário. Belém: Cejup, 2000.

MARCUSHI, L.A. **Da fala para escrita:** atividades de retextualização. São Paulo Cortez, 2001.

MORAIS, R. **A lenda da Pororoca.** 2010. Disponível em: <http://grupocontoaconto.blogspot.com/2010/02/lenda-da-pororoca.html> Acesso em 27 de maio de 2019.

NAPOLITANO, M. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). **Fontes históricas.** São Paulo: Contexto, 2005. p. 235-289.

ORTIGUES, E. **Le discours et le symbole.** Paris: Aubier, 1962.

PITTA, D.R. **Ritmos do imaginário.** Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2005.

SILVEIRA, C.R. da S, Meire Aparecida. Das Águas Míticas Do Stygian: Reflexos Da Personificação De Narciso Sobre A Sociedade Contemporânea. **Revista Theoria - Revista de Filosofia da Faculdade Católica de Pouso Alegre**, Vol IV nº 11. 2012. São Carlos-MG. Disponível em: http://www.theoria.com.br/edicao11/das_aguas_miticas_do_stygian.pdf . Acesso em 27 de maio de 2019

VILHENA, L.R. **Projeto e missão:** o movimento folclórico brasileiro, 1947-1964. Rio de Janeiro: FUNARTE/Fundação Getúlio Vargas, 1997.

ZUMTHOR, P. **A letra e a voz:** A “literatura” medieval. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

SHIGATSU WA KIMI NO USO: A REPRESENTAÇÃO DO RELACIONAMENTO ABUSIVO NO ÂMBITO FAMILIAR ATRAVÉS DO ANIME

CARVALHO, Brunna Nonato de¹

RESUMO: O relacionamento abusivo consiste em uma relação de poder entre duas pessoas, um subalterno e um dominador da relação, sendo este o responsável por tirar algum proveito do submisso de diferentes formas, tanto pelo desgaste emocional quanto pelo esgotamento físico. Uma das técnicas de controle para que o subalterno fique nesta relação é que ele se sinta culpado pelas ações do abusador e, conseqüentemente, tenha que se redimir de alguma maneira. Nas relações de poder abusivas, o procedimento que fixa o abuso como o centro da relação é a manipulação e a falácia de que as coisas que o dominador faz sobre a vítima é para o bem ou do relacionamento ou do subalterno. O abuso não consiste somente em uma relação amorosa, ela pode ocorrer na família. E uma das maneiras de representar o relacionamento abusivo entre familiares está em Shigatsu wa kimi no uso, um anime que aborda sobre a infância perdida e adolescência conturbada de Kousei Arima, um pianista prodígio aclamado pela crítica, porém nunca bom o suficiente para sua mãe, Saki Arima. A figura materna no anime é responsável por criar um filho que é admirado por todos, insatisfeito com o próprio potencial e passível de autocrítica ao ponto de se desgastar mental e fisicamente. A relação mãe e filho contém agressões físicas e abusos psicológicos por parte de Saki, o que resulta na baixa autoestima, questionamentos sobre a capacidade e, posteriormente, na inabilidade de Kousei em tocar piano.

PALAVRAS-CHAVE: Relacionamento abusivo; Shigatsu wa kimi no uso; Anime.

1. CULTURA E SUAS MANIFESTAÇÕES

Ao pensarmos em cultura é normal que as artes sejam as primeiras referências que temos. Os frutos da mídia são pensados de forma dissociadas das práticas internas de uma sociedade, ou seja, os produtos que consumimos - filmes, músicas, séries ou arte - são vistos como uma parte separada das questões

.....
¹Estudante de Graduação 4º. período do Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Institucional da UFPR, e-mail: nonatocarvalho.ufpr@gmail.com

sociohistóricas de um grupo. Contudo não é errado pensarmos que a cultura engloba as artes, mas tratá-la como o único sinônimo não demonstra os valores e as realidades das variadas sociedades e civilizações. Então o que é cultura?

Cultura diz respeito a uma questão de humanidade e de lógicas internas que são resultados da história que um grupo vivenciou. Contudo, ao pensarmos em história, não é viável que a construção de práticas culturais e questões sociohistóricas sejam julgadas como autônomas. (SANTOS, 1995).

Com isso a cultura transcende de uma ideia artística e isolada para um estudo da história de uma sociedade que interage com outros grupos e resulta em trocas de elementos, sejam eles artísticos, religiosos ou linguísticos. A cultura, então, é sobre a maneira de interpretar o mundo, o resultado de uma história particular, os antagonismos de classe (MARX; ENGELS, 1848) e interações com outras culturas. (SANTOS, 1995).

Ao entendermos o que é cultura, podemos discutir sobre a manifestação de valores socioculturais: a realidade de um indivíduo é reflexo do sistema em que ele está subjugado e, conseqüentemente, irá manifestá-las de várias formas com a arte ou os produtos de mídia, por exemplo.

A arte, que é fruto de uma interpretação da realidade, é capaz de julgar e moldar um sistema sociopolítico. A função da arte e dos produtos de mídia, contudo, não é somente sobre representar ou mudar a época em que se vive, elas são multifuncionais. Elas podem ser críticas ao mesmo tempo em que podem ser somente uma produção a ser apreciada.

Agora que temos a noção do que é cultura e que suas manifestações podem ser encontradas em várias formas, passaremos para a discussão sobre a valorização da cultura por uma ótica eurocêntrica e americana que, conseqüentemente, refletirá nas produções midiáticas.

2. CULTURA: O DOMINADOR E O DOMINANTE

Segundo José Santos, a cultura é estudada e julgada através da visão do dominador sobre o dominante:

Verifica-se assim que a observação de cultura alheias se faz segundo pontos de vista definidos pela cultura do observador, que os critérios que se usa para classificar uma cultura são também culturais. Ou seja, segundo essa visão, na avaliação e culturas e traços culturais tudo é relativo. (SANTOS, 1995, p. 14)

Para além do eurocentrismo como uma visão única de interpretação de elementos culturais decorrente do imperialismo e colonização, temos os Estados Unidos como uma grande referência de massivas produções midiáticas com perspectivas alteradas das realidades de outros povos.

No filme Bonequinha de Luxo de 1961, por exemplo, o personagem Sr. Yunioshi é estereotipado graças a interpretação cômica e reducionista dos estadunidenses em relação aos povos asiáticos.

O senhorio da personagem de Audrey Hepburn é vivido pelo ator branco Mickey Rooney, em uma desconfortante yellowface (termo que define o uso de maquiagem ou próteses em pessoas não-asiáticas para simular traços de etnias asiáticas). Além disso, o ator simula tropeçar pelo cenário, como se não enxergasse direito, e pronuncia palavras com erros propositalmente cômicos, utilizando-se de um humor extremamente debochado e até racista. (MANCILHA; SANTOS, 2017)



Figura 1 - Sr. Yunioshi
Fonte: Elas por elas

Não somente o eurocentrismo e o americocentrismo são formas de ver, analisar, compreender e expressar as culturas mundiais como também são capazes de esvaziarem a representatividade que elas poderiam ter em mídias europeias ou americanas que têm alcance em vários corpos sociais.

De cada dez pessoas que saem de casa para ir ao cinema no mundo inteiro, 8,5 verão um filme dos Estados Unidos. De cada dez habitantes do planeta Terra, um assistiu à produção norte-americana "Titanic" (1997), o filme mais visto de todos os tempos. De cada US\$ 10 que são gastos numa bilheteria de qualquer lugar do globo, US\$ 3,5 vão para Hollywood. (DÁVILA, 2004)

Mas qual é o problema das visões do dominador sobre o dominante quando eles detém o monopólio da indústria midiática?

O problema dessa massiva produção midiática está no apagamento de produções externas da bolha americana que retratem fielmente a realidade de um povo, ou seja, quando uma cultura tem características diferentes de outros grupos e será representado na mídia, há uma probabilidade dos estereótipos serem as únicas formas de contato daquele povo com outros grupos e vice versa.

Além da proliferação destes rótulos, há a noção racista e xenofóbica que a cultura africana, asiática ou qualquer outra que não seja europeu ou estadunidense seja vista como inferior.

Em suma a cultura não é algo homogênea e não é somente sobre arte ou mídia. Suas particularidades vão desde relações de trabalho a hierarquias dentro da família, relação de gênero, interpretação do mundo até questões históricas.

A probabilidade de deturpação, interiorização e reducionismo de culturas não ocidentais, latino americanas e todas aquelas que não estão no espectro estadunidense e europeu acontecem por vias de estudos da antropologia ou biologia, como é o caso do médico estadunidense, Samuel George Morton:

Ele angariou fama em seu país e na Europa no século XIX disseminando a teoria de que a superioridade racial é corroborada pelo estudo dos crânios. Aqueles de estrutura mais complexa

e avançada, um sinal inegável de inteligência e maior capacidade de raciocínio, seriam os de caucasianos. Na hierarquia proposta por Morton, a estrutura do crânio caucasiano seria mais avançada do que, respectivamente, as das (como ele as classificava) raças mongol, malaia, americana - em que estão agrupadas as populações nativas do continente - e etíope - que abrange as pessoas de origem africana. (GRANDELLE, 2014)

Outro método de distorção das culturas é pelas vias audiovisuais que são as interpretações de culturas diversas por meio estereotipado e reproduzido pelos grandes detentores das mídias como dito anteriormente.

O controle da produção cultural por um pequeno número de corporações é condicionado pelos valores político-ideológicos das empresas. Bens simbólicos, com ideias e princípios que divergem da ideologia do mercado, controversas ou comercialmente inviáveis, são muitas vezes marginalizados e cerceados por meio de decisões de empresas (públicas, privadas ou semiprivadas) que avaliam a viabilidade de patrocínio às produções artísticas segundo os critérios de custo-benefício e visibilidade midiática, ou seja, a censura de mercado se relaciona a condições de produção e consumo inseridos no âmbito de uma hegemonia cultural. (MEGA, 2015).

Muitas culturas são reféns dessas representações reducionistas ou ainda do *whitewashing* (embranquecimento), isto significa que ocorre a substituição de personagens com etnia estrangeiras por pessoas americanas e, especialmente, brancas. Dentro do *whitewashing*, há o *blackface*² e o *yellowface*.

3. SOBRE O *YELLOWFACE*

A cultura asiática, em especial a cultura japonesa, são representados, algumas vezes, de forma preconceituosa pelo maior detentor de produção

.....
²*Blackface* se refere à prática teatral de atores que se coloriam com o carvão de cortiça para representar personagens afro-americanos de forma exagerada. (WIKIPÉDIA)

³No original: Yellowface is the practice in cinema, theatre and television where East Asian characters are portrayed by actors of other races while wearing make-up to give them the appearance of an East Asian person, often including epicanthic folds (the skin fold in the inner corner of the eye, a common East Asian feature). In more racist applications, the make-up is stylized with various stereotypical traits.

cinematográfica mundial, os Estados Unidos, e outros grandes pólos de referência desta área.

Dentro da representatividade estereotipada dos povos asiáticos há o reducionismo da noção familiar na figura feminina e materna como uma “boneca de porcelana”, isto é, a mulher asiática está sempre em uma posição servil e submissa; a figura masculina como o “velho asiático sábio”, aquele que gosta de fazer o “herói” aprender as coisas do jeito mais penoso e danoso possível (SYBYLLLA, 2017). Essa prática de caracterizar de modo cômico os japoneses é chamada de *yellowface*:

Yellowface é a prática no cinema, teatro e televisão nas quais personagens com etnia Leste Asiática são interpretados por atores de outras raças enquanto usam maquiagem que os dão a aparência de pessoas que são daquela etnia, muitas vezes incluindo dobras epicânticas (uma prega de pele da pálpebra superior, uma característica comum na etnia Leste Asiática). Em utilizações mais racistas, a maquiagem é estilizada com vários traços estereotipados. (TV TROPES, [2016?], tradução nossa).³

Yellowface é uma prática encontrada desde os anos 40, como no filme A Estirpe do Dragão, até os mais atuais como Dragon Ball Evolution de 2009 e A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell* de 2017 interpretado por Scarlett Johansson. (VOX, 2016).



Figura 2 - *Yellowface*
Fonte: Compilação da autora⁴

⁴ Na esquerda: poster do filme A Estirpe do Dragão retirado do site Filmow. No centro: poster do filme Dragon ball evolution via Cinema Material. Na direita: poster do filme Ghost in the shell por amazon.com.

Um método de rompimento com os estigmas culturais e étnicos japoneses, assim como com outras sociedades, pode ser feito através da proliferação de estudos e produtos de mídia feitos por esses povos estereotipados, ou seja, é importante que ocorra a visibilidade cultural e midiática para que várias visões e interpretações sobre o mundo sejam conhecidas.

Além desta visibilidade, há também a necessidade de retirar o poder centralizado das mãos de empresas que visualizam as produções culturais como mercadoria como demonstra Vinícius Mega (2015):

O Estado transfere à iniciativa privada a viabilização da produção artística que passa a ser avaliada segundo a sua potencialidade de se transformar em mercadoria e conquistar novos consumidores com o objetivo de gerar lucro para as empresas. No entanto, a lógica do capital repele produções experimentais e comunitárias que não possuem a capacidade de seduzir grandes públicos e, muito menos, de proporcionar visibilidade midiática às marcas patrocinadoras.

Com isso este trabalho pretende dar visibilidade à produção japonesa a partir da ótica do povo japonês sobre as relações familiares e relacionamento abusivo no anime *Shigatsu wa Kimi no Uso*.

4. SHIGATSU WA KIMI NO USO

Anime é um tipo de desenho animado produzido no Japão separado por gênero (terror, romance, aventura etc.) e categoria: *shonen*, *seinen*, *shoujo* e *josei*. *Shigatsu wa kimi no uso* está na categoria *shoujo*, por conter romance, e *shonen*:

Sua tradução diversas vezes significa “menino”. Sendo o maior sucesso no Japão, aborda histórias fantasiosas como super-heróis, lutas e ficção científica; a valorização da amizade e da família é bastante focada, assim como o reconhecimento através do próprio esforço. Suas obras possuem ação e comédia, o que atrai bastante crianças. Seu público alvo são jovens masculinos com a faixa etária entre 8 e 18 anos de idade. Destacam-se obras como Astro Boy, Dragon Ball,

Saint Seiya, Yu Yu Hakusho, Naruto, Shaman King e Gintama, que se tornaram mundialmente famosas. (Animo Apps, 2017)

Your lie in april, ou *Shigatsu wa kimi no uso*, é um anime que aborda sobre a infância e adolescência de Kousei Arima, um pianista prodígio aclamado pela crítica, porém nunca o suficiente para sua mãe, Saki Arima, responsável por criar seu filho e treiná-lo para ser o melhor pianista.

Kousei é envolvido em um relacionamento que o obriga a almejar e, consequentemente, alcançar honra, respeito e orgulho por parte de sua mãe. Já Saki o treina para que ele obtenha estas conquistas através da crítica do público e dos jurados, porém o esforço de seu filho nunca é o suficiente ou digno de reconhecimento.

O treino da criança acontece de forma exaustiva: por horas Kousei é obrigado a tocar piano. Sua alimentação é, segundo a ideia de uma boa alimentação na cultura japonesa, constituída por alimentos não saudáveis, porém rápidos. Sua infância é restrita ao piano, ou seja, Kousei não brinca tempo o suficiente para compensar as tarefas que sua mãe o submete. Os erros que o menino efetua durante o treino são penalizados com agressões físicas e morais. A relação mãe e filho é totalmente baseada nos títulos que Kousei irá conquistar, como se o amor que Saki pudesse dar a ele dependesse inteiramente da performance da criança. Mesmo depois do falecimento de Saki, Kousei não foi mais capaz de ouvir o som do piano, resultando no seu afastamento dos palcos decorrente de traumas.

5. FAMÍLIA

Segundo Vanessa Marques Gibran Facó e Lígia Ebner Melchiori (2009), a família representa o espaço de socialização, de busca coletiva de estratégias de sobrevivência e o local para o exercício da cidadania e também a possibilidade para o desenvolvimento individual e grupal de seus membros. Contudo esta instituição não é imutável, ela é capaz de mudar conforme a sociedade.

Outro elemento da instituição familiar é a ênfase que ocorre sobre os papéis sociais: a mulher é responsável pela reprodução biológica (gravidez), reprodução cotidiana (trabalho reprodutivo), a reprodução social (socialização dos filhos) e é uma figura subordinada ao homem (PIZZI, 2012). Já Robert Brym (2006) diz que a

família é o agente social responsável pela regulação sexual, cooperação econômica, socialização e apoio emocional.

Na cultura japonesa, a família é composta por harmonia, unidade e paz familiar, garantindo uma série de direitos e exigindo uma série de deveres entre os membros, trazendo consigo o respeito ao patriarca e subordinação às regras. Os valores estão pautados na hierarquia, na necessidade da figura masculina e paterna em coordenar o status familiar, na figura materna como responsável pela transmissão de valores aos filhos além dos afazeres domésticos e a honra feminina com a família (KEBBE, 2016).

Porém ocorreu uma mudança nesta estrutura familiar com a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial: há, a partir daquele momento, a liberdade de escolher com quem iria casar, ou seja, não há mais uma preferência por parceiros de descendência japonesa.

Contudo esta ideia de família tradicional japonesa não foi totalmente destruída: é ainda considerado desafiador, segundo Victor Hugo Kebbe, uma família constituída por um casal homoafetivo, pois rompe com a ideia ou da figura materna de passar os valores aos filhos ou da figura paterna de coordenar o status familiar.

Em *Shigatsu Wa Kimi no Uso*, apesar da ausência da figura paterna, Kousei e Saki são uma família que não cumpre a atividade do apoio emocional, já que é uma relação abusiva envolvendo violência infantil. Não ocorre a socialização que Kousei deveria ter passado, pois sua mãe controla seus horários, os locais que ele frequenta e o priva de sua infância. Além disso os únicos valores passados à criança são honra e disciplina: Kousei carrega consigo a necessidade de demonstrar esta honra, algo que é ensinado desde pequeno aos japoneses. Quando o menino sobe aos palcos é pensando neste elemento e no orgulho que ele irá levar a sua mãe. E é na disciplina que ele encontra um meio de ficar submetido ao amor maternal.

O fato deste anime estar na categoria *shonen* demonstra como a cultura e a ideia de família estão ligados, ou seja, a família é produto e produtora da sociedade e da cultura. Os valores das famílias japonesas podem ser diferentes quando comparadas a outros valores familiares de um grupo não japonês e, conseqüentemente



os produtos de mídia irão ter características distintas ao representar as relações entre os integrantes de uma família. Contudo nada impede que um grupo não japonês adote valores da família japonesa para si.

Um elemento que pode ser encontrado em várias relações, sejam elas românticas ou não românticas e relacionadas ou alheias à cultura em si, é o relacionamento abusivo que, segundo a psicóloga Raquel Silva Barretto (2017), é aquilo onde predomina o excesso de poder sobre o outro, é o desejo de controlar o parceiro, de tê-lo para si. Este comportamento, geralmente, inicia de modo sutil e, aos poucos, ultrapassa os limites causando sofrimento e mal estar.

Na relação entre Kousei e Saki podemos analisar o comportamento materno como aquele que tem o desejo de controlar os locais que seu filho frequenta, os horários, a frequência que ele deve tocar piano, algo que resulta no desgaste físico e mental da criança.

A facilidade de submeter uma criança a essas situações pode ser compreendida através da ideia da folha em branco ou tabula rasa que, segundo Aristóteles, consiste na condição em que a consciência é desprovida de qualquer conhecimento inato. E, com isso, neste aspecto de amor fraternal, Kousei é uma folha em branco com uma única representação familiar que foi ensinado sobre a necessidade de honra e disciplina como uma única demonstração de afeto e aceitação familiar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura engloba a arte, as instituições familiares e os produtos de mídia que, em uma relação mútua, se moldam conforme a sociedade. A família, como fruto dos processos históricos, são diferentes de uma cultura para a outra, porém os meios de influência entre os grupos sociais não impedem que valores culturais sejam compartilhados entre si.

Portanto ao entendermos a cultura do Japão e, mais especificamente, a família japonesa e seus valores, podemos compreender a manifestação destas condições nas mídias nipônicas para que elas tenham ou visibilidade ou menos chances de serem interpretadas de forma reducionista e estereotipada.

Com isso tratar sobre a família japonesa deve ser feita a partir da noção que os japoneses entendem como uma instituição familiar, podendo ser estudada a partir de seus produtos de mídia como o *anime*, por exemplo.

Ao analisarmos o *Shigatsu wa kimi* no uso é visível que a relação familiar entre as personagens é abusiva envolvendo violência verbal e física decorrente da relação de poder - já presente nas relações gerais da sociedade -, excesso de autoridade e noção hierárquica entre os pares, sendo eles os princípios sociais japoneses na instituição familiar. Estes fatores principais não justificam o relacionamento abusivo, contudo mostram como os valores de um corpo social podem ser usados como ferramenta de opressão entre os membros de uma relação (familiar ou amorosa), tanto para suprir as necessidades de honra ou orgulho quanto para seguir os padrões sociais e manter o *status quo*.

REFERÊNCIAS

BLACKFACE. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Blackface>> Acesso em: 2 set. 2019.

BRYM, Robert. "Famílias". In: Sociologia: sua bússola para um novo mundo. São Paulo: Thomson Learning, 2006.

DIFERENÇA entre Shounen, Seinen, Shoujo e Josei. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/otaniX/page/blog/a-diferenca-entre-shounen-seinen-shoujo-e-josei/jD7R_dGtKugoKq8nq3a6PkWnzJMm1p413a>. Acesso em: 5 set. 2019.

DÁVILA, Sérgio. Estudo confirma hegemonia dos EUA no cinema mundial. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/brasil/fc1507200425.htm>>. Acesso em: 24 ago. 2019.

ENGELS, Friedrich; MARX, Karl. Manifesto Comunista. [s.l.]: [s.n.], 1848

GOMES, Gabriela. Relacionamentos Abusivos: uma forma patológica de amar. Disponível em: <<https://encenasaudemental.com/post-destaque/relacionamentos-abusivos-uma-forma-patologica-de-amar/>>. Acesso em: 12 set. 2019

GRANDELLE, Renato. Estudo de crânios serviu como base à falha ciência do racismo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/historia/estudo-de-cranios-serviu-como-base-falha-ciencia-do-racismo-12370323>>. Acesso em: 31 ago. 2019.

KEBBE, Victor Hugo. Parentesco Japonês, Família Nikkei: Reflexões acerca da família japonesa. Disponível em: <https://fjisp.org.br/site/wp-content/uploads/2016/02/victor_hugo_kebbe.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019

MANCILHA, Júlia; SANTOS, Juliana. Preconceito, Representatividade e Cultura Asiática. Disponível em: <<http://clubedojornalismo.com.br/preconceito-representatividade-e-cultura-asiatica/>>. Acesso em: 24 ago. 2019.

MEGA, Vinícius Mizumoto. Lei Rouanet: a visibilidade do produto cultural como critério de patrocínio à produção artística. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-26112015-125631/publico/VINICIUS-MIZUMOTOMEGA.pdf>>. Acesso em: 2 set. 2018.

MELCHIORI, Lígia Ebner; FACO, Vanessa Marques Gibran. Conceito de família: adolescentes de zonas rural e urbana. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/krijsp/pdf/valle-9788598605999-07.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2019.

PIZZI, Maria Letícia Grecchi. CONCEITUAÇÃO DE FAMÍLIA E SEUS DIFERENTES ARRANJOS. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/1%20Edicao/1ordf.%20Edicao.%20Artigo%20PIZZI%20M.%20L.%20G.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2019.

SANTOS, José Luis dos. O que é cultura? São Paulo: Brasiliense, 1995.

SYBYLLLA. 5 ESTEREÓTIPOS ASIÁTICOS QUE AINDA VEMOS NA TV E NO CINEMA. Disponível em: <<http://www.momentumsaga.com/2017/10/cinco-estereotipos-asiaticos-que-ainda-vamos-no-cinema-e-na-televisao.html>>. Acesso em: 2 set. 2019

YELLOWFACE is a bad look, Hollywood. [s.l.]: Vox, 2016. Vídeo, P&B. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zBolrSebyng>>. Acesso em: 4 set. 2016.

YELLOWFACE.[S.l.]: Tv Tropes, [2016?]. Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Yellowface>> Acesso em: 2 set. 2019

DOCUMENTÁRIO E A (BUSCA PELA) MEMÓRIA EM ANIMAÇÃO

CHAMIS, Luiza¹

RESUMO: Dialogando com discussões propostas por Bordwell (2009) e Ward (2005) à respeito das aproximações entre documentário e animação, esta pesquisa tem como objetivo discutir a forma de representação da memória, utilizando a animação como linguagem. Com a análise fílmica de *Valsa com Bashir* (2008), busca-se estudar o registro da memória no desenvolvimento da narrativa do filme e compreender como a união entre campos dicotômicos, em que o documentário é considerado representação do mundo histórico e a animação uma representação ficcional, apresentam o compromisso com o real.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Animação; Memória.

INTRODUÇÃO

Mesmo sendo de grande importância para o mundo acadêmico discutir as aproximações e afastamentos entre ficção e documentário, este artigo abre espaço para uma reflexão acerca do ponto de encontro entre estes dois gêneros, nomeado documentário animado, “um tipo de filme híbrido no qual a narrativa documental – sobre fatos, idéias ou pessoas – é traduzida em imagens construídas por técnicas de animação” (SERRA, 2007, p.11), demonstrando que existem inúmeras possibilidades de representar o real.

Em um primeiro plano, *Valsa com Bashir* (2008), dirigido por Ari Folman, utiliza a captação da memória coletiva para dar vida à uma representação autobiográfica. O documentário animado apresenta como pano de fundo o conflito israelo-palestino, vivido na Guerra do Líbano, em 1982, quando o exército israelense invade o país vizinho na tentativa de desarmar a Organização pela Libertação da Palestina (OLP), comandada por Yasser Arafat.

A Guerra do Líbano, que foi responsável por destruir grande parte da infraestrutura e bagunçar a organização sociopolítica do país, onde questões étnicas e religiosas estão em constante conflito, ficou marcada pelo episódio causador do bloqueio mental de Ari Folman - que estava à serviço do exército israelense com apenas 19 anos.

.....
¹Estudante de Especialização em Cinema da UFN, Bacharel em Jornalismo pela UFN, e-mail: luizachamis@gmail.com

Este episódio específico tem início com a morte de Bashir Gemayel, em 14 de setembro, menos de um mês após ser eleito presidente do Líbano. Bashir morreu com 35 anos de idade num atentado a bomba em um distrito cristão de Beirute, cuja culpa caiu sobre os rivais de Israel na guerra, sendo atribuída à OLP. Dentro deste cenário, cristãos maronitas protagonizaram o que a ONU classifica como “um ato de genocídio.” Os milicianos invadiram os campos de refugiados palestinos - contando com as forças israelenses - e massacraram idosos, mulheres e crianças até a morte, conforme mostram as cenas finais do documentário. Foi por apoiar esta carnificina, conhecida mundialmente como o Massacre de Sabra e Chatila, que Ari Folman teve suas memórias bloqueadas durante todos esses anos. A narrativa desse longa-metragem animado é construída pelo olhar subjetivo de Folman, que utiliza o recurso da memória para representar essa história.

Desta forma, o objetivo proposto nesta pesquisa é discutir a forma de representação da memória e trauma, a partir dos autores Halbwachs (2004) e Seligmann-Silva (2008), utilizando a animação como linguagem. Com a análise fílmica, busca-se estudar o registro da memória no desenvolvimento da narrativa do filme e compreender como a união entre campos dicotômicos, em que o documentário é considerado representação do mundo histórico e a animação uma representação ficcional, apresentam o compromisso com o real.

2. DOCUMENTÁRIO, ANIMAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO DO REAL

A animação, *ação ou efeito de dar alma ou vida a*, é um recurso inventado, criado do início ao fim, *frame por frame*. O olhar do espectador está acostumado a ver e interpretar dessa forma: um mundo paralelo ao real. O registro imagético, seja ele estático ou em movimento, produzido a partir da fotografia, escultura, pintura ou desenho, cumpre com suas funções ilustrativas e estéticas no que diz respeito à representação. A imagem carrega a semelhança, não a coisa em si. A partir deste conceito de representação da realidade, alguns filmes estão sendo nominados “documentários animados” com mais frequência. Mas como um recurso fantástico pode reivindicar validade documental?

De uma maneira geral, o documentário apoia-se no real e pode ser entendido como representação do mundo histórico, como propõe o autor Bill Nichols (2005)

e não uma simples reprodução da realidade, pois reflete uma determinada visão do mundo. O modo de olhar de cada cineasta é a ferramenta principal que difere as produções documentais, já que não há regras para narrar uma história e a voz do documentário depende do tom adotado pelo documentarista. Baseado nos argumentos de Nichols (2005), a voz do documentário é o conjunto de recursos utilizados na elaboração da narrativa - como imagens de arquivo, captadas *in loco*, animação, enquadramentos, composição de planos, movimentos de câmera, voz *over*, trilhas sonoras, comentários - com o intuito de transmitir um ponto de vista e convencer o espectador.

Para a construção da sua identidade, o documentário percorre um caminho de três fases, chamado pelo documentarista João Moreira Salles (2004) de fórmula tradicional do documentário: “*eu falo sobre você para eles*. Existe o documentarista, *eu*, existe o personagem, *você*, e existem *eles*, os espectadores” (SALLES, 2004, p. 9), onde inicia-se com o interesse e engajamento do documentarista em representar o real a partir do seu olhar. Um documentário é organizado a partir de duas estruturas: dramática e narrativa. A estrutura dramática, como propõe a autora Manuela Penafria (2001), “é constituída por personagens, espaço de ação, tempo da ação e conflito.” Já a estrutura narrativa, “implica saber contar uma história; organizar a estrutura dramática em cenas e sequências” (PENAFRIA, 2001, p. 2), de modo que estas duas estruturas transmitam juntas o olhar do cineasta.

De acordo com a autora, o documentário se constrói a partir da relação entre o seu conteúdo e forma, que diz respeito ao como contar, sendo esta livremente explorada e trabalhada pelo diretor que descobre, como único limite, “a sua própria criatividade na e pela qual encontra a forma adequada à manifestação de determinado ponto de vista, a respeito de determinado tema” (PENAFRIA, 2001, p. 6). A particularidade da visão do diretor permite infinitas possibilidades de narração e linguagem cinematográfica, como a animação, fonte inesgotável de criatividade em *Valsa com Bashir* (2018).

O documentarista “respira” o objeto filmado, estabelecendo uma relação de proximidade com o universo representado, seus atores sociais e, quando trata-se de um documentário pessoal, consigo próprio. “É impossível ao documentarista apagar-se. Ele existe no mundo e interage com os outros, inegavelmente”

(PENAFRIA, 2001, p. 7). o diretor Ari Folman pretende, em *Valsa com Bashir*, tratar um tema coletivo e, ao mesmo tempo, particular. Trata-se do encontro entre *eu, você e eles*, transformando a fórmula de Salles (2004) em: *eu falo de nós para nós*.

Filmes que abordam questões pessoais, assumem o compromisso com a subjetividade, possuem alta carga afetiva e enfatizam aspectos sensíveis da narrativa, podem ser classificados como performáticos, de acordo com os modos de representação propostos por Bill Nichols (2005). O modo performático é “baseado nas especificidades da experiência pessoal, na tradição da poesia, da literatura e da retórica” (NICHOLS, 2005, p. 169). A forma de representação do mundo neste modo se dá através das emoções e acaba por deixar de lado a narrativa de precisão. “Os filmes performáticos dão ainda mais ênfase às características subjetivas da experiência e da memória, que se afastam do relato objetivo” (NICHOLS, 2005, p. 170), propondo, em sua narrativa, um diálogo sensível.

3. ANIMAÇÃO COMO LINGUAGEM

Documentários animados frequentemente fazem uso do modo performático como representação devido a possibilidade de recriação subjetiva do mundo. Em *Valsa com Bashir*, a animação vai de encontro ao documentário quando, de acordo com Timothy Corrigan (2015), a realidade documentária “se contrapõe a ela como uma enunciação que recria acontecimentos históricos por intermédio de sua mente e uma imaginação ativamente editorializantes” (CORRIGAN, 2015, 167). Refletindo sobre a escolha de Folman, o autor Paul Ward (2005) afirma que a animação consegue dar conta da representação dos “processos mentais” das testemunhas:

Obviamente, se poderia fazer um documentário *live-action* sobre essas aflições e incluir o testemunho de pessoas. Mas é o uso da animação que é interessante neste caso, já que consegue perfeitamente traçar os contornos dos processos mentais tão instáveis e rapidamente condensáveis que estão fora de alcance para a imagem *live-action*. (WARD, 2005, p. 91).

Desta forma, o documentarista tenta “documentar o indocumentável” através da animação, que se baseia em testemunhos orais, narração e outras performances

vocais para ancorar o documentário animado ao real. Em um artigo publicado por David Bordwell (2009) intitulado “*Observations on film art,*” ele afirma que, mesmo mantendo-se distante da forma como conhecemos o documentário, a animação pode dar um testemunho vibrante de coisas que realmente acontecem no nosso mundo. Nesta união entre campos dicotômicos, Ramos (2008) acredita que a animação e documentário “caminham de mãos dadas” quando apresentam o compromisso com a realidade. A partir dessas considerações, pode-se concluir de maneira objetiva que documentários animados e performáticos trazem em sua narrativa a subjetividade da memória e sua experiência.

Ao analisar *Valsa com Bashir* como um filme-ensaio, Corrigan (2015) define sua história como “uma investigação editorial feita por um indivíduo à deriva em um trauma histórico que o fragmentou pessoal e socialmente, que luta com uma subjetividade reprimida que vibra através de uma rede social de antigos camaradas” na qual Folman “dirigir-se à passividade cinematográfica e documentária” e torna “o presente dos acontecimentos atuais um lugar muito mais complexo e completo para o sujeito que experimenta esse presente como um passado” (CORRIGAN, 2015, p. 165). A memória é a ponte entre passado, presente e futuro. Ela também pode ser coletiva e individual, plural e singular. De acordo com Pierre Nora (1993), “a memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido ela está em permanente evolução (...) vulnerável à todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinas revitalizações (NORA, 1993, p. 3), como os sonhos e as lembranças do filme. O documentário de memória é, portanto, um retorno afetivo àquilo que não se pode mais vivenciar através da animação.

4. REPRESENTAÇÕES DA MEMÓRIA - ANÁLISE FÍLMICA

Para realizar a análise de *Valsa com Bashir*, o documentário foi, primeiramente, dividido em sequências que serão estudadas separadamente. Cada uma delas foi “desmembrada”, ou seja, separada em planos para que os elementos pudessem ser destacados. As categorias utilizadas para essa divisão foram as fontes consultadas por Ari e suas respectivas memórias: cada sequência representa um fragmento de memória, sendo ela individual e/ou coletiva, narrada por ex-soldados ou fontes oficiais. O filme se passa no tempo presente, enquanto Ari Folman

procura resgatar as lembranças que “não constam em seu sistema”, conversando e entrevistando pessoas que viveram a Guerra do Líbano, em 1982. Quando as narrativas das memórias são feitas, o tempo do documentário passa a ser o passado, o da lembrança, onde as cenas são recriadas a partir da narrativa de animação. Essa troca temporal é importante não só para a compreensão da história do documentário, mas também para a identificação e diferenciação das memórias individuais e coletivas.

Sequência 1 - A primeira sequência diz respeito à primeira recordação do diretor da Guerra do Líbano, sobretudo na sua passagem por Beirute e o Massacre de Sabra e Chatila.



Figura 1 - Sonho de Folman

Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

O primeiro plano, da esquerda, ainda apresenta a cor do tempo presente, seguido pela introdução de tons amarelos, indicando o início da primeira lembrança, um sonho. Um plano fechado em seu rosto, que transmite sentimento de tristeza,

indica que está boiando no mar. O plano seguinte, aberto, situa o espectador. Ari está na praia de Beirute com mais dois soldados. Em um plano mais fechado, vemos o rosto dos três que se preparam para sair da água. Vemos os prédios da praia mais de perto, agora como se o espectador estivesse enxergando através dos olhos do protagonista. Os três caminham em direção à beira e, conforme vão deixando a praia, a coloração das cenas vai mudando gradualmente de amarelo para azul, indicando o fim do sonho e o início da memória.

Os planos da figura dois mostram Folman e outros soldados deparando-se com uma multidão de mulheres e crianças palestinas, em uma coloração mais escura. Na animação, mais se parecem com sombras, e há certa dificuldade em reconhecer os rostos. No olhar do protagonista, que podemos observar nos últimos dois planos, temos a sensação de estranhamento, confusão e vazio. Para o espectador, a lembrança é vaga e, no primeiro momento, não contribui para a narração no seu contexto histórico. Todavia, essas duas recordações estão intimamente ligadas ao dia do Massacre de Sabra e Chatila e a explicação do bloqueio, onde e porquê aconteceu o trauma do personagem.

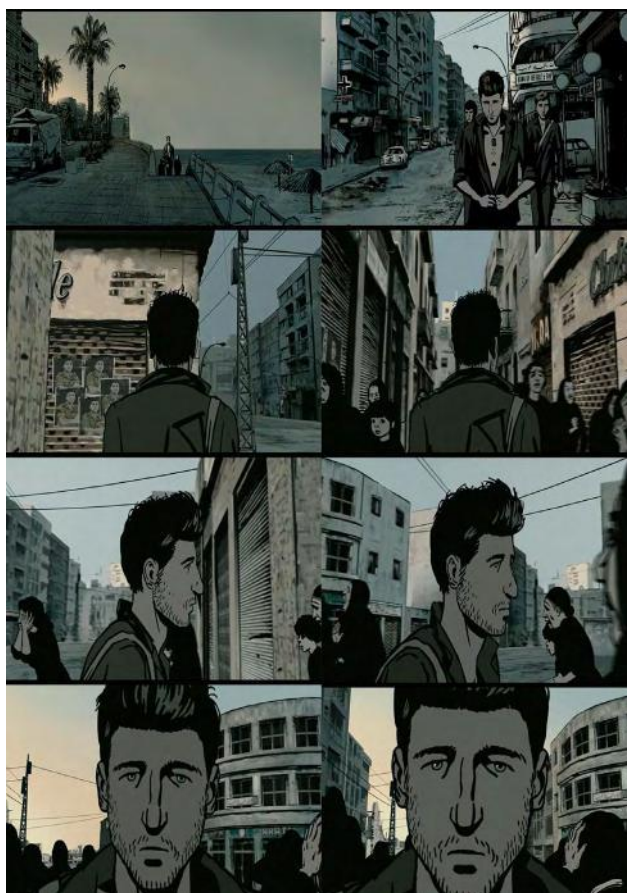


Figura 2 - Fragmentos da lembrança

Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

Sequência 2 - Após o assassinato de Bashir Gemayel, há um conflito na avenida principal de Beirute entre soldados israelenses e cristãos maronitas, sequência que acaba por definir o nome do filme. A narrativa inicia com a alternância do testemunho do jornalista Ron Ben Yishai e do ex-soldado Shmel Frenkel.



Figura 3 - Conflito na avenida de Beirute

Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

Em meio ao conflito, o jornalista andava ereto, “caminhando como se nada estivesse acontecendo, com as balas passando por ele.” A narração de Ron Ben Yishai é introduzida, voltando para o presente. O espectador o vê sentado dando o seu depoimento de forma mais formal, mais documental, que os outros testemunhos anteriores. Sua passagem é rápida, descrevendo a cena: libaneses penduravam-se nas janelas para assistir ao combate, como se houvesse uma platéia sentada em uma sala de cinema.

“Enquanto eles atiravam de todos os lados, vi que não conseguia atirar com a metralhadora como antes,” Frankel narra, que assume a frente dos soldados e

atira em zigue-e-zague como se estivesse dançando. Uma música clássica começa a tocar e se mistura ao som do tiroteio.

A sequência, narrada por três pessoas diferentes (Ari Folman, Ron Ben Yishai e Shmel Frankel), configuram uma memória coletiva. Os três viveram o mesmo momento, mas com diferentes perspectivas, onde as lembranças individuais encaixam-se porque há concordância entre os testemunhos, reconstruindo as histórias coletivas e pessoais, configurando uma memória coletiva.

Sequência 3 - Narrada pelo oficial Dror Harazi e gravada em estilo documental na qual contextualiza o espectador: a invasão dos Falangistas aos campos de refugiados enquanto os soldados israelenses dariam cobertura. Mulheres, idosos e crianças são expulsos dos campos e obrigados a subir em caminhões.



Figura 4 - Oficial Dror Harazi

Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

A narrativa de Dror Harazi junta-se com a do jornalista Ron Ben Yishai, formando um trecho de memória coletiva. Yishai é entrevistado da mesma forma que o oficial, demonstrado no primeiro plano. Nos planos seguintes, voltamos a Sabra e Chatila, e a narração é ilustrada pela animação. O jornalista se dirige ao campo

dos refugiados com toda a sua equipe e, antes que pudessem fazer alguma coisa, os militares dão a ordem de cessar fogo. Os falangistas se retiram e mulheres e crianças retornam à Sabra e Chatila.

“Dentro do campo nós vimos entulho, onde percebi uma mão, uma pequena mão. Uma mão de criança para fora do entulho. Olhei um pouco mas e vi cabelos encaracolados, uma cabeça encaracolada coberta de poeira. Uma mão e uma cabeça.” Havia corpos amontoados, atirados no chão, no meio de escombros. Ron Ben Yishai descreve o verdadeiro caos. “Foi aí que me dei conta do resultado do massacre.”



Figura 5 e 6 -Relatos do jornalista Ron Ben Yishai

Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

Sequência 4 - A trilha sonora que acompanhava a cena é substituída pelo som dos gritos, choros, e lamentos das mulheres palestinas. O movimento da câmera as acompanha em um corredor, o mesmo em que Ari lembra estar, em meio às mulheres, na sua primeira lembrança. Ao perceber e compreender a dimensão dos fatos, as memórias do protagonista estão recuperadas. A coloração da imagem, agora, está mais forte, viva, vibrante e clara indicando o seu resgate total. Então

ocorre a transição da animação para as cenas de arquivo para que o telespectador possa ter a real dimensão do massacre.

No fechamento da animação, as imagens impactantes dão um tom de denúncia, para que jamais esqueçamos o massacre que foi, por muitos, esquecidos. Não apenas por razões traumáticas, mas por questões sociais, políticas e de responsabilidade nacional. Nesta escolha o protagonista nos obriga a enxergar a realidade tal como ela é, como foi, e que está documentada.

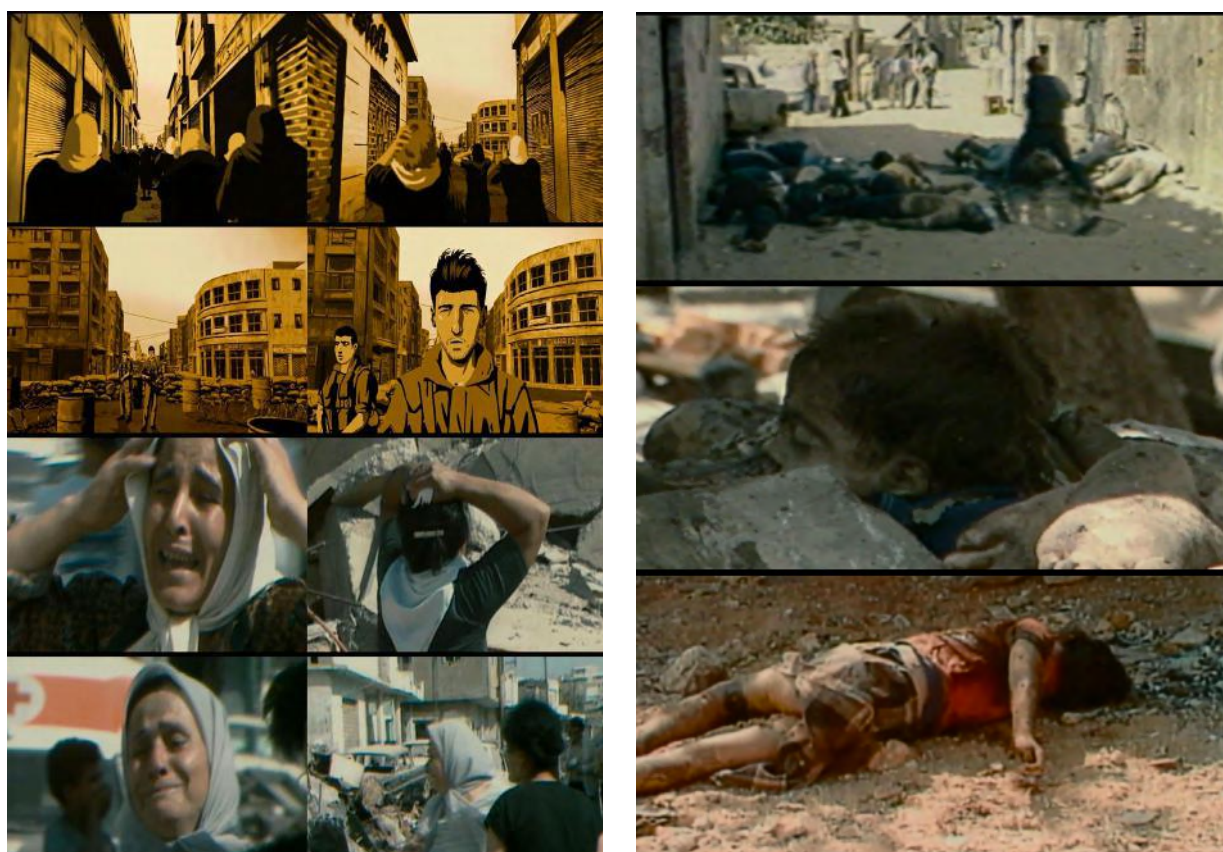


Figura 7 e 8 - animação passa para imagens finais de arquivo
Fonte: elaborado pela pesquisadora (frames retirados de *Valsa com Bashir*)

5. CONCLUSÃO

Valsa com Bashir inicia-se com um sonho, assemelhando-se a produção ficcional. Todavia, a representação animada do testemunho foi fruto da realidade, de um acontecimento pertencente ao passado do protagonista, mas que continua vivo e presente na forma de um sonho que representou apenas um canal de comunicação entre trauma e inconsciente. Não é apenas a memória que funciona como uma espiral, puxando as outras memórias: o documentário também o faz. Plano a plano, sequência a sequência, cena a cena. Todas as memórias presentes no filme possuíam, de forma sutil ou não, uma ligação.

A escolha pela animação, mesmo considerada esta uma prática ficcional, foi considerada por muitos autores como a melhor escolha para representação desta narrativa. Ela não só cumpre com o seu papel social e afirma o real, fazendo uso também dos depoimentos para conferir ainda mais veracidade aos fatos, mas a animação permite retomar acontecimentos que já não podem ser representados com imagens de arquivo, como os relatos não registrados dos entrevistados e o sonho do protagonista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

BORDWELL, David. Showing what can't be filmed. In: **Observation on film art**. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/03/04/showing-what-cant-be-filmed/> Acesso: 02 de setembro, 2019.

CORRIGAN, Timothy. [O filme-ensaio: Desde Montaigne e depois de Marker.](#) Campinas: Papirus, 2015.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. São Paulo, SP: Projeto história, 1993.

PENAFRIA, Manuela. **O ponto de vista no filme documentário**. 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-ponto-vista-doc.pdf> Acesso: 02 de agosto, 2019.

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

SALLES, João. **A dificuldade do documentário**. Encontro da Anpocs, 2004.

SERRA, J. Jennifer. **A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado**. 2017, 301 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, SP. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/331403>. Acesso: 08 de agosto, 2019.

WARD, Paul. **Documentary: The Margins of Reality**. Londres: Wallflower, 2005.

INTERTEXTUALIDADES CINEMATOGRÁFICAS: IMBRICAÇÕES VISUAIS DOS VIDEOCLIPES “SOBER” (1993) E “PRISON SEX” (1994) COM AS OBRAS DOS IRMÃOS QUAY

ALVAREZ, Tiago Mendes¹

RESUMO: Neste artigo pretende-se desenvolver a análise dos videoclipes “*Sober*” (1993) e “*Prison Sex*” (1994), da banda norte-americana Tool e as possíveis relações intertextuais com as obras dos norte americanos Stephen e Timothy Quay, irmãos gêmeos que trabalham com animação em *stop motion*. A partir de uma análise voltada para a direção de fotografia, com a análise de aspectos da imagem, como iluminação, movimentos de câmera, cor, enquadramentos etc, pretende-se examinar a influência imagética que relaciona as obras dos autores. A partir do conceito teórico de intertextualidade denominado pelo autor Umberto Eco, este artigo procura desvelar paráfrases visuais, extraíndo, do ponto de vista da cinematografia, imbricações visuais dos videoclipes com as obras dos Irmãos Quay.

PALAVAS-CHAVE: Animação; Cinematografia; Intertextualidade.

1. INTERTEXTUALIDADES CINEMATOGRÁFICAS

Umberto Eco (1989) denomina intertextualidade como a capacidade de um produto de uma mídia (livro, filme, videogame etc) citar direta ou indiretamente, por meio de repetição, paráfrase ou outro recurso linguístico, uma cena de filme, um trecho de obra literária, uma frase musical. A definição de intertextualidade, cunhada por Júlia Kristeva em 1969, teria como compreensão a ideia de diálogos que ocorrem entre textos, ou seja, que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 2005, p.68). Ao trazer essa teoria para diversas formas que não somente a textual, pode-se verificar que o intertexto irá aparecer em variados formatos de mídia.

.....
¹Doutorando em Comunicação pela UFPR, atualmente é professor do Curso de Cinema e Audiovisual da Unespar – Campus Curitiba II, tiagomalvarez@yahoo.com.br.

Desta forma, ao assistir obras audiovisuais, por vezes nos deparamos com imagens que remetem à outras imagens, sem perceber a dialética presente em diversos elementos que compõe os filmes, séries e animações. O diálogo se amplia quando o olhar volta-se não somente pela forma como as cenas ou personagens são reconstruídas, mas por elementos que compõe a imagem como um todo e que tem papel importante nas definições estéticas do conteúdo. Para que essa relação entre textos ocorra, é necessário que o espectador tenha um conhecimento prévio das obras distintas, uma “enciclopédia intertextual”, terminologia que Eco (1989) utiliza quando o espectador conhece previamente os textos citados ou “homenageados”.

Para Eco (1989) ter esse conhecimento prévio é um desafio proporcionado pela obra para que o indivíduo consiga ter acesso as diversas possibilidades e elementos de decodificação, ou seja, para que a intertextualidade se concretize é necessário que os textos sejam reconhecidos, sendo necessária uma apreensão cultural sobre os objetos que se relacionam. Neste leque de possibilidades, Eco (1989) relata um tipo de intertextualidade presente nos filmes e que apenas se constrói a partir de um repertório pré-estabelecido.

Mais interessante para uma análise da nova intertextualidade do dialogismo dos meios de comunicação de massas é o exemplo de ET, quando a criatura espacial (invenção de Spielberg) é levada a cidade durante o Halloween e encontra um outro personagem, disfarçado de gnomo [mestre Yoda], de *The Empire Strikes Back* (O Império Contra-Ataca, invenção de Lucas). ET se sobressalta e tenta se lançar em direção ao gnomo para abraçá-lo, pois trata-se de um velho amigo. Aqui o espectador deve conhecer muitas coisas: deve conhecer a existência do outro filme (conhecimento intertextual), mas deve saber também que ambos monstros são obra de Rambaldi, que os diretores dos filmes estão vinculados por várias razões [...]. (ECO, 1989, p.127)

Neste exemplo a intertextualidade se dá a partir de um patrimônio cultural que dependerá impreterivelmente de consumidores dessas mídias, colocando o espectador no papel de partícipe ativo das relações entre filmes. Este aspecto

se revela a partir da colocação de Eco (1989), de que para fazer as relações há a necessidade de um conhecimento de mundo, um conhecimento ampliado, de uma experiência anterior.

Desta maneira, ao nos depararmos com audiovisuais que dialogam, não poderíamos deixar de lado questões que envolvem outras estruturas dentro da própria narrativa e que não podem ser descartadas na leitura das obras. Ao conceber trabalhos de imagem em movimento, há a necessidade de uma organização visual, ordem que se constrói muitas vezes a partir do chamado “tripé imagético”, ou seja, para que a imagem do quadro cinematográfico seja bem elaborada e organizada é necessário que os departamentos de direção, direção de arte e direção de fotografia (cinematografia²) trabalhem de forma convergente, para que em certa medida se obtenha um resultado que agrupe as três dimensões que integram a estrutura da imagem.

Dentre os departamentos, a direção de fotografia – cinematografia tem papel fundamental na construção de temas que dialogam e muitas vezes poderá revelar relações entre filmes por meio de características visuais vindas da linguagem fotográfica. Um exemplo desse diálogo visual, seria a relação dos filmes noir das décadas de 40 e 50 com a estética expressionista do cinema alemão dos anos 20. Neste exemplo o diálogo poderia ser correspondido por meio da iluminação – dura e angulada, e que traz como resultado uma sensação misteriosa dos personagens que permanecem na penumbra. Desta maneira, a iluminação seria então um dos elementos de estruturação e da forma como a cinematografia se concretiza em uma obra audiovisual.

A correlação de textos por meio da fotografia, poderá ser dada tão somente pelos variados tipos de iluminação, pelas variadas direções possíveis da luz como também pelo nível de intensidade em que o assunto é iluminado. Segundo Edgar Moura (2010, p. 27) a luz “tem três variáveis: direção, natureza e intensidade.”

Primeiro, a direção. Sim, quanto à direção, a luz pode vir de baixo ou de cima, da esquerda ou da direita, pela frente ou por trás. Certo. Poderia vir de outra direção?

.....
²Do inglês cinematography, que segundo Vittorio Storaro, se refere à fotografia em movimento.

Bom, enquanto o Lobsang Rampa não inventar a Quinta Dimensão, parece que não. Mas a luz pode ser direta ou rebatida, dura ou difusa, filtrada ou... Pois bem, estas fazem parte da segunda variável da luz, que é a natureza. Huumm. Muito bem, mas a luz pode ser forte ou fraca. Sem dúvida, mas isso se levarmos em conta o que seria o "correto". Certo. Pois bem, essas variações da luz, se ela é forte, fraca ou correta são as variações de intensidade. E parece que isso é isso, direção, natureza e intensidade, estas são as variáveis da luz. (MOURA, 2010, p. 27).

A partir do apontamento de Moura (2010) percebe-se a importância da linguagem fotográfica na decodificação de estéticas visuais que se relacionam entre si. Além disso vale lembrar que a definição da cinematografia perpassa pelos tipos de planos, angulações, movimentos de câmera, iluminação e colorização, elementos intrínsecos à estruturação fotográfica na produção audiovisual. Identificar esses elementos nos filmes, séries e animações permite uma ampliação das possibilidades narrativas proporcionando possíveis diálogos intertextuais.

Além da fotografia, a cenografia, os objetos, os figurinos e adereços – elementos que fazem parte da arte de uma obra audiovisual, serão essenciais na identificação de intertextos em diversos trabalhos. Para que a integração entre arte e fotografia ocorra de forma recíproca, há a necessidade de compreender o que será inserido dentro quadro, o que será iluminado, que elementos estarão em foco e quais serão os pontos de vista de exposição dos elementos da cena. Desta forma, direção de arte e a direção de fotografia tornam-se dispositivos pelos quais o espectador poderá identificar congruências textuais onde “um texto cita, de forma mais ou menos explícita, um ritmo, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” (ECO, 1989, p.125).

É a partir desta observação desses elementos visuais que estão inseridos na narrativa audiovisual que se chega a análise das possíveis relações intertextuais dos videoclipes “*Sober*” (1993) e “*Prison Sex*” (1994), da banda norte americana Tool com as obras dos norte americanos Stephen e Timothy Quay, irmãos gêmeos que trabalham com animação em *stop motion*.

2. *SOBER* (1993), *PRISON SEX* (1994) E IRMÃOS QUAY: DIALOGISMOS INTERTEXTUAIS

Formada em Los Angeles em 1991, a banda norte americana Tool é conhecida por letras introspectivas com temáticas obscuras e subjetivas. Aos poucos o grupo ficou famoso, obtendo muitas premiações por conta do fator compositivo de suas músicas, mas também pelo alto nível de qualidade das produções de seus videoclipes. O sucesso acaba ocorrendo já nos primeiros anos da banda, criando destaque com os vídeos *Sober* (1993) e *Prison Sex* (1994), trabalhos audiovisuais de animação em *stop motion* que irão ajudar a alavancar a carreira dos integrantes. Apesar de não ser nenhuma novidade que muitos grupos musicais se vinculam a produção audiovisual para fomentar seus trabalhos, Tool parece ter um diferencial. Adam Jones, um dos guitarristas do grupo, além de músico é também artista plástico e designer responsável pelo aspecto visual da banda.

Jones trabalhou no departamento de arte de diversos filmes conhecidos da indústria norte americana como *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (1991), *Batman: O Retorno* (1992) e *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (1993), executando diversos trabalhos como escultor e design de efeitos especiais em Hollywood. O guitarrista também foi responsável pela concepção do personagem do videoclipe *Sober* (figura 1), que segundo Jones foi elaborado e concebido por ele mesmo. A própria banda editou o vídeo e fez toda a produção, tendo a direção executada por um amigo do grupo chamado Fred Stuhr, que no ano seguinte faria a direção de *Prison Sex* (figura 2) também concebido esteticamente por Jones.



Figura 1- frame do videoclipe *Sober* (1993)



Figura 2 - frame do videoclipe *Prison Sex* (1994)

De fato as imagens concebidas em *Sober* e *Prison Sex* são repletas de imagens um tanto quanto perturbadores e inquietantes, pressupostos equivalentes às estéticas dos movimentos do cinema expressionista e surrealista. Nos vídeos, diversos elementos fotográficos e cenográficos tornam-se significativos, como a iluminação de personagens que surgem da penumbra ou por movimentos de câmera que carregam o espectador para uma sensação de tensão e angústia. Além disso, os planos, a paleta de cores e a arte envolvida nos cenários, adereços e figurinos, determinam uma narrativa contida no subtexto da imagem, corroborando com a concepção expressionista de que “o que importa é criar a inquietação e o terror” (EISNER, 1985, p.28).

Por meio destes elementos é possível determinar narrativas paralelas em que a intertextualidade visual torna-se evidente ao analisar os trabalhos da banda Tool. Desta forma, não há como deixar de lado o dialogismo cinematográfico que pode ser entrelaçado entre os videoclipes da banda e as belíssimas obras dos norte-americanos Stephen e Timothy Quay, irmãos gêmeos que trabalham com animação em *stop motion* e que desde os anos 70 vem elaborando inúmeras obras com trabalhos impecáveis de fotografia e com cenários altamente detalhados.

Nascidos na Pensilvânia em 1947 e com influência do artista surrealista tcheco Jan Švankmajer, as obras dos irmãos Quay podem ser consideradas como precursoras de estéticas apresentadas em filmes contemporâneos que tem com proposta visual aspectos sombrios e surreais. Dentre muitos cineastas, Tim Burton expressa em diversos de seus trabalhos inúmeros códigos visuais presentes na estética desenvolvida pelos irmãos Quay. Essa estética fica aparente em diversos trabalhos como *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *Batman* (1989) e *Batman: o Retorno* (1992), e nas animações de *O Estanho Mundo de Jack* (1993) e *Noiva Cadáver* (2005).

Desde que eram estudantes se sentiam atraídos pela arte surrealista europeia e ficaram fascinados com os filmes de Buñuel. Mas a influência mais importante do mundo do Leste Europeu: os animadores poloneses Walerian Borowcyk e Jan Lenica, e os escritores Franz Kafka e Bruno Schultz, que inspiram a realização de *Street of Crocodiles* [Rua dos Crocodilos] (1986), curta-metragem considerado por

Terry Gilliam (com quem mantém uma estreita que tem dado lugar a produções recentes) como uma das melhores peças animadas de todos os tempos, junto à citada peça de Stawitch. Os Quay tem reivindicado o genial Švankmajer (*The Cabinet of Jan Švankmajer*, 1984) e foram influenciados por ele e por Stawitch, embora não tenham herdado o senso de humor de ambos, uma vez que seu trabalho exala uma grande melancolia. (TRÉNOR, p. 38, tradução nossa).

Desta forma, a estética visual concebida pelas obras *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984) e *Street of Crocodiles* (1986) são exemplos das relações intertextuais possíveis entre as obras dos irmãos Quay e os videoclipes *Sober* e *Prison Sex*, da banda Tool. O diálogo entre as obras aparecerá a partir dos conceitos fotográficos e cenográficos aparentes nas animações dos Quay. Evidentemente, a partir da visualização de elementos de iluminação, angulações e movimento e câmera, o intertexto começará a ficar mais evidente. Em *The Cabinet of Jan Švankmajer* (figura 3) visualiza-se um cenário fixo (os irmãos trabalham normalmente em caixas, como pequenos palcos cenográficos) em que personagens e ações ocorrem de forma dinâmica a partir de movimentos de câmera e enquadramentos.

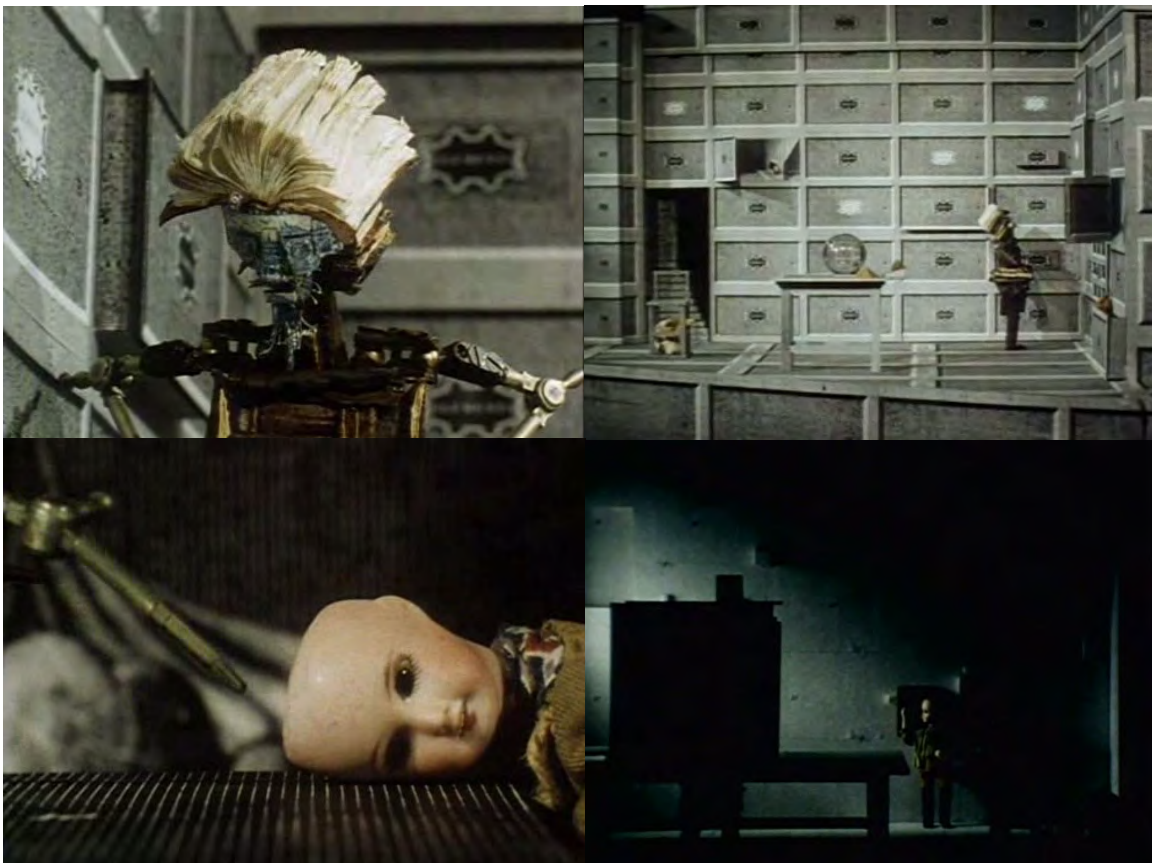


Figura 3 – frames do curta-metragem de animação *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984)

Ao fazer uma análise comparativa dos videoclipes da banda Tool com as obras dos irmãos Quay a relação intertextual se dará de forma explícita por meio dos planos, angulações e iluminação dos cenários. O dialogismo fica evidente no jogo de luz e sombras, nos elementos cenográficos como também nos contrastes dados por meio das cores. Para Edgar Moura (2010, p.73), em fotografia cinematográfica, “A sensação de três dimensões será dada pelas diferentes cores”. Sendo assim, ao visualizar os *frames* de *Prison Sex* (figura 4), por meio da linguagem fotográfica, o texto imagético cita outro texto, construindo equivalências e relações entre as obras.

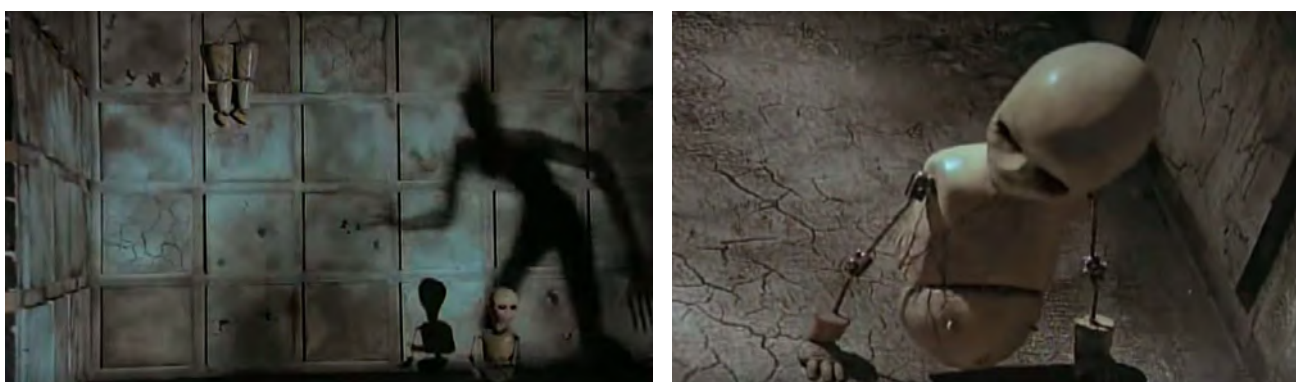


Figura 4 – *frames* do videoclipe *Prison Sex* (1994)

As relações entre os trabalhos dos irmãos Quay e os videoclipes se ampliam quando a técnica fotográfica se assemelha na forma em que é constituída como narrativa. Um detalhe interessante que leva ao diálogo textual ainda mais próximo, seria o uso intenso do chamado *follow focus* (busca pelo foco). O *follow focus* é uma técnica muito utilizada para conseguir um desfoque sensível dos elementos que estão presentes na perspectiva, proporcionando uma maior dinâmica na profundidade de campo dos planos. Desta forma, esse pequeno detalhe aparece em *Street of Crocodiles* (figura 5 – em cima) como no videoclipe *Sober* (figura 6 – em cima), objetivando o intertexto entre as obras.





Figura 5 – frames do curta-metragem de animação *Street of Crocodiles* (1986)



Figura 6 – frames do videoclipe *Sober* (1993)

Nos *frames* (figuras 5 e 6 – embaixo) percebe-se a forma como a iluminação, o cenário, os objetos e as cores também constroem entre si relações de diálogo, de proximidades de textos visuais de uma obra em outra. Nos dois trabalhos a relação da influência expressionista também dará como forma de apoio para interpretação das imagens. Segundo Eisner (1985, p. 45), o expressionismo se dará pelo “choque” de luzes e sombras”, onde a iluminação de uma personagem ou um objeto poderá ser apresentado “a fim de concentrar aí a atenção do espectador”, tendo como intenção “deixar neste exato instante todas as outras personagens e objetos mergulhados em trevas indefinidas.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A autora Kristeva (2005), afirma que a linguagem poética pode ser lida como dupla, ou seja “em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a intertextualidade”, assim o texto torna-se mediado e interliga uma estrutura literária onde a palavra é espacializada funcionando como um conjunto de elementos em diálogo. Eco (1989) afirma que o dialogismo intertextual está limitado aos meios de comunicação de massa e que o jogo intertextual se dará a partir de um repertório do espectador conhecedor de uma cultura visual distinta.

Analisar a relação intertextual dos videoclipes *Sober* e *Prison Sex* e suas relações com as obras dos irmãos Quay necessita do conhecimento antecipado dessas obras, para que assim se possam criar paralelismos, diálogos e conexões intrínsecas entre os objetos estudados. Eco (1989) também afirma que um dos problemas identificados nos dialogismos textuais é a ausência de autenticidade e

variabilidade dos conteúdos. Neste caso não interessa que haja a repetição, mas a inovação, e que esses conteúdos possam ser reelaborados de outros textos, não sendo meras duplicações.

Desta forma, as relações dialógicas que perpassam as obras analisadas estão apoiadas por uma série de elementos estruturados por meio da fotografia e a arte que as compõe. A relação intertextual se dá por meio da escuridão sombria dada por meio da iluminação de influência expressionista, os planos são concebidos a partir de composições que tangenciam a abstração, com enquadramentos, angulações e movimentos de câmera que capturam formas geométricas e orgânicas na escolha de espaços de penumbra e claridade. Personagens surreais surgem na tela através de transparências e jogos de desfoque das imagens onde se coloca um jogo abstrato de objetos e cenários de espaços nebulosos com pequena profundidade do campo.

Em *Sober, Prison Sex* e as obras dos irmão Quay, os objetos, figurinos e adereços conversam entre si, fazendo parte de um mesmo universo, um contexto obscuro e tenebroso, de angustias e aflições, de estados surreais e expressionistas, onde existência parece ser tornar invisível por de baixo dos cenários expostos. As relações intertextuais se aprofundam levando o espectador a um mergulho fotográfico que ultrapassa a superfície dos primeiros planos, com perspectivas infinitas e ilusórias onde o espectador terá como lembrança apenas uma pequena luz refletida por um espelho em um profundo corredor escuro.

REFERÊNCIAS

ALMENDROS, Nestor. **Días de una cámara**. Barcelona: Seix Barral, 1993.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. 3^oed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISNER, Lotte H. **A Tela Demoníaca: as Influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. 2^oed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LOISELEUX, Jacques. **La luz en el cine Cómo se ilumina con palabras.** Cómo se escribe con la luz. Barcelona: Paidós, 2005.

MOURA, Edgar. **50 anos luz, câmara e ação.** 5ªed. São Paulo: SENAC, 2010.

MOURA, Edgar. **Da Cor.** Santa Catarina: iPhoto Editora, 2016.

PRISON SEX. 1994. 4:56 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cUPV4OfNlto>. Acesso em 15 de outubro de 2019.

SOBER. 1993. 5:05 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ns-pxAG12Cpc>. Acesso em 15 de outubro de 2019.

THE BROTHERS QUAY COLLECTION. **Ten Astonishing Short Films, 1984 – 1993.** Direção: Stephen Quay, Timothy Quay, Keith Griffiths. Produção: Keith Griffiths, G. Gianca, S. Williams. EUA e Canadá: Agosto, 2000. 1DVD (120 min).

TRÉNOR, María. **La Obscura Poesía de Las Marionetas.** Artigo. Disponível em: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50501/2158-7230-1-PB.pdf?sequence=1>. Acesso em 30 de outubro de 2019.

SIMPÓSIO III



MODERNO E CONTEMPORÂNEO

HISTÓRIA E ESTILO NO CINEMA

FÁBIO UCHÔA E LUIZ CARLOS SEREZA

A SAUDADE É AQUI - UMA CONSTRUÇÃO DE HONG KONG POR MEIO DO FLANEURISMO

NASCIMENTO, Alexandre Manoel¹

RESUMO: Cinema e flaneurismo- enquanto conceito benjaminiano- andam de mãos dadas desde o nascimento da sétima arte. Seja na figura do espectador que flana por cenários alheios aos de sua realidade, seja na figura do cineasta que anda com sua câmera na mão na década de 1920 para filmar o advento Cidade, a associação sempre esteve latente. Com essa combinação como ponto de partida, o presente artigo pretende analisar os personagens de Wong Kar-Wai e sua relação com o flaneurismo. As obras específicas aqui citadas fazem parte de uma trilogia informal (*Dias Selvagens, Amor à Flor da Pele e 2046*) e se conectam justamente pelo fio narrativo da vida destes personagens, colocados pelo diretor na Hong Kong dos anos 1960 como era Baudelaire na Paris do século XIX. O objetivo do estudo é observar como o flaneurismo benjaminiano está presente nas imagens produzidas pelo diretor e como estas imagens são uma forma de personificar um lugar com tantas questões identitárias latentes como Hong Kong.

PALAVRAS-CHAVE: Wong Kar-Wai; flâneur; Hong Kong; memória; cidade.

O FLÂNEUR

A acepção do verbo flunar no dicionário traz o seguinte significado: passear sem destino. Deixando de lado no presente recorte o verbo passear e indo ao significado de destino, encontramos: objetivo, fim para o que se reserva ou destina alguma coisa e lugar a que se dirige ou para onde é expedida alguma pessoa ou coisa².

Na acepção de flunar, temos, então, em primeira instância, a ambivalência do flâneur. Contrariando a lógica do capitalismo, indo contra a corrente do utilitarismo das ações, relações e percursos, artista de passear sem destino, capaz de ir sem um fim, o flâneur enquanto personagem da cidade moderna surge em Baudelaire

.....
¹Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGLit/UFSC).

²Definição disponível no dicionário Michaelis de Língua Portuguesa.

no século XIX, mas só é cunhado enquanto termo de interesse acadêmico e intelectual, enquanto categoria e possibilidade de existência autoconsciente, por Benjamin (1994) no século seguinte, quando este já apontava à morte do flaneurismo pela vitória visível e estrondosa do capitalismo com a industrialização em massa, fazendo do homem da cidade um ser autômato como as máquinas que teria de operar nas fábricas.

Na origem, por definição benjaminiana, essa figura se associaria ao que chamou de “botânico do asfalto” (BENJAMIN, 1994, p. 34)- conceito igualmente ambivalente; aquele que caminha em meio aos avanços sem remorsos da modernidade, que tem a capacidade de se engendrar na mesma com o cuidado de um botânico na classificação das espécies da natureza. Um estudioso da natureza na cidade, capaz ele, e só ele responsável por essa tarefa, de perceber a cidade pulsante em seu ato ocioso, seu olhar perscrutando o novo ritmo e novo ambiente ao qual a humanidade se entregava.

Com o espaço e com a multidão dessa cidade, tem dois objetivos: encontrar, percorrendo o primeiro, seu asilo na segunda. Se de um lado se esconde em meio à multidão, não é capaz, por outro, de ser encontrado por ela. Está configurado para se perder em meio a ela, observando-a com distância na mesma medida em que precisa vivê-la intensamente.

“Ao semiotizar a cidade, o flâneur, cria uma distinção entre observador e observado. Mas, ao contrário de criar, desse modo, uma posição privilegiada, estabelece com o seu objeto uma relação bastante problemática, uma vez que ele não apenas observa a multidão a partir de um *standing point*, mas se imiscui nela.” (MASSAGLI, 2008, p. 57).

Sempre atrelado àquilo que repele, o flâneur está destinado sem cessar a passear sem um destino.

WONG KAR-WAI

Wong Kar-Wai³ nasceu na China, mas foi levado para viver com a mãe em Hong Kong ainda muito jovem, aos cinco anos de idade, nos anos 1960. Passou a maior

.....
³Daqui em diante referido pelas iniciais WKW.

parte da infância deslocado, retirado de seu local de nascimento, frequentando cinemas e sendo capaz de se comunicar em cantonês- língua vigente em Hong Kong- só a partir da adolescência. Urrutia (2005) bem descreve esse processo de mudança e envolvimento com cinema de WKW:

“Wong Kar Wai descubre el mundo a través de las películas. Cuando tenía cinco años sus padres se trasladaron de Shangai a Hong Kong, donde el dialecto que se hablaba era diferente al que él conocía. Se le hizo difícil hacer amigos y, junto a su madre, pasaban las tardes en el cine. El creció con imágenes, su conocimiento del mundo fue a través de ellas, a partir de eso decide hacer cine.”⁴ (URRUTIA, 2005).

Tornou-se realizador de cinema na própria Hong Kong, cenário de todos os seus filmes, aparecendo de maneira física enquanto espaço ou de maneira sugerida na saudade projetada pelos seus personagens que viajam para longe de lá. Ganhou fama, sobretudo nos anos 1990 e início dos anos 2000, gravando tanto na Hong Kong que pertencia ao império britânico quanto na Hong Kong reintegrada à República Popular da China, em 1997.

Em seus filmes assistimos a uma torrente de amores não correspondidos, expectativas frustradas, encontros que parecem definitivos para que no instante seguinte se mostrem efêmeros, passeios furtivos no fim do turno de trabalho, viagens com o intento de esquecer algo para trás. WKW compartilha seu flaneurismo com o de seus personagens, reparte com eles essa inquietação interior que faz com que andem e se misturem, fazendo parte de Hong Kong tanto quanto espectadores quanto personagens capazes de observar os outros- e também a si mesmos- com cuidadosa distância.

WKW não é o único diretor que adapta o espírito do flâneur- no próprio mundo oriental podemos tomar como exemplo o cinema de Yasujirō Ozu, notadamente influenciado pela urbanização das cidades japonesas. O fascínio por mostrar a

.....
“Wong Kar-Wai descobre o mundo através dos filmes. Quando tinha cinco anos, seus pais se mudaram de Xangai para Hong Kong, onde o dialeto falado era diferente do que conhecia. Foi difícil fazer amigos e, junto de sua mãe, passavam as tardes no cinema. Ele cresceu com imagens, seu conhecimento de mundo foi através delas, e a partir disso decidiu fazer cinema.”
Tradução minha.

cidade através da câmera, atividade que seria de extremo interesse para o flâneur, mas que só foi possível um século depois de Baudelaire, data desde a criação das sinfonias das metrópoles, com *Manhattan* (1921), *Berlim - Sinfonia da Metrópole* (1927) e *Um Homem com uma Câmera* (1929), filmes que estavam intimamente ligados tanto com a invenção do cinematógrafo no fim do século XIX tanto com o advento dessa nova cidade moderna posterior à Revolução Industrial.

Contudo, mesmo que o fascínio com a cidade já fosse palpável bem antes do cinema de WKW, é nele que se vê uma exploração muito peculiar de um local igualmente muito específico. O cinema dele só é possível em Hong Kong na medida em que Hong Kong também está atrelada a uma noção de lugar muito particular.

Por ora, vamos considerar aqui, de maneira reduzida e resumida, Hong Kong como um espaço de conflitos identitários extremamente nebulosos. Colônia durante anos do Império Britânico, o território, seguindo o caminho contrário do que se espera do chamado pós-colonialismo, acabou retornando à República Popular da China. Aí já há um problema incrível, uma vez que, se em um primeiro momento houve desafio aos colonizadores britânicos, a partir dos anos 1970 os costumes chineses já estavam sendo apagados para dar lugar ao capitalismo ocidental da colônia europeia (YAU, 1994, p. 180).

Com a devolução do território à China por parte dos britânicos, Hong Kong, após a devolução concretizada e até antes mesmo, no processo de negociação, acaba se tornando um entre-lugar. WKW se vale disso- ou a Hong Kong que se vale do cinema de WKW para se constituir como um lugar em eterno processo de busca indentitária- para construir peças únicas que, como anunciado anteriormente, só existem nessa metrópole cuja identidade é totalmente desprovida do conceito de fronteira e é uma confluência que vaga entre crise e sincretismo.

É por esses espaços que passeia a câmera de WKW, com o apoio de seu parceiro constante na direção de fotografia, Christopher Doyle, retratando uma Hong Kong multifacetada à luzes de neon, poesia urbanística no seu mais alto grau, evolução última da metrópole capitalista do início do século XIX pela qual caminhava o flâneur.

A SAUDADE É AQUI - FLANEURISMO NOS PERSONAGENS DE WKW

Em *2046 - Segredos do Amor* (2004), o Sr. Chow, protagonista da trama, escritor de profissão e Don Juan nas horas vagas, diz: “Um homem como eu não tem nada exceto seu tempo livre. Por isso eu preciso de companhia”. Bai Ling, seu interesse romântico em determinado momento da película, e que vê impossibilidade de concretizar o afeto dos dois em um relacionamento estável, responde: “Então pessoas são só preenchimento de tempo para você?”, ao que replica o escritor: “Não diria isso. Outras pessoas podem me emprestar tempo também.”⁵

A noção mercadológica do tempo como mercadoria do afeto remete ao que podemos cunhar, por meio da *Modernidade Líquida* de Bauman (2001), de nomadismo afetivo. Nomadismo esse que é produto de uma sociedade que busca satisfazer na mercadoria as aspirações pessoais, equiparando o poder de compra com a possibilidade de se afirmar- identitariamente- algo.

Tal lógica passa, e passa cada vez mais com as possibilidades que existem de expor a si mesmo como produto, dos objetos produzidos pelas pessoas para as pessoas próprias, e é nesse sentido que a chave de Bauman (2001) seja várias vezes utilizada como muleta para falar de tema e motivo nos filmes de WKW.

Contudo, enxergar as relações entre os personagens do cinema do diretor como relações líquidas, seria reduzir um pouco essas relações à mesma ideia mercadológica que impera a vários dos *ismos* -imperialismo, capitalismo, consumismo- e negar críticas contundentes que WKW consegue articular em relação a esses conceitos. O olhar do flâneur é a visão de alguém que, como já dito anteriormente, desarma todo possível sentido de utilitarismo.

Sr. Chow, o escritor de ficção científica barata- ele fala abertamente que as escreve porque precisa sobreviver de algum modo- pode, guardadas as devidas proporções que se mostram diferentes entre a Paris de Baudelaire do século XIX e a Hong Kong recriada por WKW da década de 1960 (mas é bom pontuar que essa Hong Kong corporifica melhor do que qualquer outra metrópole

.....
⁵Minutos 43' e 44' de *2046* (as frases aqui replicadas serão referenciadas de acordo com a minutagem dos filmes).

o entre-lugar da cidade moderna, o meio termo entre o passado e o futuro) -, ser comparado ao flâneur. Se as figuras não se assemelham de todo, a sua função (ou disfunção) na sociedade é a mesma.

O escritor e o flâneur são figuras correlatas. Não à toa, Peter Handke em *A Tarde de um Escritor* (1993), conta a história de um homem que, impossibilitado de avançar na escrita do seu romance, se lança na cidade para se confrontar com a multidão da mesma. O flâneur, como dito anteriormente, é aquele que se perde em meio ao ajuntamento de pessoas da cidade moderna, mas que por esse motivo está profundamente ligado com essa mesma cidade, a observa à espreita, sendo cada esquina uma nova possibilidade de perceber a metrópole.

O escritor, na condição da descrição que faz por meio do uso da escrita, tem também em si essa característica da observação. Na tarde do escritor de Peter Handke, a maioria absoluta das descrições são dos lugares da cidade e do caminho percorrido pelo personagem em meio a ela, passando pelo olhar diligente que o protagonista lança aos indivíduos que compõe o cenário pelo qual ele próprio anda- o ato de (re)criar a cidade à sua percepção é caro a esse escritor, uma potencialização do que está adormecido na alma do flâneur, (re)criação essa que também passa por WKW voltando para a década de 1960, para esse mesmo recorte temporal no qual passou a infância.

No livro de Handke, o abandono do escritor é um ato literário, assim como o distanciamento do flâneur com aquilo que o cerca é também um ato pulsante. Entre as duas condutas há pouca diferença, levando em consideração que o flâneur tem para si um tempo muito próprio, tal como é o tempo da narrativa- que interessa aos escritores- de Blanchot (2013). Há em ambos os atos e figuras uma ambivalência. O narrador de Handke (1993, p. 56) sobre a angústia do personagem do escritor é categórico:

“assim- por um lado, para nada mais experimentar; e por outro, para se certificar de que não estava louco, e que, pelo contrário, era um dos poucos mais ou menos lúcidos, como sempre descobria no trato social.”

O trato social é aquilo que ele evita ao mesmo tempo em que é aquilo do que depende.

Sr. Chow, aquele que encarna o espírito do flâneur em Hong Kong, não por ironia ou acaso, é escritor. Na sua narrativa- que em primeiro momento podem remeter aos folhetins de caráter extremamente comercial da reprodução técnica e ao início da veiculação jornalística-, homônima ao filme de WKW, 2046, Sr. Chow conta a história de um futuro distópico, onde uma grande ferrovia interliga o mundo inteiro. Não há muita clareza sobre o significado do número- um ano, um destino, um sentimento?-, mas é para lá que vão aqueles que querem recuperar memórias perdidas. De lá se sabe, contudo, que ninguém retorna.

Exceto, evidentemente, por Tak, japonês solitário a bordo do trem que percorre a grande ferrovia futurística, o protagonista da continuação da novela do Sr. Chow, denominada 2047, que se centra justamente neste ato de retorno, de abandono. Tak está tentando deixar 2046 por conta de um amor não correspondido. Em determinado ponto da viagem, quando o trem passa pelas geladas sessões de 1224 e 1225, Tak se apaixona por uma andróide, que no universo ficcional do Sr. Chow, são contratadas com o objetivo de esquentar os passageiros do trem com contatos corpóreos- o afeto e o contato humano como possibilidade de mercadoria, novamente- que vão desde abraços inocentes até a consumação de relações sexuais com os passageiros.

Após perceber a paixão, Tak pede inúmeras vezes que a androide vá embora com ele. Todas as tentativas são em vão, com o silêncio sendo a resposta dela. Ele descobre, observando a conversa de outros passageiros, que o excesso de uso pode causar reflexos atrasados nas reações das androides. Com essa informação, decide ficar no trem o máximo de tempo para saber se, em algum momento, a resposta que tanto espera virá à tona.

Contando os segundos em voz alta, para ter noção do tempo em que pode vir essa resposta, Tak descobre que não são os reflexos atrasados que impedem que o amor dos dois se concretize, mas sim o fato de que a androide, na realidade, está apaixonada por outra pessoa. Tak, compreendendo a impossibilidade do amor, deixa o trem.

Essa é a única história publicada do Sr. Chow da qual tomamos ciência dos elementos narrativos ao longo da trama do filme. Assim como não fica claro o que

de fato significa 2046, as possibilidades de associação emergem por todos os lados.

Em primeiro lugar, 2046 é também o número do quarto de hotel em que Chow vive seu amor de perdição no filme anterior de WKW: *Amor à Flor da Pele* (2000). No filme em questão, Chow é casado, assim como Su Li-Zhen, seu interesse amoroso no longa-metragem de maior sucesso do diretor. Os cônjuges dos dois tem um caso entre si, cabendo a Chow e Su Li-Zhen as especulações: como tudo começou, como eles agem, por que nos traem? No processo especulativo, ambos se apaixonam, mas nunca chegam a consumir o amor- o próprio contato físico no filme só chega a acontecer uma vez, quando Chow encosta, adormecido, a cabeça no ombro de Su Li-Zhen no banco de trás de um táxi.

Não há, de fato, consumação dos afetos, a possibilidade nunca chega a ser tornada a sério. Para o Sr. Chow, o tempo emprestado significa justamente o distanciamento que o flâneur toma daquilo que o circunda: uma relação de hesitação, de estar e não estar ao mesmo tempo- de se doar intensamente, mas só até certo ponto. É possível ir até determinado estágio da relação, mas atravessar a fronteira pré-estabelecida não se torna viável justamente porque, como o flâneur em relação à cidade, Sr. Chow não consegue se ver vivenciando um afeto sem se encaminhar, ao mesmo tempo e medida, para longe do mesmo.

Outra aproximação- essa mais evidente ainda- é a do amor frustrado entre o Sr. Chow e Wang Jing-wen. Filha do dono do hotel onde o protagonista está hospedado- em termos de nomadismo afetivo, que vale também para os lugares, é interessante a observação de que em muitos dos filmes de WKW os personagens têm como rotina migrar de hotéis em hotéis- ela tem também seu próprio amor de perdição: é apaixonada por um japonês, mas o casal não consegue a benção de seu pai justamente por conta da nacionalidade do amante.

Após passar uma temporada fora, Wang Jing-wen retorna para o hotel e passa a maior parte do tempo ajudando o pai nos afazeres. O namorado japonês insiste em escrever cartas para ela, mas não obtém nenhuma resposta. Conforme os dias avançam, Wang Jing-wen e o Sr. Chow acabam se aproximando, e ela toma contato com a escrita dele, ajudando-o, inclusive, a escrever suas narrativas de folhetim.

No processo de escrita compartilhada- a escrita como um espaço e um tempo que pode ser habitado, ocupado e percorrido, tal qual a cidade-, não demora até que ele se apaixone por ela. Evidentemente, o desenvolvimento dessa paixão não ultrapassa a barreira da frustração amorosa, uma vez que Wang Jing-wen ainda ama o seu ex-amante japonês. Um dia, ela pergunta para ele se as coisas nunca mudam. Ele então escreve *2047*, continuação de *2046*- a história do homem que deixa o trem e no caminho se apaixona pela andróide.

Levando em consideração a narrativa do Sr. Chow que temos acesso no filme, podemos crer que suas histórias são resultado das explorações que o mesmo se permite fazer no mundo- dos lugares, das pessoas, dos contatos, dos afetos. Assim como o escritor de Peter Handke, é na observação- embora haja uma diferença de grau de centralização em si das experiências vividas- o combustível para que seja possível escrever, mas sobretudo, para se relacionar com a existência.

Ainda em termos de possibilidade de análise do que significa *2046*, pode-se enxergar no horizonte uma questão política e identitária muito pungente: o entre-lugar no qual foi concebido o flaneurismo de Baudelaire na Paris do século XIX pode encontrar paralelos com a concepção identitária de Hong Kong.

Tem-se que estar em mente que o local onde vivia essa figura que emerge na cidade moderna ainda tem resquícios de uma era pré-Revolução Industrial. O mundo é um efervescente caos onde agora, diferente de uma sociedade feudalista que podemos utilizar como ilustração, todos são estranhos entre si na multidão que ocupa os espaços dessa nova metrópole- o conto de Edgar Allan Poe (2008), *O Homem na Multidão*, trata justamente dessa estranheza que causam entre si os cidadãos desse novo lugar.

É nessa nova concepção de cidade que faz possível o surgimento do flâneur. Benjamin observa: “Sua experiência da multidão comportava os rastros da ‘iniquidade e dos milhares de encontrões’ que sofre o transeunte no tumulto de uma cidade e que só fazem manter tanto mais viva a sua autoconsciência” (BENJAMIN, 1994, p. 57). A figura flaneurística é dotada dessa autoconsciência, sobretudo em dois graus muito relevantes: a do lugar a qual pertence e também o do papel que exerce nesse lugar.

Dessa maneira, pode-se afirmar que o flâneur é o retrato do presente em uma figura melancólica, que ainda não superou o passado, mas que não mais se encontra lá, ao mesmo tempo em que não consegue se inserir nas mudanças ocasionadas pelo presente. Como bem pontua Loth (p. 4):

“Esse notório observador é o primeiro crítico que sendo fruto das multidões e vivendo no seu seio sofre com o movimento e com as transformações da cidade e ao mesmo tempo faz delas sua matéria-prima. Sofre porque vê tudo que conhece desaparecendo e se descaracterizando.”

É aí que está a chave para o tom e caráter melancólico que assombra como um fantasma tudo relacionado ao cinema de WKW: seus personagens, a relação entre eles, as imagens ironicamente coloridas de suas películas que remetem muitas vezes a um sonho distante e perdido, a não concretização para firmar a eterna possibilidade das coisas que poderiam ter acontecido, que poderiam ter sido, mas que pelos encontros e desencontros do acaso, acabaram não sendo.

Não há imagem desse cinema que não gire em torno da identidade de Hong Kong. Como já abordado previamente no presente artigo, o que se vive no território, ex-colônia britânica, é o arranjo de um país, dois sistemas, que permite alguma autonomia em relação ao território que hoje é integrada, a China- mas até essa passagem de soberania dos britânicos para os chineses é um ponto de discussão interessante: que identidade tem um lugar que nunca deixou de ser uma espécie de colônia? O silêncio da androide pela qual Tak se apaixona na narrativa do Sr. Chow ganha ainda mais profundidade se levarmos em consideração de que há silêncio também para a resposta dessa pergunta.

É válido lembrar que esse arranjo vigente com os chineses vale apenas até o ano de 2047, e por isso também é suscetível um paralelo entre o título do filme de WKW e a identidade honconguesa, sendo que em 2046 Hong Kong não terá autonomia em relação à China, sendo considerada integralmente parte do território dessa, com todas as atribuições- jurídicas, econômicas, culturais- que isso acarreta. Mas desde já há uma grande crise proveniente de várias questões que permeiam essa relação entre os dois territórios⁶. No ano de 2019, enquanto esse artigo é escrito, talvez haja a maior onda de protestos civis em Hong Kong,

resultado de uma tentativa chinesa que obriga Hong Kong a extraditar cidadãos do local para prisão e investigação na China.

Esses protestos que hoje ocorrem- mesmo após a revogação da medida- são encabeçados, sobretudo, pelas novas gerações de honcongueses, que se identificam mais com Hong Kong e sua influência ocidental do que com a República Popular da China e tem o intuito de minar a influência da mesma em relação ao lugar em que nasceram. As ações militantes levam a questionar qual a possibilidade de uma integração pacífica dos dois territórios em 2047.

A que lugar pode levar o trem que parte em direção a esse futuro? E o que significa esse futuro? Um lugar unificado enquanto território e sistema político/econômico? Uma sensação de finalmente deixar de ser um entre-lugar? Ou simplesmente um ano?

Essas questões que estão no centro das ações dos manifestantes de 2019- e há de se deixar registrado aqui um grande interesse, sobretudo estadunidense, no resultado dessas manifestações- estão atreladas a criação desse mesmo lugar de disputa identitária para qual se mudou um jovem futuro realizador de cinema na década de 1960- e que permeia Hong Kong desde que passou a ser colônia britânica no século XIX após a vitória inglesa na Guerra do Ópio. Para o futuro, pouco se pode ter de certeza ou exatidão, como bem aponta Santana:

“Podemos perceber que o futuro de Hong Kong é incerto. A crise que Hong Kong vive hoje é uma crise de identidade sustentada pela identidade distinta do povo de Hong Kong em relação a identidade chinesa.” (SANTANA, 2017, p. 72).

O flaneurismo, assim como era para Baudelaire, é a resposta encontrada para o realizador como uma forma de apresentar uma cisão com o avanço utilitarista e capitalista que tenta, por meio da noção mercadológica- Hong Kong é vista com interesses econômicos tanto pela China como pelo ocidente-, burlar toda possível criação de uma identidade autêntica do lugar.

.....
⁶<https://exame.abril.com.br/mundo/manifestantes-de-hong-kong-desafiam-a-china-com-mais-protestos/>

Assim como o flâneur com a cidade em alteração, o Sr. Chow não encontra o ajuste de tempo adequado para as emoções. “Amor é questão de tempo: não é bom encontrar a pessoa certa cedo demais ou tarde demais” diz o personagem, refletindo sobre as relações fugidias que protagoniza. “Se eu tivesse vivido em outro tempo ou lugar, minha história teria sido completamente diferente”⁷ completa.

Não é só no Sr. Chow que emana essa narrativa do personagem deslocado, mas no próprio WKW. Como afirma Júnior (2004) em sua crítica de 2046, a estética futurista e a saudade projetada para o futuro tem ponto de partida em *Dias Selvagens* (1990), primeira obra da trilogia informal que se encerra em 2046.

“Ao primeiro contato, o filme que abriu a trilogia está longe de ser uma ficção científica, mas o que ele possui, de fato, é um céu de ficção científica, a década de 60 parecendo recriada por uma inteligência artificial que a observa de longe, de 1991 ou de 2046 mesmo; uma máquina do tempo passional.”

As imagens do cineasta servem como essa máquina do tempo relegada a resgatar a nostalgia, produzindo ele a partir da observação do voo intercambiável entre épocas, personagens, sentimentos e sensações, uma identidade possível para a Hong Kong de sua infância, mas também a Hong Kong do presente ou a do futuro.

“E onde estão as imagens do filme? Em 2046, em 2004, na década de 60, em qualquer época. Essas imagens ocupam o espaço atemporal da publicidade e dos painéis eletrônicos – aquele espaço lúdico em que toda memória individual ao mesmo tempo se enxerga e se dilui.” (Júnior, 2004).

Ser um homem com uma câmera, para visitar o título do filme de Vertov, é um gesto que em WKW encarna o que o flaneurismo de Baudelaire tinha de melhor: quebrar com a lógica mercantil da cidade capitalista. Em *Dias Selvagens*, o protagonista se apropria de uma antiga lenda em que um pássaro sem pernas voava por toda sua vida, só se permitindo pousar em sua morte. O cenário em que voa esse pássaro é a Hong Kong em que flanam as imagens e os personagens de WKW, impossibilitados de pousar, mas que ainda assim encontram momento

.....
⁷95' de 2046.

momentos possíveis para respiro. Nesse sentido, terminamos, juntamente com Júnior (2004): “O pássaro que voa a vida inteira e só pára quando morre, a que Leslie Cheung se comparava em *Days of Being Wild*, agora se entristece com a ausência de um pouso. Mas restam as imagens captadas durante o vôo. *Happy end?*”

REFERÊNCIAS

2046. Direção de Wong Kar-Wai. Hong Kong: Block 2 Pictures & Jet Tone Productions. 2004 (127 min).

AMOR à flor da pele. Direção de Wong Kar-Wai. Hong Kong: Paradis Films (98 min).

BAUMAN, Zygmund. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLANCHOT, Maurice. *O Livro Por Vir*; Capítulo O Canto das Sereias. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2013.

DIAS selvagens. Direção de Wong Kar-Wai. Hong Kong: In-Gear Films (97 min).

MICHAELIS: dicionário prático de língua portuguesa. São Paulo, Editora Melhoramentos, 2008, p. 397.

HANDKE, Peter. *A tarde de um escritor*. Rio de Janeiro, Rocco, 1993.

JUNIOR, Luiz Carlos Oliveira. 2046. 2004. Disponível em: <http://www.contra-campo.com.br/75/2046.htm>. Acesso em: 03 ago. 2019.

LOTH, Luara Wandelli. *Por uma flânerie do século XXI*. In: 1º Seminário Nacional Discurso, Cultura e Mídia e 1ª Jornada Pesquisas em Curso, 1, , 2012, Palhoça, SC.

RAUEN, Fábio José; MORAES, Heloisa Juncklaus Preis; SÁ, Jussara Bittencourt de; BRAGA, Sandro (Orgs.). *Anais...* Palhoça, Ed. da Unisul, 2012. p. 1-11. Disponível em: http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/eventos/seminario/anais%201/Luara_Loth.pdf. Acesso 10 jul. 2019.

MASSAGLI, Sérgio Roberto. *Homem da multidão e o flâneur no conto “O Homem da Multidão” de Edgar Allan Poe*. Terra roxa e outras terras – Revista de Estudos Literários. Londrina, Volume 12, p.55-65, jun. 2008.

POE, Edgar Allan. *Histórias extraordinárias*. São Paulo, Cia das Letras, 2008.

SANTANA, Rafael Rodrigues. *A formação da Identidade de Hong Kong e seus impactos sobre o relacionamento com a República Popular da China*. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017.

URRUTIA, C. 2046- *Todos los recuerdos son trazos de lágrimas*. 2005. Disponível em: <http://2016.lafuga.cl/2046/154>. Acesso em: 01 ago. 2019.

YAU, Esther et al. *New Chinese Cinemas – Forms, Identities, Politics*. Press Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge, 1994.

YI, Lee Shu. *The Man behind the Sunglasses: Wong Kar Wai's Films and Transnationalism in Hong Kong Cinema*. Global Chinese Cinema Blog, 2016. Disponível em: <https://globalchinesecinemablog.wordpress.com/2016/11/01/the-man-behind-the-sunglasses/>. Acesso em: 14 jul. 2019.

ALEGORIA, ESTILO E REPRESENTAÇÃO DO FIM DO MUNDO EM *MELANCOLIA*

ANDRADE, Felipe Marconatto de¹

RESUMO: Partindo da premissa que um filme sobre a possibilidade de um fim da humanidade, não é sobre o acontecimento em si, e sim sobre a sociedade vigente, suas ânsias, crises e afetos, analisaremos o filme *Melancholia* discorrendo sobre as estratégias de estilo do cineasta Lars von Trier e como elas dialogam com seu contexto histórico. Assim, partiremos do conceito de alegoria histórica, proposto por Ismail Xavier, para fazer uma abordagem sobre o filme visando revelar em como o estilo de narrar e justapor os recursos cinematográficos e as relações intertextuais do filme, evidenciam uma camada alegórica que reflete a conjuntura histórica que a obra está inserida, revelando uma crítica antimodernista sobre essa sociedade, mais especificamente a uma despatologização do ser melancólico.

PALAVRAS-CHAVE: alegoria; estilo; narrativa; Lars Von Trier; depressão.

O trabalho tem o intuito de analisar o filme *Melancholia* (de Lars von Trier lançado em 2011) através de seu estilo, de seu modo de dispor os recursos cinematográficos, para contar uma história, e como esse estilo vai revelar o que há de alegórico em suas significações. Mais precisamente, partindo do conceito de alegoria histórica proposto por Ismail Xavier² que coloca a alegoria como “uma categoria capaz de dar expressão à forte relação entre forma e conjuntura”³, propomos fazer uma abordagem sobre o filme visando revelar como a sucessão da trama em *Melancholia*, configurada pelo seu estilo narrativo e modos de utilização dos recursos próprios do cinema e também pelas relações intertextuais entre suas imagens e sons com certas tradições iconográficas e sonoras. Evidencia uma significação alegórica do contexto da sociedade vigente e mostra uma certa crise da contemporaneidade.

A intensão deste estudo é analisar essa expressão alegórica do filme de Lars von Trier, o que o caracteriza enquanto expressão alegórica e quais estratégias

.....
¹Mestrando em Comunicação e Linguagem na Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).

felipe.marconato@gmail.com

²A Alegoria Histórica. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). Teoria contemporânea do cinema, volume 1: pós-estruturalista e filosofia analítica. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

³XAVIER, Ismail. Alegorias do subdesenvolvimento. São Paulo: Cosac Naify, 2012, p. 15.

narrativas o possibilitou a chegar a esse tipo de expressão. Antes de passar para tal análise é necessário conceituar o que se entende por alegoria, mais precisamente o que é a alegoria histórica para Ismail Xavier e como ele chega à essa definição.

Antes de formular o conceito de alegoria histórica, Xavier (2004, p.345) parte em seu texto de uma concepção mais genérica de alegoria, trazendo até sua significação como tropo linguístico, ou seja, alegoria como a junção de *Allos* (outro) + *agoreueim* (falar em lugar público), como um tipo de enunciação na qual alguém diz algo, mas quer dizer algo diferente ou manifesta algo para aludir a uma outra coisa. Assim, possuindo um significado oculto ou disfarçado e tendo também uma importante participação do interpretante, aquele que recebe esse enunciado (no caso o espectador do filme) e suas referências; aquilo que esse interpretante possui de bagagem cultural e vivência pessoal, pois a alegoria não é um processo de mão única. É na relação entre a expressão e a interpretação que se revela a significação alegórica, por isso a importância do papel daquele que interpreta.

Outro ponto crucial a se destacar é que a alegoria pode ser explícita, um processo intencional de expressão, e pode ser também inconsciente, onde a intervenção do interpretante com a obra torna-se indispensável para perceber as homologias ocultas na obra. Cientes que geralmente, nos filmes ou em qualquer obra cultural, não há sinal de uma intenção alegórica, por isso, que um pressuposto de que a interpretação alegórica corresponda a intenção alegórica do texto muitas vezes não ocorrerá, existindo uma latência do significado alegórico.

Melancolia, como analisaremos mais adiante, tem como característica ser um filme com mais propensão ao querer ser uma narrativa de caráter alegórico, mas não que isso significa que ocorrerá de forma eficaz, ou algo do tipo que o cineasta gostaria que fosse o entendimento pleno de sua expressão alegórica, pois com muita frequência a interpretação alegórica é independente e não corresponderá ao que o texto muitas vezes quer revelar dentro da camada alegórica. E evidenciando essa complexidade Xavier continua:

A cadeia intenção-enunciação-interpretação é complexa e cria efeitos além do controle do emissor, qualquer que seja a estrutura do texto. Já que vivemos dentro

da história, as condições sob as quais praticamos o ato de leitura variam no tempo e no espaço (Xavier, 2004, p. 346).

Essa cadeia complexa da relação entre a expressão e a interpretação ganha mais nuances quando Xavier discorre sobre a alegoria histórica, essa categoria que cria uma capacidade entre a forma de expressar, a correlacionando com o contexto histórico, a conjuntura. Esse tipo de alegoria vem de uma visão que tem sua herança no que Walter Benjamin formulou em sua obra *Origem do drama trágico alemão*, principalmente nos pontos em que se traz “uma relação essencial entre a alegoria e as vicissitudes da experiência humana no tempo. Crise da modernidade vista como uma incapacidade de produções de interpretações estáveis e universalmente válidas” (Xavier, 2004, p. 339). Desse modo indo contra um conceito que se quer uno e universal, possuindo um caráter imutável ou mítico e revelando que a alegoria possui significações transitórias. Assim, tendo um caráter histórico, possibilitando outras leituras dependendo da historicidade da experiência e dos valores humanos, a alegoria histórica se expressa mesmo quando se pretende atingir uma verdade eterna pelo simbólico, pois ela é acima de tudo temporal. O tempo constitui uma dimensão essencial da experiência humana.

Num processo de analisar as propriedades alegóricas de uma obra trazendo essa noção da transitoriedade da significação num contexto, pode se trazer uma noção central na caracterização da crise na cultura e na modernidade, assim essa análise visa fazer uma relação essencial entre a alegoria e as vicissitudes da experiência humana no tempo, Qual a estratégia narrativa para possibilitar uma leitura alegórica do filme *Melancholia*? E como podemos utilizar uma análise que quer desvendar o alegórico dentro dessa característica histórica?

Seguindo o texto de Xavier, pode-se dizer que um filme é um exemplo de artefato cultural e a alegoria constitui um processo de significação que se identifica com a presença desse tipo de mediação, tendo esse artefato cultural para se analisar, é sugerido realizar um gesto cultural multifocal, explorando tanto a sucessão da estrutura narrativa e os modos de utilização dos recursos fílmicos (enquadramento, tipos de movimentação dentro do espaço, iluminação, montagem...), quanto as relações intertextuais entre as composições visuais e sonoras que, em muitos casos estabelecem um diálogo claro com certas tradições iconográficas antigas e modernas.

Outro ponto a se destacar, para se realizar uma leitura do alegórico, é a caracterização tipificada das personagens da trama, revelando o estereótipo como uma dimensão alegórica. A personagem dentro de uma atribuição tipificada pode representar toda uma classe social, um grupo étnico, uma nacionalidade, uma ideia ou um conceito.

Partindo do princípio que um filme com a temática de uma possibilidade iminente de um desastre de proporções apocalípticas quer revelar algo da sua própria contemporaneidade, criando assim uma camada de leitura alegórica, o filme *Melancolia* é um artefato cultural para este tipo de análise. Faremos uma exploração pela forma da composição narrativa do filme privilegiando a relação do prólogo do filme com o corpo sequente. Também, fazendo alguns apontamentos nas relações intertextuais do filme com certa tradição pictórica e musical pré-modernista, além de analisar a tipificação das personagens como representação de ideias e conceitos. Portanto, através dessa análise multifocal, sugerir a reflexão de uma certa crise do contexto histórico que o filme quer revelar. Qual mundo Lars von Trier quer aniquilar? E como se pode revelar a alegoria histórica dessa trama catastrófica?

Esse mundo que Lars von Trier quer destruir é aquele mostrado pelo filme. *Melancolia* tem sua trama toda contada dentro de um espaço específico, um recorte bem delimitado onde toda a diegese da trama ocorrerá. A mansão de Jonh (Kiefer Sutherland), o marido de Claire (Charlotte Gainsbourg), é uma mansão de difícil acesso, com uma área vasta, possuindo até um campo de golfe com seus 18 buracos. Ali se passará toda a história narrada pelo filme, onde acompanhamos a relação de duas irmãs enquanto um planeta se aproxima da Terra resultando no fim de nosso planeta. História essa que será contada em três partes: o prólogo, uma sequência de dezesseis planos em mais ou menos oito minutos que acompanha a execução de todo o prelúdio da ópera *Tristão e Isolda* de Richard Wagner; o ato um intitulado Justine, onde acompanhamos a trajetória de Justine (Kirsten Dunst) durante a cerimônia de seu casamento, desde o problema dela para chegar na festa devido a impossibilidade da limusine que a conduzia continuar o caminho para chegar a mansão de Jonh, onde se tem a celebração do casório, até o total desastre dessa noite que finda na própria não concretização do casamento

terminando, ela, sozinha; e o ato dois intitulado de Claire que vemos a derrocada dela diante da iminência da colisão do planeta *Melancholia* com a Terra, um choque que trará a extinção total.

O contraste do estilo narrativo do prólogo e das sequências vindouras do filme é estratégico para revelar um significante alegórico, criando uma significação das imagens desse início que vai se transmutar durante o filme, conforme este for referendando essas lembranças imagéticas e sonoras assistidas durante esse prólogo. Os dezesseis planos desse prólogo, possuem características semelhantes entre si e trazem um modo de expressão visual, uma certa tradição de herança renascentista.

Todos os planos desse prólogo foram filmados com a câmera estática e nos planos que mostram o espaço diegético da mansão, são desenvolvidos em um super *slow motion*⁴, que Nina Velasco Cruz⁵ os descreve como movimentos mínimos e que em alguns casos, como no plano da Claire com seu filho em seus braços atravessando o campo de golfe, são quase imperceptíveis. Esses planos entrecortados por planos que mostram o planeta Melancholia em movimento ao redor da Terra, tem uma duração relativamente longa, variando de 16 a 48 segundos cada plano.

A soma dessas três características: planos com câmera estática; o mínimo movimento dos quadros; e uma duração longa desses planos, cria dentro de cada plano uma potencialidade única de significados e revela a intenção de ser uma experiência limítrofe entre o olhar espectral da pintura e do cinema. E isso se dá através do que Jacques Aumont chama de instante pregnante e do olhar móvel⁶. O instante pregnante é um instante significativo criado, ou seja, o artista escolhe e produz o momento mais fecundo para representar o fato do acontecimento em si, fazendo o sentido que não ocorre no real, pois na realidade os instantes são aleatórios, os instantes são quaisquer. Os planos deste prólogo tem essa herança

.....

⁴Nome em inglês dado para um efeito de câmera lenta, podendo ser criado tanto na hora da captação utilizando câmera capazes de gravar em super rotações de quadro por segundo, ou no momento da pós-produção utilizando efeitos em softwares.

⁵CRUZ, Nina Velasco. Entre cinema, fotografia e pintura: o uso de imagen com movimentos mínimos em Melancholia. In: Revista ECOPÓS, V. 17, N.2, 2014.

⁶AUMONT, Jacques. O olho interminável (cinema e pintura). São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

de representação, pois são estruturados e organizados para produzirem um entendimento como um recorte significativo de um acontecimento, os planos ali, pode se dizer, são os instantes pregnantes do próprio corpo do filme, criando uma atmosfera simbólica da trama que virá. A construção de uma *mise-en-scène* centralizada e de caráter figurativo, e a câmera estática potencializa esse fim, cria-se então uma relação com a pintura, como se cada plano fosse um quadro, uma cena possuidora de uma narrativa interna.

O prólogo não faz só essa alusão ao quadro figurativo, os planos do prólogo possuem também a intenção de nos fazer ter um modo de ver similar ao que temos quando olhamos um quadro. Através dos planos de longa duração, o prólogo coloca o espectador como um potencial leitor daquela representação imagética, e assim afere uma subjetividade para aquele que está assistindo, quanto mais tempo a ver a imagem mais o olhar pode passear por ela e assim fazer referências ao seu próprio imaginar. Esse olhar móvel, possui um corpo imóvel, o que faz o olhar ter a ilusão de sua liberdade, quando na verdade ele o prende de modo mais radical em um mundo finito, um universo fechado de possibilidades, pois todo o cálculo está na *mise-en-scène*, organizada através do instante pregnante.

Junto a esse modo de representar e olhar, a sequência inicial tem planos que possuem um movimento mínimo, esse *super slow motion* cria uma exacerbação dramática do tempo, os movimentos mínimos desses corpos reforçam, num sentido de exagero, a representação desse instante pregnante potencializando mais possibilidades de percepções dos sentidos, gerando uma região limítrofe entre cinema e pintura. O tempo dentro do quadro da pintura só é possível enquanto representação de um instante, e esse efeito estético temporal do movimento mínimo cria uma atmosfera para o filme, além de ser um conteúdo que vai se revelar com o passar do filme. É uma alegoria do próprio tempo, uma expressão de um sentimento temporal, como um caminhar que está mais para o arrastar, retardar, mas que não consegue voltar, indo para frente sem querer ir, e que somado ao conteúdo de cada plano, remeterá a impossibilidade de salvação, um retardamento ao inevitável que é a morte, além de possuir uma relação de presságio com o evento em si que aparece no filme através da sensibilidade de Justine com esse planeta que vem de encontro a nós.

Outro procedimento importante no desencadear do prólogo, é a utilização do atraso do corte entre os planos para que eles fiquem mais tempo em campo. Tendo também, o corte, um propósito não teleológico no sentido de produzir uma relação causal entre os planos, ajudando-os a terem o perfil de uma cena, que junto ao olhar móvel e o instante pregnante, cria uma potência narrativa única em cada plano. Mas o prólogo, apesar desse caráter não casual entre os planos, possui uma certa linearidade, principalmente nos planos que indicam a aproximação do planeta Melancolia. Entre a primeira aparição desse planeta e sua distância em relação a Terra, até o último plano que fecha essa sequência, depois de completado o tempo do prólogo, é possível enxergar um movimento rumo a uma colisão, possibilitando uma interpretação daquelas imagens que podem ser compreendidas como um presságio, uma antecipação de um fim trágico que virá, e associado com os movimentos mínimos dos outros planos, potencializa uma ideia de imanência, de impotência humana perante o cosmo. Acentua-se assim, a importância deste prólogo em criar a atmosfera de toda narrativa fílmica, gerando um contraste com o estilo das sequências dos próximos atos, tanto com relação a montagem, quanto com a forma de filmar e justapor os recursos cinematográficos.

A reminiscência do prólogo durante o percurso da trama é feito através do uso repetido da mesma música, o *Prelúdio para Tristão*, executada extradiegeticamente que ouvimos durante toda a sequência introdutória, aliás, a única música empregada desta forma durante o filme, ela conduzirá nossa memória para aquelas imagens iniciais, principalmente com relação ao planeta, que se movimenta em volta da terra e as percepções das protagonistas, Justine e Claire. Aludindo mais a um estado de ânimo criado com essa articulação musical; forma narrativa dos atos e memória das imagens do prólogo, do que algo efetivamente de ação, de atos executados por essa aproximação. Como Steven Shaviro percebe em seu ensaio sobre o filme, “Juntas, música e imagens criam um tipo estranho de suspensão agitada. Não há paz, não há equilíbrio; tudo parece instável, no limite e fora de sintonia.”⁷ (SHAVIRO, 2012, p.12)

⁷Original: “Together, music and images create an odd sort of churning suspension. There is no peace, no equilibrium; everything feels unstable, on edge, and out of whack”.

O *Prelúdio para Tristão* de Wagner tem um caráter de harmonização das notas que é dissonante, ele faz parte de momentos de tensão da ópera, a dissonância das notas tem esse objetivo no percurso da música e cria uma sensação de desarmonia, e sua utilização insistente desse momento da ópera como trilha sonora única do filme, junto com toda a expressão imagética provinda do estilos contrastantes entre prólogo e os atos, modifica a interpretação daqueles instantes pregnantes, a medida que o corpo do filme evoca aquelas imagens.

A incidência da música, mais o desencadear dos reflexos das imagens desse prólogo pelo estilo narrativo dos atos criam um circuito reflexivo. Evoca o presente anunciado pelo presságio inicial e pelo próprio presente do momento em que a narrativa o aludi. Se o prólogo é estruturado e organizado de um modo a produzir um olhar pictórico através do pregnante, o corpo do filme terá certas características estilísticas contrastantes a esse início.

O corpo do filme seguirá um modo de se organizar bem característico do estilo que Lars von Trier emprega em boa parte de sua filmografia, com resquícios em um dos mandamentos do Dogma 95⁸ no seguinte ponto: “O filme deve ser gravado com a câmera na mão. Qualquer movimento ou sensação de imobilidade obtidos manualmente são permitidos”⁹. Os atos do filme se expressarão de uma forma onde a mobilidade do enquadramento será uma constante, movimentos muitas vezes abruptos e sem um propósito aparente de existir. São usados ajustes focais recorrentes para tornar o plano focado, a utilização de primeiríssimos planos das personagens com esses ajustes de focos e a câmera em constante movimento, além do uso do corte de uma maneira não normatizada dentro de uma concepção usual e de herança clássica. Com isto faz da montagem em *Melancolia* não se importa com o eixo do olhar, e a descontinuidade, os momentos de corte em *jump cuts* e a quebra de eixos durante as sequências são propositais dentro deste estilo.

.....

⁸Manifesto de autoria de Lars von Trier e Thomas Vinterberg propunham a criação de um movimento cinematográfico internacional, onde através de uma série de restrições quanto ao uso de recursos técnicos, defendiam um cinema de baixo orçamento e menos comercial. https://pov.imv.au.dk/Issue_10/section_1/artc1A.html#i1

⁹ Original: “The camera must be hand-held. Any movement or immobility attainable in the hand is permitted.”

Toda essa movimentação constante do quadro faz com que a câmera pareça estar contida na cena, mesmo não estando contida na diegese, como se fosse um observador no meio da ação, numa proximidade desconfortante com as personagens. Sua perspectiva não pode ser identificada com a de nenhum protagonista em cena, no jogo da *mise-en-scène*, a câmera parece mais um intruso do que com um ponto de vista de alguma personagem.

Se as cenas dos prólogos são uma estrutura organizada de acontecimentos vindouros, criando uma representação que quer ser simbólica e não factual, as cenas e sequências dos atos, ao contrário, são linhas móveis relativas, não apreendendo o tempo e o espaço como momentos organizados e sim como acontecimentos não pontuados ou ancorados, mais próximo de algo que quer ser factual e que está se movendo, se o prólogo remete a uma relação cinema e pintura, os atos querem ser imagem-movimento.

Essa dicotomia do estilo em *Melancholia*, quando inserida a música (de forma repetitiva) de Wagner, cria um circuito reflexivo que faz do tempo dentro filme sempre se reiniciar ao prólogo evocando sempre o presente como uma espécie de *dèja vu* e evitando o futuro, o advento do desastre. Apesar do caminhar linear rumo ao inevitável, a trama se arrasta tentando evitar o inevitável, criando um retardamento temporal que ao invés de acelerar como uma contagem regressiva, cria uma espiral lenta rumo ao fim, o movimento constante dos atos e sua montagem disruptiva, não acelera a trama, cria uma percepção tumultuosa e instável e paradoxalmente arrasta a temporalidade da narrativa para que o presente não passe e o futuro não chegue.

A peculiaridade da temporalidade enquanto forma estilística da narrativa, cria uma atmosfera propícia de fazer uma relação com o estado de espírito das protagonistas e significa também uma turbulência emocional das próprias, como uma incapacidade de se fazer as coisas e seguir em frente.

Neste ponto, o passar do tempo vinculado a aproximação do planeta junto com a tipificação das personagens, potencializa o alegórico, revelando significados em outras camadas de interpretação.

Justine é a persona da depressão, como Byung-Chul Han (2017) explana, a depressão é a impossibilidade de enxergar o outro, é um sofrimento narcísico, onde a relação consigo mesmo é sobrecarregada e pautada num controle exagerado e doentio. “O sujeito depressivo-narcisista está esgotado e fatigado de si mesmo”¹⁰. Justine, seguindo a trama, tem uma trajetória que desemboca numa profunda paralisia de suas atividades, numa quase imobilidade, não conseguindo num momento, nem tomar um simples banho, gerando esse retrato da pessoa fatigada de si.

Já a Claire retrata a mulher de família, confinada a esfera doméstica, se dedica a cuidar dos outros, pode se dizer até que ela está análoga a um conceito de eros. O eros, como diz Byung-Chul Han (2017), vem num sentido enfático de aplicar-se ao outro que não pode ser abarcado pelo regime do eu. Claire cuida dos outros, ela organiza a cerimônia de casamento de Justine, cuida do filho e do marido, cuida da irmã em seu momento mais profundo de sofrimento.

Há também o John, marido de Claire, ele pode ser entendido como a representação da visão que Lars von Trier quer fazer da burguesia, como a associação entre o capital e a ciência. John é o dono da mansão, repete, no filme, o quanto é rico, possui a técnica e o saber da astronomia (como *hobbie*), sempre calculando e observando o planeta Melancolia com seu telescópio e diagnosticando, seguro de sua precisão, (pelo menos para os outros com quem se dirige), de que a colisão não ocorrerá.

Não podemos dizer de um modo concreto que é pelo embate dessas três personagens que surgirá a reflexão da conjuntura e as vicissitudes dessa sociedade, porque dizer embate quando se fala de filmes com a possibilidade de extinção da Terra, normalmente nos remete a confrontos concretamente explícitos tanto físicos, quanto em diálogos, podemos, pelo menos, interpretar através da trajetória dessas três personagens uma visão de mundo e a crítica oferecida pelo filme.

Num sentido prático, a trajetória das personagens desemboca numa questão entre a condição interior das mesmas e as condições cosmológicas, ou seja, o exterior de caráter cósmico afeta o espírito interior das personagens. Se recorrermos

.....
HAN, Byung-Chul. Agonia do Eros. Petrópolis: Vozes, 2017. não paginado.

a uma analogia da crise vivida no período barroco com a crise da contemporaneidade que o filme quer remeter, podemos chegar a uma melhor precisão daquilo que pode ser uma expressão alegórica do filme.

O entendimento da crise, segundo Jorge Freitas¹¹, durante a época barroca, como uma certa ruptura de um ideal harmônico, a relação do belo e do divino é substituída pela historicidade e pela visão do homem carregado pela culpa. A redenção possibilitada pelo tempo escatológico é afastada, há um conflito entre a imanência e a transcendência. O confronto entre o sagrado e o profano faz o homem se ver condenado a um mundo arruinado. As pessoas, então, se veem afligidas pela falta de transcendência, aprisionadas em suas finitudes, horrorizadas pela morte e impossibilitadas de uma salvação extraterrena. É possível trazer para o filme esse sentimento de um mal-estar gerado pela crise da transcendência, a dúvida de um tempo escatológico vindouro após a morte, como análogo ao sentimento de uma crise da razão científica, onde a ciência se torna histórica e mutável, portanto, falível. Diante do iminente desastre mundial vemos a dicotomia entre uma força profundamente ontológica, infinita para a compreensão humana, e as subjetividades concretas e finitas das personagens.

John, como representante da ciência, apesar da aparência de certeza, erra seus cálculos, brinda a vida diante de um momentâneo afastamento do planeta Melancolia. Ali, ele demonstra sua vulnerabilidade, mostra a razão como uma crença. Ao constatar o seu erro, não o suporta e se suicida escondido no fora de campo¹², some. A ciência no fim, diante de uma extinção total, é um hobby, ela mingua na descoberta de sua própria futilidade.

Claire, a mulher de e para a família, é aquela que vive a plenitude do presente, possui aquilo que se almeja na sociedade burguesa estratificada de Lars von Trier, possui um bom casamento e tem um filho para cuidar, ela vive inteiramente o momento e projeta o futuro. Ela se ancora em seu marido, que a provê e a informa da impossibilidade de uma colisão. Sua aflição vai lhe

.....
¹¹FREITAS, Jorge. Anotações sobre a teoria da alegoria barroca de Walter Benjamin. In: revista Em Tese, V. 20, n.2, 2014.

¹²No sentido de que não foi mostrado para quem assiste, só vemos ele morto, quando a Claire o vê.

consumindo até virar um estado de pânico, principalmente no momento do sumiço de Jonh, ou a ruína da ciência que se torna inútil para ampará-la, é o fim do mundo como um pesadelo que se torna real, é a certeza da morte.

Justine é a que tem a trajetória mais ligada ao movimento do planeta Melancolia, que remete a o estado saturnino que Benjamin descreve como característico da época barroca.

“Meditação do melancólico é compreendida na perspectiva de Saturno, que ‘como o planeta mais alto e o mais elevado da vida cotidiana, responsável por toda contemplação profunda, convoca a alma para a vida interior, afastando-se das exterioridades, leva-a a subir cada vez mais alto e enfim inspira-lhe um saber superior e o dom profético” (Benjamin, 1984, p.171).

O planeta Melancolia funciona de modo análogo em Justine, como o planeta Saturno atuaria metaforicamente para os melancólicos. Justine não é a personificação, a interiorização da extinção, nem o planeta é a exteriorização de sua subjetividade, o que ocorre é uma adequação de seu estado ao que está por vir. Ela vê como as coisas realmente acontecerão, com uma certa vidência, como se revela num diálogo com a irmã quando diz, que apenas sabe das coisas, e exemplifica isso, esse saber profético, quando fala exatamente os números de feijões na garrafa, remetendo a uma atividade recreativa que existiu na cerimônia de seu casamento. E o filme nos faz visualizar essa relação com o planeta pela recorrência de planos detalhes com a centralidade do olhar de Justine para o céu e em planos subjetivos desse olhar, sempre acompanhado pela música de Wagner.

A força crescente de Justine no derradeiro ato final e o suicídio de Jonh ao ver seu erro, faz com que a racionalidade da técnica seja derrotada, uma derrota que se consuma com a única forma de aparição da medicalização dentro do filme. Claire compra o remédio para ser uma ação final para a concretização do fim iminente, ele seria usado para a morte, mas quem se utiliza de forma sorradeira é seu marido. Não vemos Justine se utilizar de remédios para controlar seu sofrimento depressivo, no filme o remédio é a morte, e quem o usa é que representa o saber técnico.

O entendimento da conjuntura catastrófica está junto a Justine, ela que melhor se adequa com a impossibilidade da sobrevivência e se entrega a

ela até de uma forma erotizada, banhada em sua nudez à luz do planeta Melancolia. No momento final, ela que controla a situação e escolhe a forma de despedida da vida, constrói uma cabana, numa espécie de brincadeira com seu sobrinho, numa alusão a conexão com a natureza e numa negação a ficar seus últimos instantes dentro da mansão tomando uns bons vinhos, como sugeriu Claire. Ela, em seu ato final, consegue olhar o outro, sai do seu estado narcísico e compreende o momento de despedida.

Melancolia se coloca como um filme antimodernista mesmo tendo em sua estilística de modo de contar história cinematograficamente uma herança do cinema moderno. Despatoliza o sofrimento da depressão, rementendo a um entendimento de herança da antiguidade como diz Aristóteles “Porque todos os homens considerados excepcionais são melancólicos” e “A melancolia ainda que possa tornar-se doentia, não é em si mesma, doença, pois é por natureza e não por acidente”. Também rejeita uma herança iconoclástica modernista, quando, em seu casamento, Justine se fecha em um ambiente da mansão onde existem prateleiras com livros de artes abertos em páginas com pinturas abstratas e ela em um ímpeto de fúria troca-as por imagens representacionais, possuidoras de instantes pregnantes que remetem a representações figurativas sombrias, que de alguma forma reincorpora o próprio filme e o seu prólogo todo organizado para aludir esse tipo de referencial pictórico.

Se a alegoria histórica se dá na relação entre a forma e a conjuntura, se levarmos em consideração o antimodernismo do filme, a forma é vazia para representar um problema que envolve o fim absoluto. Lars von Trier o representa dentro de uma forma que paradoxalmente contrasta o quase imobilismo do prólogo com o constante mover, numa espacialidade e temporalidade instável dos atos, mas que juntos criam uma turbulência perceptiva e temporal que arrasta o presente. A crise do contemporâneo é presente do filme, seu efeito da temporalidade e a estratificação de uma sociedade de satisfações de difícil acesso, é o desastre do mundo depressivo onde a ciência já não dá conta de prover significações.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. O olho interminável (cinema e pintura). São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Origem do Drama Barroco Alemão* (Tradução, apresentação e notas de Sérgio Paulo Rouanet), São Paulo: Brasiliense, 1984.

CHAUÍ-BERLINCK, L. (2008). Melancolia e Contemporaneidade. *Cadernos Espinosanos*, (18), 39-52. <https://doi.org/10.11606/issn.2447-9012.espinosa.2008.89331>

CRUZ, Nina Velasco. Entre cinema, fotografia e pintura: o uso de imagem com movimentos mínimos em *Melancolia*. In: *Revista ECOPOS*, V. 17, N.2, 2014. https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1319/pdf_31

FREITAS, Jorge. Anotações sobre a teoria da alegoria barroca de Walter Benjamin. In: *revista Em Tese*, V. 20, n.2, 2014. <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/6078/6020>

HAN, Byung-Chul. *Agonia do Eros*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017. ISBN 978-85-326-5697-1

SHAVIRO, Steven. *Melancholia, The Romantic Anti-Sublime*. *Sequence*, 1.1, 2012. Online at: <http://reframe.sussex.ac.uk/sequence1/1-1-melancholia-or-the-romantic-antisublime/>

XAVIER, Ismail. *A Alegoria Histórica*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 1: pós-estruturalista e filosofia analítica*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.



IDENTIDADES PARTIDAS

Mariarosaria Fabris¹

RESUMO: Tendo como eixo *Deslembro* (2018), de Flavia Castro, análise de como a ditadura militar no Cone Sul afetou a vida de crianças e adolescentes e de como essa questão foi representada nas telas. São abordadas tanto a violência perpetrada pelo Estado, quanto a complexa relação familiar, uma vez que, nem sempre, o engajamento político dos pais levou em conta os perigos, os traumas e os problemas de identidade com as quais os filhos se defrontaram em suas vidas clandestinas ou no exílio.

PALAVRAS-CHAVE: cinema brasileiro; ditadura militar; memória; Flavia Castro; *Deslembro*.

Em fins da década de 1960, no Rio de Janeiro, o fotógrafo Pedro de Moraes (2015, p. 7) viu-se diante de uma cena insólita, mesmo para aqueles anos, na Praça General Osório, em Ipanema²:

Era um dia da semana de 1969, e eu andava pelas ruas do bairro quando me deparei com a praça onde morava tomada por uma imensa exibição do Exército, que espalhou pelo lugar metralhadoras, fuzis, morteiros, tanques, toda sorte de munição. Era um cenário ameaçador disfarçado de pequeno parque de diversões. Várias crianças, alheias a todo o duro contexto do período, assistiam

.....
¹Pós-doutora, Universidade de São Paulo (docente aposentada), e-mail: neapolis@bol.com.br

²Não encontrei outros dados sobre essa exposição do Exército, no entanto, parece-me sintomática a escolha do local: o mesmo que, em 18 de fevereiro de 1968, havia sido palco do evento *Bandeiras na Praça General Osório*, que contou com a participação de Hélio Oiticica (com sua icônica *Seja marginal, seja herói*), Claudio Tozzi (*Che Guevara*), Glauco Rodrigues (*Yes, nós temos bananas*), Anna Maria Maiolino (*Alta tensão*) e Nelson Leirner (*O mosqueteiro*), dentre outros. *O happening* era uma resposta “ao esvaziamento dos espaços de trabalho e debate público causado pela ditadura militar”, como assinala Izabela Pucu (2019 p. 467). Segundo essa mesma pesquisadora: “Cópias das bandeiras foram vendidas [...] naquela ocasião, e depois foram expostas durante dez dias na Galeria Santa Rosa, na semana seguinte, a praça voltou a ser ocupada, dando lugar a uma feira em que réplicas das bandeiras e gravuras, entre outros múltiplos, foram vendidas, lançando a semente da feira que até hoje acontece no local aos domingos” (PUCU, 2019, p. 462).

fascinadas à demonstração de soldados feridos, às palavras de ordem, oficiais em ação. Muitas vezes, pareciam elas mesmas pequenos soldados manuseando armas de fogo, observadas por pais orgulhosos.

Além de toda perplexidade, o que minha memória me permite lembrar é que a feira de exposições militares ocupou a nossa pacata praça com nome de general por cerca de uma semana [...]. Durante esses dias o Exército apresentava, em um contraditório movimento de relações públicas com a população, sua força mecânica, tendo sempre público garantido: passantes, moradores, famílias inteiras assistiam curiosos e, por vezes, encantados, às demonstrações militares.

As cenas eram impactantes, sobretudo pelo contraste que exibiam entre as crianças que passeavam pela praça e se misturavam com todo o armamento pesado; entre a inocência da infância e aquele contexto de guerra. Eram, de fato, tempos de contraste.

Esse depoimento de Pedro de Moraes, veiculado num jornal de grande circulação, vinha acompanhado de uma foto de um tanque do Exército, que ocupava quase toda a imagem, diante do qual, à direita, havia uma criança loura, serena, o que corroborava o que o autor havia afirmado: o contraste “entre a inocência da infância e aquele contexto de guerra”. Que não nos engane, porém, essa “confraternização” entre militares e civis, principalmente no que diz respeito às crianças, porque essa “cordialidade” não se fez presente no caso de filhos ou parentes de militantes de esquerda. Afinal, com a promulgação do Ato Institucional n. 5, em 13 de dezembro de 1968, o governo havia suspenso uma série de direitos civis e, para manter a ordem pública, tinha adotado medidas extraordinárias, como a perseguição sistemática dos que eram considerados inimigos do regime³.

A Lei de Acesso à Informação obrigou órgãos públicos a disponibilizarem dados sobre suas atividades desde 16 de maio de 2012. A abertura dos arquivos públicos, como o do Serviço Nacional de Informação (SNI), permitiu o acesso a milhares de

.....
³Muitos dos dados deste texto foram extraídos de trabalhos já publicados (FABRIS, 2016; FABRIS, 2017). Como continuam surgindo novas evidências e novas obras sobre as ditaduras militares do Cone Sul, tornou-se necessários corrigir algumas afirmações anteriores e acrescentar outras informações às apresentadas até agora.

documentos e a um vasto material iconográfico, dentre o qual fotografias de crianças fichadas como subversivas. Foi o caso de Ernesto Carlos Dias Nascimento (dois anos) e seus primos Zuleide Aparecida Nascimento (quatro), Luiz Carlos (seis) e Samuel (nove), filhos, sobrinhos e netos de militantes de extrema-esquerda, que foram banidos, junto com outros quarenta presos políticos, em troca do embaixador alemão Ehrenfried von Holleben, sequestrado em 11 de junho de 1970 por grupos políticos revolucionários. As quatro crianças da família Nascimento foram enviadas, na companhia da avó, para a Argélia e depois para Cuba, retornando ao país só quinze anos mais tarde, desarraigadas. Foi o caso, ainda, de Fátima (oito anos), Bruna (três) e Cátia (quatro), filhas da brasileira Geni Cecília e do italiano Bruno Piola, cujas fotos também foram encontradas nos arquivos do SNI.

Além do que já revelam por si, as imagens mencionadas remetem a um acontecimento rememorado no documentário *Setenta*, que focaliza o envio de setenta presos políticos para o Chile, em troca da libertação do embaixador suíço Giovanni Enrico Bucher, também sequestrado por dissidentes do regime militar, em 7 de dezembro de 1970. Dentre eles, Manoel Dias do Nascimento e Jovelina Tonello do Nascimento, pais do pequeno Ernesto, os quais, posteriormente, alcançaram a família em La Lisa, a oeste de Havana. Em seu documentário, Emília Silveira entrevistou dezoito protagonistas do chamado “voo da liberdade” (13 de janeiro de 1971), que ela mesma integrou, como Mara Curtiss Alvarenga e Affonso Alvarenga, acompanhados em seu exílio pelos filhos, que também contam sua experiência. Este episódio já havia sido registrado em *Brazil – a report on torture* (*Brasil: relato sobre tortura*, 1971), de Haskell Wexler e Saul Landau, o primeiro filme a denunciar a prática de torturas em dependências controladas pelo Estado, exibido entre nós apenas em agosto de 2012, pelo Canal Brasil. Dentre os testemunhos dados no documentário estão os do casal Nascimento e da família Piola, esta presente também em *No es hora de llorar*, de Luiz Alberto Sanz e Pedro Chastel, outra realização sobre os banidos para o Chile, filmado meses após o de Wexler e Landau.

Além da Argélia, de Cuba e do Chile, outros países, como México, Suécia, Alemanha, Bélgica, França e Itália, acolheram crianças e adolescentes que tiveram de exilar-se com seus familiares, como foi lembrado, por alguns dos

entrevistados, em *15 filhos* (1996), de Maria Oliveira e Marta Nehring, ou, em *Diário de uma busca* (2010), pela diretora Flavia Castro e seu irmão, filhos do jornalista Celso Afonso Gay Castro, ou ainda, em *Repare bem* (2012), de Maria de Medeiros, pela filha e pela companheira de Eduardo Leite “Bacuri”, Eduarda e Denise Crispim. Nos depoimentos colhidos em *15 filhos*, também fica evidente que a prole de militantes de esquerda presos e, em sua maioria, seviciados e eliminados durante a ditadura, foi fichada e tratada como subversiva, quando não encarcerada com os adultos ou obrigada a assistir à tortura (ou a suas consequências) e à morte dos pais. Práticas apuradas ainda numa série de cinco reportagens transmitida pela Rede Record, *As crianças e a tortura*, coordenada por Luiz Carlos Azenha e vencedora do Prêmio Esso de Telejornalismo 2013.

Os atos hediondos cometidos contra jovens não foram apenas estes. Até pouco tempo atrás, acreditava-se que a ditadura brasileira não havia entregado filhos de opositores a outras famílias, embora na ficção já tivessem sido levantadas dúvidas a respeito disso: na telenovela *Amor e revolução*, de Tiago Santiago, Renata Dias Gomes e Miguel Paiva, transmitida pelo SBT em 2011-2012, em que crianças são adotadas por militares; e em “Cenas de um sequestro”, que integra o volume *Você vai voltar pra mim e outros contos* (2014), de Bernardo Kucinski, no qual se insinua que houve tentativas de fazer adotar filhos de militantes por outras famílias. Esse tipo de crime parecia mais coisa da Argentina e algumas realizações daquele país haviam abordado essa temática: *La historia oficial* (*A história oficial*, 1985), de Luis Puenzo, em que uma mãe passa a interrogar-se sobre a origem da filha adotiva; *Vidas privadas* (2001), de Fito Páez, e *Cautiva* (2003), de Gastón Birabén, nos quais um rapaz e uma moça, respectivamente, descobrem de forma traumática não serem filhos biológicos de seus pais; *Eva y Lola* (2010), de Sabrina Farji, em que Lola fica sabendo por sua amiga Eva – filha de um desaparecido –, ter sido entregue a desconhecidos assim que nasceu numa prisão clandestina, cabendo-lhe superar ou não a negação da verdade; *Infancia clandestina* (*Infância clandestina*, 2012), de Benjamín Ávila, sobre um menino e sua irmãzinha sequestrados por agentes da repressão, sendo que só ele é devolvido à avó.

Nos últimos tempos, porém, Eduardo Reina tem se dedicado a preencher essa lacuna de nossa história recente, primeiro numa obra ficcional, *Depois*

da rua Tutóia (2016); em seguida num texto investigativo de cunho jornalístico, *Cativeiro sem fim* (2019). No romance, Verônica – filha de um casal de subversivos presos no DOI-Codi da Rua Tutóia (São Paulo) e entregue à família de um empresário que financiava a repressão – busca desvendar sua origem. No segundo livro, os chamados “bebês malditos”, de até quatro-seis anos de idade, são retirados de seus pais (mortos ou presos) na região do Araguaia (onde, acima dos seis anos os “filhos subversivos” eram considerados ideologicamente contaminados e, portanto, eliminados), no Rio de Janeiro, em Pernambuco, no Paraná e no Mato Grosso, para serem adotados ilegalmente por militares ou por famílias que apoiavam a ditadura.

Infelizmente, não foi apenas a violência perpetrada pelo Estado a causar danos irreparáveis em crianças e adolescentes, pois, muitas vezes, o trauma foi provocado pelos próprios acontecimentos políticos ou pela militância de familiares. O tema foi abordado em filmes de ficção, sendo que, em alguns casos, seus idealizadores vivenciaram, diretamente ou de alguma forma, as histórias narradas na tela (Hamburger, Ristum, Castro e Ávila). No Brasil, podemos lembrar o pioneiro *Nunca fomos tão felizes* (1984), de Murilo Salles, que focaliza um jovem confinado em colégio interno e, em seguida, num apartamento carioca vazio, por causa da militância paterna; *A cor de seu destino* (1986), de Jorge Durán, no qual um adolescente chileno, que, na infância, foi obrigado a deixar seu país depois do golpe, vive atormentado pelos fantasmas do passado; *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger, sobre um menino de doze anos deixado pelos pais, militantes políticos, com o avô paterno, no dia em que este faleceu, que passa a viver com um velho vizinho; em certa medida, *O jogo das decapitações* (2013), de Sérgio Bianchi, o qual retrata um mestrando em Ciências Sociais que se debate entre o domínio da mãe, ainda presa a seu passado de militante, e a busca pela figura do pai, antigo adepto do desbunde, para constituir a própria identidade; *O outro lado do paraíso* (2014), de André Ristum, sobre um garoto que vê os sonhos do pai esmagados pelo golpe militar de 1964; *Deslembro* (2018), de Flavia Castro, a ser abordado mais adiante; *Legalidade* (2019), de Zeca Brito, em que uma jornalista, nascida em 1964, quarenta anos depois vai a Porto Alegre para saber quem foi sua mãe e acaba descobrindo também o nome de seu pai, ambos desaparecidos durante um confronto armado. Na Argentina:

Kamchatka (*Kamchatka*, 2002), de Marcelo Piñeyro, sobre um menino de dez anos e seu irmãozinho de cinco, que são deixados com os avós, depois de se esconder e mudar de identidade junto com os pais, e o já citado *Infancia clandestina*; no Chile: *Machuca* (*Machuca*, 2004), de Andrés Wood, no qual, após o golpe de estado de 1973, dois coleguinhos de classe são separados por causa do enfrentamento de forças políticas antagônicas.

Ao lado das obras acima assinaladas, destacaram-se ainda os já mencionados *15 filhos* e *Diário de uma busca*, com os quais se adentra no campo de documentários filmados por cineastas sul-americanos de várias gerações, os quais, em linhas gerais, buscaram arrancar do limbo da desmemória, imposta em cada Estado, a própria história ou de seus familiares, frequentemente a partir de uma esfera pessoal em que o político e o afetivo se imbricam. No Brasil, é o caso de *Marighella* (2012), de Isa Grinspum Ferraz, em que a sobrinha de Clara Charf, companheira do inimigo número um do regime militar, esboça um retrato afetuoso do tio Carlos; de *Em busca de lara*, (2013), de Flávio Frederico, roteirizado por Mariana Pamplona, sobrinha da protagonista, no qual se reconstrói a vida de lara lavelberg, sua militância ao lado do companheiro Carlos Lamarca e se desmonta a versão oficial de seu suicídio; de *Sobral – o homem que não tinha preço* (2012), de Paula Fiuza, em que a neta de Heráclito Fontoura Sobral Pinto, traça o itinerário do advogado famoso por ter defendido muitos presos políticos, detido por um breve período em 14 de dezembro de 1968, um dia após a promulgação do AI-5; de *Os dias com ele* (2013), de Maria Clara Escobar, sobre o silêncio do dramaturgo, poeta e ensaísta Carlos Henrique Escobar a respeito de seu passado, subtraindo-se assim a ser retratado pela filha.

Na Argentina, de *Papá Iván* (*Papai Iván*, 2000), de María Inés Roqué, que busca estabelecer a trajetória do montonero Juan Julio Roqué (vulgo Iván Lino, assassinado em 1977), a partir da carta que ele deixou aos filhos antes de tornar-se clandestino, em agosto de 1972; *Los rubios* (*Os loiros*, 2003), de Albertina Carri, no qual, a partir de fragmentos de memória, fotos, relatos, dramatizações com atores e com bonecos *Playmobil*, a diretora procura reconstruir o período de clandestinidade vivido junto com os pais, os montoneros Roberto Carri e Ana María Caruso, sequestrados em 1976 e desaparecidos no ano seguinte; de

Encontrando a Víctor (2004), de Natalia Bruschestein, uma tentativa de compreender o que levou Víctor Bruschestein Bonaparte, integrante do PRT-ERP (Partido Revolucionario de los Trabajadores–Ejército Revolucionario del Pueblo), desaparecido em maio de 1977, a continuar lutando em seu país, enquanto a família se exilava no México; de *La matanza* (2005), de María Giuffra, animação macabra sobre os vários destinos administrativos do cadáver de seu pai, o montonero Rómulo Giuffra, desaparecido em fevereiro de 1977, quando a diretora tinha apenas cinco meses; de *M (M, 2007)*, de Nicolás Prividera, no qual, prestes a alcançar a idade em que a mãe desapareceu em 1976, o diretor vai agregando dados ao redor do retrato da militante Marta Sierra, para tentar capturar uma personagem difícil de apreender em sua totalidade; de *El (im)posible olvido (O esquecimento (im)possível, 2016)*, de Andrés Habbeger, em que o diretor tenta recuperar a figura do pai, o jornalista e militante Norberto Habbeger, desaparecido no Rio de Janeiro em 1978. No Uruguai, de *Secretos de lucha (Segredos de luta, 2007)*, de Maiana Bidegain, no qual a filha e sobrinha de militantes políticos, nascida na França, país em que seu pai se refugiou depois de ter sido preso e torturado, traça um retrato épico da resistência de seus familiares ao regime militar; de *Decile a Mario que no vuelva (Diga a Mario que não volte, 2007)*, de Mario Handler, um ex-tupamaro desencantado pela sociedade uruguaia pós-ditadura. No Chile, de *Calle Santa Fe* (2007), de Carmen Castillo, um lúcido balanço de uma geração que se imolou e sacrificou os próprios filhos em nome de um ideal revolucionário, feito sem arrependimentos pela companheira de Miguel Enríquez, secretário do *Movimiento de Izquierda Revolucionaria* (MIR), assassinado em outubro de 1974; de *El edificio de los chilenos (O prédio dos chilenos, 2010)*, de Macarena Aguiló, história de filhos de dissidentes latino-americanos, como a própria cineasta, criados em Cuba, sem a presença dos pais. No Paraguai, de *Cuchillo de palo (Espeto de pau, 2010)*, de Renate Costa, resgate de páginas da vida de Rodolfo Costa, tio da realizadora, preso e torturado durante a ditadura de Alfredo Stroessner por ser homossexual.

São narrativas feitas pelos atores daqueles acontecimentos (em sua fase adulta ou mais jovens), ou por quem nasceu depois deles, mas recolheu sua memória, nas quais, não raro, a causa revolucionária dos adultos entra em contraste com as necessidades afetivas de crianças e adolescentes, provocando um embate

entre gerações. Muitas vezes, são relatos privados e públicos, pois histórias familiares e coletivas se entrelaçam. A não ser por um ou outro, os documentários mencionados são narrados em primeira pessoa. E os cineastas estão presentes não só por meio de seus relatos pessoais, de suas indagações sobre o passado, de suas reflexões sobre a projeção dos fatos de outrora no tempo atual, mas também com seus corpos, suas vozes. Em suma, são protagonistas de suas obras, nas quais, frequentemente o núcleo central é a construção da própria história, da própria identidade⁴. Apesar do deslocamento de foco, o engajamento político persiste⁵. É nesse sentido, embora seja uma obra ficcional a cargo de um narrador onisciente, que *Deslembro* – como *Infância clandestina* – se alinha mais com os documentários em que a memória afetiva se sobrepõe aos acontecimentos históricos, pela constante presença de traços autobiográficos, contudo sempre reelaborados a fim de traçar, a partir de uma experiência pessoal, a trajetória coletiva de uma geração que cresceu à sombra da militância de seus familiares.

A Lei da Anistia, promulgada em 28 de agosto de 1979, veio bagunçar a vida da jovem brasileira Joana, vulgo Jojô, meia-irmã (por parte de mãe) do pequeno francês Léon, este, por sua vez, meio-irmão (por parte de pai) do pré-adolescente chileno Paco, exilados em Paris com a família. Um passaporte brasileiro rasgado e jogado na privada, na sequência que abre o filme, dá uma ideia da reação da garota diante da perspectiva de retornar à terra natal – “um país de merda, onde se mata e tortura” –, da qual parece não guardar lembrança alguma, nem do pai, que lá morreu quando ela era pequena.

.....
⁴Camilo Tavares foge desse filão em *O dia que durou 21 anos*, ao procurar reconstruir uma memória histórica e coletiva dos fatos que abalaram o Brasil em 1964, embora estes tenham afetado diretamente sua vida. Filho do jornalista Flavio Tavares, o cineasta nasceu na Cidade do México. Seu pai foi um dos quinze presos políticos soltos em troca do embaixador norte-americano Charles Burke Elbrick, sequestrado, em 4 de setembro de 1969, por organizações de extrema-esquerda e libertado três dias depois, quando o avião que transportava os dissidentes já estava no México. A matrícula do avião da FAB que realizou o voo se transformou no título do documentário *Hércules 56* (2006), de Sílvio Da-Rin.

⁵Em *El eco de las canciones (O eco das canções, 2010)*, no entanto, Antonia Rossi parece interessada em resgatar apenas uma viagem introspectiva pessoal, numa espécie de processo de autoconhecimento, reflexão e reconstrução identitária, vagando, ao sabor das lembranças, entre o Chile, país de origem de seus pais, e a Itália, terra do desterro.

A volta, porém, está decidida e, ao chegar ao Rio, Jojô e Léon ficam perplexos com a acolhida que aguarda os anistiados. Pela entreaberta porta de vidro, que separa o setor de bagagens do saguão, eles observam com estranhamento a comemoração de cuja euforia não compartilham. Como dirá, mais adiante, Léon, antes de ser levado a uma reunião da turma da mãe, ele não gosta “das festas nos aeroportos”. O sentimento que os dois expressam é o mesmo experimentado pela diretora em seu regresso aos Brasil, aos catorze anos, depois de nove de ausência:

quando eu voltei [...], tinha festa no aeroporto. Ainda atrás do vidro do desembarque, eu percebia a euforia lá fora: amigos, familiares, faixas, batucadas, jornalistas... A emoção dos adultos era a do reencontro, a minha era a da perda de tudo que tinha deixado em Paris – amigos, amores, projetos e a língua. Talvez, sentimento que eles, nossos pais, tivessem experimentado uma década atrás. Essa festa definitivamente não era a minha, não era a nossa. Mas a diferença entre o pranto de emoção dos adultos e o da minha tristeza era invisível (Castro, 2014).

A adaptação à nova vida vai se dando com certa resistência; entretanto, duas pessoas ajudarão Joana a reencontrar-se com seu país: Lúcia e Ernesto. O rapaz, que conseguindo vencer sua esquivez, a ajuda a sair do confinamento familiar, onde as questões ideológicas ainda sufocam os mais jovens, e a descobrir os prazeres de sua idade: ir à praia, fumar um baseado, namorar, transar, dividir experiências. Além disso, é Ernesto quem a aproxima do legado musical de seu país, pois Joana só curte roque. Antes de conhecê-lo, porém, levada pela mãe, a jovem tem seu primeiro encontro com a avó paterna, com a qual não parece ter laços afetivos. Se, nessa visita, Jojô ainda está reticente, o convívio com a depositária do passado de seu pai acaba se tornando imprescindível para ela ir desencavando e elaborando fatos que pareciam perdidos no limbo do esquecimento, uma vez que Bia sempre desconversa quando a filha toca no assunto. São aqueles momentos de silêncios sintomáticos, que se instalam quando se confrontam vida familiar e militância política, presentes em outras realizações latino-americanas como *Torre das donzelas* (2018), de Susanna Lira, e os já citados *Encontrando a Víctor* e *Os dias com ele*. De fato, quando a garota não pode participar de uma

É Lúcia a entregar a Joana a única foto que sobrou de Eduardo adulto, porque as outras foram destruídas por medida de segurança, a levá-la à igreja onde ele foi batizado, a mostrar-lhe o material que documenta a prisão do filho e suas buscas incessantes, no qual há informações que podem ajudar outras mães de desaparecidos e a lutar para que o Estado reconheça seus crimes. Ao ler retalhos de um jornal da época, numa foto, a jovem reconhece a casa em que viveu e sua boneca Lili, fato que mais tarde relata à avó. Impelida pelas reminiscências que vai recuperando, Jojô irá até aquela casa, que era também um “aparelho” clandestino. Se fragmentos de seu passado vinham aflorando, desde o regresso ao Brasil, sob forma de sensações diante de certas situações, de imagens, vozes e sons, que surgem em flashes imersos em névoa ou em atmosfera onírica (os quais, frequentemente, emulam o ponto de vista de uma criança), Joana, ao deparar-se com essa foto que remete à sua infância, percebe que as lembranças daquele período se tornam cada vez mais prementes. É um sentimento de aflição, confidenciado ao diário e causado por algo que ela ainda não consegue compreender completamente, algo que se externará mais adiante: a convicção de que Eduardo “caiu”, porque ela não o chamou pelo novo nome, Tiago, fato negado pela mãe. O desmentido vem demonstrar como “os mecanismos das lembranças não são transparentes, sempre sobra um resto opaco”⁶, conforme alerta Oscar Cuervo (2018, p. 116). Segundo a diretora: “Foi durante a montagem do documentário *Diário de uma busca*, absorta por testemunhos, cartas, diferenças entre as minhas lembranças com as de outros familiares, que surgiu a vontade de ir mais longe em um trabalho sobre a memória” (CARVALHO, 2019). E, poderíamos acrescentar, sobre como a memória é construída por cada um de nós, registrando mais emoções, sensações, do que responder propriamente ao acontecimento que as provocou. O que não significa que a percepção não seja verdadeira, pois, de qualquer modo, se formou a partir de um fato vivenciado. Isso fica evidente na sequência inicial de *Torre das donzelas*, quando ao tentarem reconstruir num quadro-negro a ala das presas políticas do Presídio Tiradentes (São Paulo), do qual sobrou apenas o portal, ex-militantes, que nele foram encarceradas, nem sempre apresentam a mesma visão do local.

A angústia de Jojô é expressa por suas passagens diante de um esmagador paredão de rocha, perto de onde mora em Copacabana; no entanto, a essa

presença opressiva opõe-se a do mar, o qual, com seu moto contínuo representa o renascimento. Aliados a esse espaço transformador estão sons e imagens que remetem a um trem em movimento, simbolizando a intensa atividade psíquica a que a jovem está submetida. É um momento de amadurecimento, em que Joana está se confrontando com as feridas ainda não cicatrizadas no seio familiar e no âmbito nacional, uma vez que o drama pessoal é reflexo da luta intestina travada no Brasil. E, como diz a diretora, “o filme constitui uma história muito pequena no sentido de trazer a jornada íntima de uma menina com uma questão que a atravessa, até se conectar com a grande história de um país” (CARMELO; GUEDES, 2019).

À medida que a garota vai recompondo o quebra-cabeça de seu passado, aumenta sua preocupação com os irmãos, pois, se Paco guarda escondida num livro a foto da mãe que ficou no Chile, León está aflito com as ausências do pai – sempre metido em reuniões políticas, enquanto Bia se sujeita a trabalhar para um sistema contra o qual lutou. O que o pequeno ainda ignora é que Luis está prestes a deixar os filhos no Brasil, para participar de uma tentativa de contragolpe ao governo Pinochet, articulado pelo MIR, entrando no Chile pelo caminho de Pablo Neruda⁷. Joana briga com ele pelo que considera falta de atenção aos dois meninos, dizendo-lhe que não quer ir para Cuba, numa referência à prática dos miristas de enviarem para lá os filhos, a fim de serem criados em lares coletivos, enquanto os pais estavam na luta, tema central do já mencionado *El edificio de los chilenos*⁸. É o receio de um novo exílio, mais um “exílio invisível”, como o denominou Flavia Castro (2014), a que esteve sujeita a prole dos militantes naqueles anos. Ao deixarem o Brasil, Jojô e a mãe alcançaram Santiago, onde conviveram com Mercedes, Luis e Paco até o golpe de 11 de setembro de 1973, quando

.....
⁶Como no filme *Das Lied in mir (O dia em que eu não nasci, 2010)*, de Florian Cossen, no qual uma jovem nadadora profissional de nacionalidade alemã, ao ouvir, no aeroporto de Buenos Aires enquanto esperava uma conexão para o Chile, uma canção de ninar em espanhol, reconhece a letra e a melodia, que a embalaram na terna infância. Recupera, assim, seu breve passado argentino de filha de desaparecidos e sai em busca de seus parentes, ao descobrir que, ao adotá-la, quando tinha três anos de idade, seus pais a tiraram de sua família biológica.

⁷Tratava-se de entrar na Argentina para cruzar a Cordilheira dos Andes e alcançar Santiago, isto é, percorrer ao contrário o itinerário do poeta comunista em 1948, para se subtrair à prisão decretada em virtude da Lei Maldita, episódio reconstruído no filme *Neruda (2015)*, de Pablo Larraín.

fugiram para a França. Em Paris, Bia e Luis constituíram uma nova família com as duas crianças e a chegada de Léon. Um núcleo familiar harmonioso, mas complicado, sempre se desfazendo e se recompondo, formado por meios-irmãos e “meios-pais”, o que levará Léon a achar que a avó de Joana é “meio-avó” dele. Uma questão aparentemente ingênua, que revela não só a angústia do pequeno, como permite constatar que a jovem e os dois meninos são pessoas divididas entre vários países, várias culturas, vários idiomas (todos eles falam francês, espanhol e português). São identidades partidas que tentam se construir juntando estilhaços, sentindo-se sempre deslocadas, mesmo em sua terra natal.

Em geral, *Deslembro* recebeu críticas positivas, apesar de algumas apontarem altos e baixos no filme; no entanto, não faltaram vozes dissonantes, como a de Eduardo Scorel (2019), o qual implicou com a exclusão da “personagem principal quando adulta”, o que tiraria vigor à obra, impressão que faz derivar “do próprio título e da forma em que ele é apresentado”: “a palavra ‘lembro’ é formada, letra por letra, de trás para a frente; em seguida é acrescentada a sílaba inicial ‘des’”. A meu ver, o cineasta “atirou ao que viu e acertou o que não viu”, como diz o provérbio. No longa-metragem, há a perspectiva de um narrador, que pode ser, sim, a própria Joana quando adulta. Ou seja, há uma voz narrativa no presente,

.....
⁸Macarena Aguiló, aos nove anos de idade, passou a participar do *Proyecto Hogares [Projeto Lares]*, no qual sessenta crianças, filhos de militantes do MIR, integraram “famílias sociais”, em que voluntários substituíam os pais biológicos quando estes, no fim dos anos 1970, voltaram ao Chile para se engajarem na luta clandestina contra a ditadura. O projeto comunitário foi desenvolvido na Bélgica e depois em Cuba, onde as crianças moraram todas juntas no “prédio dos chilenos”, perto de Havana. Não era uma prática nova, uma vez que, em 26 de março 1933, havia sido inaugurada, na União Soviética, a “Casa Internacional para a infância Elena Stasova”, mais conhecida como *Interdom (Internatzionalny Dom)*, que vinha substituir o pequeno colégio internacional para filhos de comunistas de Vaskino, nos arredores de Moscou. Situado em Ivanovo, cidade têxtil a 290 km a noroeste da capital, o internato havia sido fundado, sob a direção da seção soviética da Ajuda Internacional Vermelha, para acolher e educar “os melhores filhos dos melhores revolucionários do mundo” (CIRRI, 2015, p. 90). Enquanto os pais lutavam contra a ideologia fascista, na “Oxford soviética”, as crianças cresciam, frequentemente, solitárias, infelizes e desarraigadas. Essa saga, que se prolongou até tempos mais recentes, foi registrada num documentário português de 2003 – *Os filhos de Ivanovo* (2003), de Ivan Dias – e em dois livros de 2016: *Os filhos da clandestinidade: a história da desagregação das famílias comunistas no exílio* (Lisboa: Bertrand), do historiador Adelino Cunha, e *Un'altra parte del mondo* (Milão: Feltrinelli), do jornalista Massimo Cirri.

que relata, tornando-o atual, como foi seu processo de recuperação da memória de um fato traumático e de apaziguamento com esse passado. E se o título se compõe da primeira pessoa do singular do presente do indicativo de lembrar – que surge na tela da última à primeira letra –, forma verbal à qual é acrescentado um prefixo de negação, é porque nessa escrita invertida e nessa oscilação pendular está contido o processo paulatino do ato de rememorar e sua superação, pois, ao contrário do que afirma Escorel, não se trata de “duas etapas quase simultâneas”, mas de etapas consecutivas, como aliás sugere a poesia de Fernando Pessoa⁹, que serve de mote ao filme.

No romance *Um lugar perigoso*, o filósofo e psicólogo Luiz Alfredo Garcia-Roza (2014, p. 10), sublinha que

rememorar não significa apenas lembrar, mas também esquecer: na memória nada se perde, [...] o passado se conserva integralmente, e [...] o esquecimento é uma defesa contra a emergência desse passado armazenado cada vez que precisamos recorrer a ele. Isso queria dizer que a função maior e mais importante da memória não é lembrar mas esquecer. Esquecemos para não nos afogarmos num interminável tsunami de lembranças.

Se, como propõe Daniela Reynoso, *Los rubios* é um filme “sobre o sentimento da ausência, sobre o vazio, que pede explicação sobre essa ausência” (PEREIRA, 2009, p. 199), o mesmo poderia ser dito de *Deslembro*, pois é da constatação da ausência da figura paterna – cuja rememoração vai brotando aos poucos –, é a partir da elaboração desse luto que a protagonista conseguirá “deslembrar”, ou seja, superar o trauma, e tomar as rédeas de sua história, construindo assim a própria identidade.

.....
⁹*Deslembro incertamente. Meu passado* (1934): “Deslembro incertamente. Meu passado / não sei quem o viveu. Se eu mesmo fui, / está confusamente deslembado / e logo em mim enclausurado flui. / Não sei quem fui nem sou. Ignoro tudo. / Só há de meu o que me vê agora – / o campo verde natural e mudo / que um vento que não vejo vago aflora. / Sou tão parado em mim que nem o sinto. / Vejo e onde [o] vale se ergue para a encosta / vai meu olhar seguindo meu instinto / como quem olha a mesa que está posta” (PESSOA, 1973, p. 116).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARMELO, Bruno; GUEDES, Maria Clara. “Flavia Castro discute a memória nacional em *Deslembro*: ‘Como é possível as pessoas acreditarem que não houve ditadura?’” (2019). Disponível em www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-148826/. Acesso: 8 jul. 2019.

CARVALHO, Rafael. “A luta pelo não esquecer é tema de *Deslembro*” (21 jun. 2019). Disponível em atardeuol.com.br/cinema/noticias/2068941-a-luta-pelo-nao-esquecer-e-tema-de-deslembro. Acesso: 8 jul. 2019.

CASTRO, Flavia. “O exílio invisível das crianças” (30 mar. 2014). Disponível em https://www.huffpostbrasil.com/flavia-castro-o-exilio-invisivel-das-criancas_a_21667646/. Acesso: 22 ago. 2019.

CIRRI, Massimo. *Un'altra parte del mondo*. Milão: Feltrinelli, 2016.

CUERVO, Oscar. “El cine de la herencia política: Nicolás Prividera, Albertina Carri”. In: BERNINI, Emilio (org.). *Después del nuevo cine: diez miradas en torno al cine argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras/ Universidad de Buenos Aires, 2018, p. 109-121.

ESCOREL, Eduardo. “*Deslembro* – De quem é essa voz?” (26 jun. 2019). Disponível em <https://piauífolhauol.com.br/deslembro-de-quem-e-essa-voz>. Acesso: 22 ago. 2019.

FABRIS, Mariarosaria. “À espreita dos adultos”. In: AGUILERA, Yanet; CAMPOS, Marina da Costa (org.). *Imagem, memória e resistência*. São Paulo: Discurso Editorial, 2016, p. 514-527.

FABRIS, Mariarosaria. “O passado retratado”. In: VILSEKI, Agnes Cristine Souza et al. (org.). *Anais do V Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e IX Semana Acadêmica de Cinema*. Curitiba, 2017, p. 94-108. Disponível em www.cinemaem perspectiva.com.

GARCIA-ROSA, Luiz Alfredo. *Um lugar perigoso*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

MORAES, Pedro de. “Ficções militares – Rio de Janeiro, 1969”. *Folha de S. Paulo* (Supl. Ilustríssima), 15 nov. 2015, p. 7.

PEREIRA, Miguel. “Carri e Murat: memória, política e representação”. *Significação*, São Paulo, n. 32, 2009, p. 183-203, revista eletrônica.

PESSOA, Fernando. *Novas poesias inéditas*. Lisboa: Ática, 1973.

PUCU, Izabela. “Bandeiras na Praça 1968-2018”. In: MIYADA, Paulo. *AI-5 50 anos: ainda não terminou de acabar*. São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2019, p. 459-508.

O FILME HISTÓRICO BRASILEIRO NA CRÍTICA DE ARTHUR OMAR (1972)

NUNES. Alvaro Luiz¹

RESUMO: Este estudo busca investigar o pensamento de Arthur Omar acerca do filme histórico, a partir de uma análise de textos críticos de autoria do artista que problematizaram o tema. No início da década de 1970, Omar escrevia esporadicamente para o jornal carioca *Correio da Manhã* e, por ocasião do lançamento dos filmes *Pindorama* (1970) e *Os Inconfidentes* (1972), escreveu três artigos de crítica sobre o filme histórico brasileiro. Propõe-se discutir os artigos intitulados *Um gênero novo no cinema nacional*, *O problema fundamental do cinema* e *Um filme-chave em discussão*, publicados em 1972 no *Correio da Manhã*. Nos textos, Omar expõe o seu pensamento sobre o filme histórico e discute as complexas relações entre História e cinema, problematizando a representação da história pelo cinema e o papel da crítica, dos cineastas e do público neste processo. Ainda em 1972, Omar publica no *Caderno de Comunicação do Jornal do Brasil* o famoso texto-manifesto intitulado *O antidocumentário, provisoriamente*, no qual reivindica novas formas de fazer cinema documentário e faz duras críticas às convenções do gênero. No mesmo período, o artista realiza seus primeiros filmes, que foram considerados *antidocumentários*, incluindo *O Anno de 1978* (1975), filme radicalmente experimental que tensiona as formas cinematográficas convencionais de representação histórica. No cotejo entre o pensamento do cineasta e a teoria do cinema, busca-se estabelecer um debate acerca da representação da história pelo cinema.

PALAVAS-CHAVE: Antidocumentário; Arthur Omar; crítica de cinema; Filme histórico brasileiro; *O Anno de 1978*.

INTRODUÇÃO

Arthur Omar (Poços de Caldas, 1948) é um artista multimídia e ensaísta mineiro radicado no Rio de Janeiro. As primeiras incursões do artista no cinema se deram através dos curtas-metragens *Serafim Ponte Grande*, *Sumidades Carnavalescas*, *Congo* e *O Anno de 1798*, todos em 35mm e realizados no início da década de 1970. Em 1974 realiza *Triste Trópico*, seu primeiro longa-metragem. Nos anos 1980 Omar passou a se dedicar ao vídeo, para então retornar à bitola 35mm e produzir em 1988 os curtas-metragens *O Inspetor* e *Ressurreição*. Nos anos seguintes, trabalhou com vídeo, fotografia, instalações e obras multimidiáticas, atividades que realiza até os dias atuais. (KAMINSKI, 2016, p.142).

¹.....
¹Mestrando no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná.
E-mail: alvarofinker@hotmail.com

No início da década de 1970, Omar escrevia esporadicamente para o jornal carioca *Correio da Manhã* e, por ocasião do lançamento dos filmes *Pindorama* (1970) e *Os Inconfidentes* (1972), escreveu três artigos de crítica cujas obras foram ponto de partida para uma reflexão de fôlego sobre o filme histórico. Os artigos intitulados *Um gênero novo no cinema nacional*, *O problema fundamental do cinema* e *Um filme-chave em discussão*, publicados em 1972 no *Correio da Manhã*, apresentam alguns pontos-chaves do pensamento de Omar sobre o filme histórico brasileiro.

Os textos em questão vão muito além de um comentário crítico sobre *Pindorama* e *Os Inconfidentes*, uma vez que desembocam para discussões acerca das complexas relações entre História e cinema, problematizando a representação da História pelo cinema e o papel da crítica, dos cineastas e do público neste processo. Ainda em 1972, Omar publica no *Caderno de Comunicação do Jornal do Brasil* o famoso texto-manifesto intitulado *O antidocumenário, provisoriamente*. Complexo e denso, o texto reivindica novas formas de fazer cinema documentário e traz duras críticas às convenções do gênero.

Este estudo busca investigar o pensamento de Arthur Omar acerca do filme histórico, a partir de uma análise dos textos de autoria do artista que problematizaram o tema. No cotejo entre o pensamento do cineasta e a história do cinema, busca-se contribuir para o acesso à obra de Omar realizada no início da década de 1970 e estabelecer um debate acerca da representação da história pelo cinema.

A discussão levantada por Omar acerca do filme histórico está em consonância com o contexto cinematográfico brasileiro. Durante a década de 1970 houve no Brasil uma intensa produção de filmes históricos, tanto de ficção quanto documentários. Ismail Xavier (XAVIER, 2001, p. 97) identificou neste período uma " [...] postura geral de levantar poeira dos arquivos, abrir os olhos do observador; uma vontade maior de empirismo, de ver e ouvir os segmentos da população, as testemunhas dos processos, os agentes históricos, os porta-vozes de comunidades" .

Este ímpeto pela construção de um discurso sobre a história pelo cinema é frequentemente associado à suposta "lenta e gradual abertura política", ou pela criação da EMBRAFILME em 1969, momento em que o Estado passou a

a produção de filmes históricos de narrativa clássica, inclusive propondo temas, a fim de que as obras reproduzissem um discurso oficializado.

A realização de filmes históricos no período era do interesse também de cineastas identificados com a esquerda e a fim de fazer uma releitura crítica da história do Brasil. A produção destes cineastas, a maioria deles cinemanovistas dispersos em projetos pessoais, não estava alinhada ao discurso oficial e, conseqüentemente, não agradou o governo (PINTO, 2013). Esses filmes, cujas soluções dramáticas e estéticas foram inspiradas nos procedimentos teatrais de Bertold Brecht, empolgaram Arthur Omar e o inspiraram a escrever os textos que analisaremos a seguir.

ALEGORIA HISTÓRICA: UM NOVO GÊNERO NO CINEMA NACIONAL?

Em 20 de março de 1972, um texto breve, porém complexo, intitulado *Um gênero novo no cinema nacional*, de autoria de Arthur Omar, é publicado no jornal carioca *Correio da Manhã*. Trata-se de um texto de crítica cinematográfica que tem como ponto de partida o filme *Pindorama* (1970), de Arnaldo Jabor, e que desemboca em uma discussão densa sobre soluções formais para o filme histórico. Em anúncios de lançamento do filme publicados em jornais da época, *Pindorama* é referido como “uma alegoria histórica”.

Para Omar (1972, p. 05), a forma inovadora pela qual um conjunto de filmes históricos brasileiros² construiu o discurso sobre o passado representava a emergência de um novo gênero no cinema brasileiro. A diferença crucial deste novo “gênero” de filmes em relação aos filmes históricos convencionais estaria no fato de que a nova forma apresenta a história como discurso, e não reconstituição do passado. Em sua crítica, Omar defende que apresentar a história como discurso torna “palpáveis as forças em jogo”. A busca pela reconstituição, à crônica, à verossimilhança, o “documentarismo”, estratégias comuns em filmes históricos, seriam um obstáculo à construção da história como discurso.

.....

²Omar cita os filmes *Pindorama* (1970), *Azillo muito Louco* (1970), *Os Herdeiros* (1970), *Os Inconfidentes* (1972) e *Anchieta, José do Brasil* (1979) como alguns dos representantes do novo gênero.

Na História discurso, a alegoria assumiria um papel fundamental, pois ela permitiria romper com a cena realista do cinema convencional e discutir o Brasil contemporâneo. Para Omar, a alegoria "é o instrumento para fustigar a cena realista e desorganizá-la na hierarquia preestabelecida de seus elementos" (OMAR, 1972, p. 05). A alegoria no cinema brasileiro, argumenta Omar, é de matriz glauberiana, "mas sua origem é uma reflexão sobre a possibilidade de fazer um espetáculo que retomasse a arte popular" (OMAR, 1972, p. 05). Apesar do tema de Pindorama se situar no século XVII, o filme seria uma alegoria do Brasil dos últimos 20 anos. Assim, o filme de Arnaldo Jabor teria dois níveis: "A manipulação de formas e figuras dos espetáculos populares" e a tentativa de construir um discurso sobre a história dos últimos 20 anos no Brasil.

Para atingir tal objetivo, o filme se estruturou em módulos estanques onde todos os elementos do quadro significavam algo. O monólogo foi um dos artifícios utilizados por Jabor para romper com a cena realista. Apesar disto, Omar argumenta que o filme não conseguiu escapar da narração, pois mantém em sua estrutura os elementos chaves do realismo cinematográfico. Em função disso, para Omar, o filme "Não assume sua vocação de alegoria pura, ou seja, o rigor do código que a alegoria permite" (OMAR, 1972, p. 05).

As dificuldades em resistir à cena realista evidenciariam o estágio inicial do novo gênero no cinema brasileiro, que ainda estaria experimentando as possibilidades de significação da nova linguagem. Faltaria ainda ao gênero um amadurecimento maior, para que a História apareça nos filmes sem um pressuposto, isto é, que não seja mera interpretação de algo que já foi interpretado e mitificado pela historiografia. A complexidade dos filmes tenderia a aumentar na medida em que fossem codificados os elementos materiais dos espetáculos populares. Omar argumenta que no estágio de desenvolvimento, a tarefa principal para o novo gênero seria superar as formas que o precederam, ou seja, escapar às soluções formais clássicas e construir novas formas de significar. Conforme Omar, "Não é um cinema intelectualista, ou haverá de sê-lo quando se cristalizar" (OMAR, 1972, p. 05).

O PROBLEMA FUNDAMENTAL DO CINEMA

No texto acima exposto, Arthur Omar já havia deixado claro qual, para ele, era o problema fundamental do cinema: o tratamento da história. No mês

seguinte à publicação do artigo *Um gênero novo no cinema nacional*, o artista publica no mesmo Correio da Manhã um artigo intitulado *O problema fundamental do cinema*, e desta vez tem como ponto de partida o filme *Os Inconfidentes* (1972), de Joaquim Pedro de Andrade, que estava sendo originalmente lançado naquele ano.

Omar (1972b, p. 04) inicia seu texto afirmando que a crítica deveria “afiar seus conceitos”, pois “Um grande filme se anuncia”. O autor argumenta que a crítica deveria estar preparada para recebê-lo, e que o filme não deveria ser visto como espetáculo, mas sim como “um texto, cuja face manifesta e aparente deve ser rompida, para que se possam ler os outros textos que o filme em questão está retomando” (1972b, p. 04).

Omar afirma que, assim como a crítica cinematográfica, o filme é uma forma de leitura, “No seu corpo estão vivos e presentes outros filmes, citados, repetidos ou negados, assim como gestos, ideias, posturas e práticas variadas. Essa é a maneira como a História se inscreve no corpo de um filme”. Os filmes seriam textos porque se apresentam como leitura da história, ou seja, se posicionam em relação a ela. O cineasta afirma que o papel da crítica é reconstituir os processos de produção de significados em um filme, e não receber o produto final que está na tela como “fotografias” da realidade. A tarefa do crítico seria, então, identificar estratégias de produção de significados criadas pelo cineasta para produzir seu discurso sobre a história.

Para Omar, o tema da história em um filme é o problema fundamental do cinema. Não se trata de uma opção temática. Todo filme seria um filme histórico, porque todo filme se inscreve na história a partir do momento em que é produzido. A matéria-prima de todo cineasta é histórica, porque é oferecida pela história. O filme se apresenta como um discurso que emerge das práticas sociais. A cena representativa é um efeito, é o produto final e, portanto, deve ser desconstruída, para que possa ser acessada a matéria-prima que deu origem àquela cena. Para Omar, o filme não seria uma forma vazia que apenas reflete a história, mas sim uma marca da história, uma inscrição histórica. Contudo, um filme histórico no sentido estrito, na visão de Omar, seria um filme que optou por tratar diretamente do problema, ou seja, escolheu discutir a história em termos de

representação. O autor questiona a produção e recepção do filme histórico como espetáculo e defende mais uma vez que, para tratar da história, o filme deve romper com a cena realista.

Como para Omar todo filme é um filme histórico sobre o seu presente de produção, a história começaria a se inscrever nele já nos processos de produção fílmica, que é justamente os momentos ocultados pelo cinema tradicional. Com relação a isso, o autor afirma que "O filme passa a concentrar seu esforço de atualização histórica não apenas na instância do conteúdo da cena representativa, mas no nível do significante, da matéria a ser elaborada antes que qualquer mensagem se forme" (1972b, p. 04). O autor argumenta que, mais importante do que discutir o filme em termos de representação, é importante identificar o lugar específico que ele ocupa na história do cinema. Trata-se de uma tarefa de reconstituição das escolhas e dos caminhos percorridos pelo cineasta até chegar ao produto final. O conteúdo do filme em termos de representação deveria ser o ponto de partida, e não de chegada.

A dificuldade do filme histórico seria se libertar do personagem histórico, da busca ilusória por atingir quem realmente foi o personagem na História. A atitude correta seria conceber o personagem histórico como uma figura de discurso. A extinção do personagem tal como as convenções do realismo o estabeleceram seria o passo inicial para a realização de um filme histórico, pois, o personagem impediria a apresentação do filme como discurso. O histórico para Omar estaria nos modos de produção dos significados que o filme narrativo oculta, e não na representação de um realismo que almejaria apresentar a História tal como ela deveria ter sido.

A estrutura de um filme e um período histórico seriam dois momentos interdependentes. Um filme deve ser lido como um livro de História do cinema. Omar afirma que "A crítica precisa se constituir como um momento de reflexão teórica do processo de preocupação de significações dos filmes. Essa reflexão existe espontaneamente em todos os filmes. A crítica deverá dar um suporte científico a ele" (1972b, p. 04). Para Omar, o primeiro passo para o "novo pensar" é se libertar daquilo que ele chama de "noções empíricas", que seria o processo de descrição da cena representativa no qual "Ignora-se o entrecruzamento de discursos na

na textura do filme, o trabalho efetuado sobre o significante que produz um excedente de sentido que não pode ser lido a partir de uma tradução comentada da superfície do filme"(1972b, p. 04).

O “espetáculo”, entendido como o efeito das convenções do realismo cinematográfico e o “visível”, ou seja, a superfície do filme, seriam os grandes problemas a serem enfrentados pelo filme histórico. O papel atribuído ao cinema na história da comunicação foi o de espetáculo. Sua função social estaria vinculada à espetaculosidade. Mas, esta função social a ele atribuída nada tem a ver com suas estruturas significantes. O espetáculo não corresponde ao momento de produção das significações. O visível em um filme não é a reprodução da realidade, e sim o produto de um trabalho material sobre o significante, um agenciamento de signos. Esse agenciamento evoca discursos sobre as práticas sociais. O empirismo prende a história do cinema à materialidade fílmica e a narração. Neste processo de transformação vislumbrado por Omar, o espectador também deveria mudar a sua postura. Ele deve sair do lugar de espectador passivo que vê um filme com o pressuposto “eu o desafio a me agradar”, para o espectador ativo, que toma para si o desafio: “eu me desafio a responder a pergunta que é esse filme”.

UM FILME-CHAVE EM DISCUSSÃO

Em 15 de maio de 1972, o mês seguinte à publicação do texto *O problema fundamental do cinema*, Omar publica no Correio da Manhã a crítica intitulada *Um filme-chave em discussão*, única das três críticas a se deter de fato no filme. Novamente, o texto é dedicado ao filme *Os Inconfidentes* (1972). Para Omar (1972c, p. 11), *Os Inconfidentes* é um filme-chave porque aponta caminhos para o cinema brasileiro. O filme de Joaquim Pedro de Andrade seria uma peça-chave em um projeto de cultura nacional; seria um divisor de águas. Seria, para Omar, um autêntico filme histórico, um filme que se apresenta como momento e leitura da História. É como se o filme tivesse consciência histórica do seu lugar dentro do processo histórico.

O filme *Os Inconfidentes* teria traçado uma direção, um rumo para um projeto de cultura brasileira. Neste sentido, Omar compara o filme de Joaquim Pedro de Andrade aos filmes de Glauber Rocha, que também teriam preparado caminho

para os filmes seguintes. O autor argumenta que o ponto de partida na realização de um filme histórico é fazer oposição ao mito. Não há filme histórico se a desmistificação de eventos e personagens não seja realizada. Não há como tratar a História sem antes desmistificá-la. Na interpretação de Omar, o filme de Joaquim Pedro de Andrade opera em dois níveis contraditórios: O nível da interpretação, que para Omar é sinônimo de representação, já que toda representação carregaria consigo uma interpretação dos fatos, ou seja, um ponto de vista. O grande mérito do filme estaria em um nível em que "*Os Inconfidentes* toma o partido de exaurir as fontes, a nada mais que elas" (1972c, p. 11). Neste nível do filme haveria um esforço de não-interpretação. Conforme Omar "o filme, ao esgotar as fontes, quer que o cinema esgote a fase das fontes, como condição para um cinema realmente histórico, isto é, não a representação da história passada, mas conhecimento ativo e instrumentalizado" (1972c, p. 11).

O filme histórico teria como função social fazer com que o público se inteirasse do presente histórico a partir de uma reflexão sobre os vestígios do passado. O filme histórico não é um espetáculo que se frui como simples entretenimento, ele deve promover reflexão. Para que um filme acesse o que Omar chama de "História real", é preciso vencer os obstáculos de "escritura cinematográfica", cuja principal barreira de tal escritura seria a dramatização das fontes documentais. *Os Inconfidentes* teria se esforçado para superar este obstáculo, embora não tenha conseguido vencê-lo por completo. No entanto, a sua função não era essa. O filme de Joaquim Pedro de Andrade seria um filme-chave, ou seja, um filme que aponta uma direção, que abre caminho, que "prepara os filmes seguintes", e esta é sua maior importância. "Esgotar as fontes" seria o estágio inicial de um novo tipo de filme na cinematografia brasileira. Solucionar o problema das fontes em um filme histórico seria uma questão crucial, e o filme de Joaquim Pedro de Andrade iniciou este processo. Omar finaliza seu texto argumentando que é preciso ver e rever o filme de Joaquim Pedro de Andrade. E diz ainda: "É preciso estudar *Os Inconfidentes* como um livro de História. Mas não qualquer história. Como um livro de História do Cinema" (1972c, p. 11).

APORIAS E APOSTAS DA REPRESENTAÇÃO NA CRÍTICA DE ARTHUR OMAR

Como vimos, os textos de Omar oscilam entre a crítica e o ensaio, e revelam o artista-intelectual que opera o discurso, uma característica comum entre

cineastas e críticos brasileiros desde o Cinema Novo. No período em que Omar escreveu os textos, o desmonte dos sistemas de representação não era uma novidade no Brasil. A crítica de Omar parece estar alimentada pela chamada desconstrução no cinema, enquanto "desconstrução crítica do sistema de representação" (XAVIER, 2005, p. 148). Um aspecto que chama a atenção em seus textos é a problemática da representação do passado pelo cinema. O pressuposto dos postulados de Omar sobre o filme histórico parece estar na recusa a um discurso histórico objetivado pela representação. Índícios do passado como fontes históricas não devem aparecer dramatizadas, uma vez que cabe ao espectador ativo articular os rastros do passado com o presente em um esforço de interpretação. Como a narrativa convencional não dá conta de tratar de temas históricos, Omar propõe uma antinarrativa: o *antidocumentário*. Conforme Seliprandy (2018, p. 269), após a perda da inocência epistemológica, qualquer análise deve partir das aporias da representação, mas sem se deixar levar por uma reflexão autotélica.

A crítica de Omar está preocupada com o equilíbrio entre as aporias e apostas da representação. O artista parece acreditar que o rompimento com as convenções narrativas do cinema de ficção é um primeiro passo para a construção de um filme realmente histórico. Assim, Omar propõe o *antidocumentário* como uma forma adequada para tratar temáticas históricas no cinema. O *antidocumentário* romperia com a história objetiva e teleológica representada em filmes que lançam mão das narrativas convencionais para tratar do tema histórico.

Três anos após a publicação dos artigos analisados neste estudo, Omar realizou um filme de temática histórica: o curta-metragem *O Anno de 1798* (1975). O filme é classificado pelo próprio autor como *antidocumentário* e em sua estrutura tensiona as formas tradicionais de representação da história pelo cinema. As aporias da representação, no entanto, aparecem em um dos níveis do filme. Em um segundo nível, há uma aposta referencial, no qual fontes históricas reduzidas a elas mesmas permitem uma ponte com o passado no sentido de problematizar a história oficializada e a condição de colônia a qual o Brasil permanecia em pleno século XX, reproduzindo a memória cristalizada pelo colonizador. A repressão aos quatro escravos condenados à força na Revolta dos Alfaiates ecoa na repressão às guerrilhas armadas contra a ditadura, que estavam sendo massacradas no período em que o filme foi realizado.

O filme de fato traz alguns dos preceitos defendidos por Omar em seus textos, como a extinção do personagem, o esforço de não-interpretação das fontes, a recusa à reconstituição histórica e o uso da alegoria como forma de discutir o Brasil contemporâneo. Além disso, a montagem é vertical e os elementos da linguagem cinematográfica são agenciados de forma disjuntiva, sem hierarquia. Sem a hierarquia consagrada no modelo convencional de cinema, cada elemento busca o seu referencial no presente, e o filme acaba por se constituir em uma leitura do período de forte censura e repressão política pela qual passava o Brasil na primeira metade da década de 1970. Há mais de quarenta anos, Arthur Omar instaurava um debate a acerca da forma do filme histórico e propunha com o filme *O Anno de 1798* novas formas de discutir a história do Brasil pelo cinema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FONSECA, V. A. **Filme Histórico na confluência entre método histórico e narrativa ficcional.** Labirinto (UNIR) , v. 25, p. 437-456, 2016.

KAMINSKI, R. “**As mil faces do inspetor**”. In: KAMINSKI, R.; FREITAS, A.; GRUNER, C.; HONESKO, V.; REIS, P. *Imagem, narrativa e subversão.* São Paulo: Intermeios, 2016, p. 241-270.

PINTO. Carlos Eduardo Pinto de. **Sob o signo da ambigüidade: uma análise de Anchieta, José do Brasil.** Revista Significação. v. 40. nº 40. 2013. p. 74-92.

SELIPRANDY, Fernando. **Documentário e memória intergeracional das ditaduras do Cone Sul** / Fernando Seliprandy ; orientador Marcos Francisco Napolitano de Eugênio. -São Paulo, 2018.377p.

XAVIER, Ismail, **O avesso do Brasil, Cópia recuperada de ‘Triste Trópico’, filme de Arthur Omar, é exibida em SP,** Folha de São Paulo, 19 de Janeiro de 1997, S. 5, 9.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal.** São Paulo: Cosac Naif. 2012.

XAVIER, Ismail. **Cinema brasileiro moderno.** 3. ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2001.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência,** 3º edição. São Paulo. Paz e Terra. 2005. p. 9.

FONTES

AZEVEDO, Ely. **IV Festival Brasileiro de Curta-Metragem.** Jornal do Brasil. Rio de Janeiro. 1975.

OMAR, Arthur. **O antidocumentário, provisoriamente.** Revista de Cultura Vozes, volume LXXII, n.6, agosto 1978, p.5-18.

OMAR, Arthur. **O problema fundamental do cinema.** Correio da Manhã. Rio de Janeiro. 1972b.

OMAR, Arthur. **Um filme-chave em discussão.** Correio da Manhã. Rio de Janeiro. 1972c.

OMAR, Arthur. **Um gênero novo no cinema nacional.** Correio da Manhã. Rio de Janeiro. 1972.



DESCONSTRUINDO A LINEARIDADE NA CONCEPÇÃO DE TEMPO HISTÓRICO A PARTIR DO ALFABETO ALIENÍGENA: UMA ANÁLISE DO FILME *ARRIVAL* SOB CHAVE GRAMATOLÓGICA

FREYESLEBEN, Alice¹

RESUMO: A presente comunicação tem como objetivo analisar o enredo do filme *Arrival* (2016) do diretor canadense Denis Villeneuve à luz de uma leitura gramatológica, sistema conceitual desenvolvido por Jacques Derrida e apresentado na obra *Gramatologia* (1967). Pretende-se usar a história da personagem Dr.^a Banks como um exemplo de superação da clausura epistêmica ocidental. Dr.^a Banks é uma linguista, cuja percepção da realidade se transforma após decifrar a linguagem alienígena. A teoria gramatológica critica toda a ideia científica de mundo que se funda sobre o logocentrismo que pressupõe a escritura como reflexo da fala. Em razão dessa concepção, há na história da sociedade ocidental, segundo Derrida, uma verdadeira guerra contra tudo o que resiste à linearização da escritura, e, por consequência, do tempo. Acreditamos que tanto a circularidade da linguagem alienígena, a qual não dispõe de começo nem fim, como a disposição diegética do filme, que mostra a vida de Banks por meio de uma perspectiva de tempo não linear podem ser associadas à proposta gramatológica que visa a apreender a unidade do gesto e da fala, do corpo e da linguagem, do pensamento e do tempo. O enredo de *Arrival* pode ser utilizado como uma metáfora capaz de elucidar que a concepção linear de escritura, e por sua vez, de tempo da história, é apenas uma entre as várias formas de inscrições possíveis.

PALAVRAS-CHAVE: *Arrival*; escritura; gramatologia; linearização; tempo.

"O problema da linguagem nunca foi apenas um problema entre outros." (DERRIDA, 1973, p.7). Com esse alerta, em 1967, o filósofo francês Jacques Derrida lançou a obra *Gramatologia*, reflexão seminal para a história da constituição dos saberes. Sob a rubrica do que veio a ser chamado de "desconstrutivismo", Derrida buscou conduzir seu leitor a um novo território de análise ao desenhar algo como

¹Doutoranda pela linha de pesquisa Arte, memória e narrativa no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná (PPGHIS-UFPR).

Email: alice.freyesleben@gmail.com

um "estudo do arbitrário." Assim, a presente comunicação procura trazer à luz alguns conceitos essenciais do projeto gramatológico a partir da análise do enredo da obra cinematográfica, *Arrival* (*A chegada*, no Brasil e *O Primeiro Encontro* em Portugal). O filme, classificado como ficção científica e dirigido por Denis Villeneuve, teve sua primeira exibição no Festival de Veneza em setembro de 2016. O roteiro, escrito por Eric Heisserer, foi baseado no conto *Story of Your Life* (1999), de Ted Chiang. Sua recepção pela crítica foi extremamente positiva sendo indicado a oito categorias ao Oscar 2017, incluindo Melhor Filme, Melhor Diretor e Melhor Roteiro Adaptado. Mas venceu apenas na categoria de Melhor Edição de Som.

"Eu costumava achar que esse era o começo da sua história" (VILLENEUVE, 2016). É assim que a protagonista Dr.^a Louise Banks, interpretada pela atriz Amy Adams, abre a sequência de acontecimentos do filme que abordará a relação entre a linguagem e a forma como percebemos o mundo no tempo. Desde o início, enquanto acompanhamos sua trajetória como mãe de uma menina que morre ainda adolescente por conta de uma doença grave, a personagem Dr.^a Banks nos alerta que "somos tão presos pelo tempo, por sua ordem." (Ibidem).

Na medida em que a densa matriz teórica derridiana tem como fundamento desnudar a limitação de tudo aquilo que se organiza sob o nome de "conhecimento", ela nos serve de instrumento para refletir sobre alguns elementos privilegiados na diegese de *Arrival*. Para Derrida (1973), a limitação organizada sob o nome "conhecimento" decorre do próprio limite da metafísica. Assim segundo o autor, mesmo quando Heidegger demonstra que o sentido do *ser* não é o *significante* ser e tampouco seu significado, ele não consegue romper com a *clausura* engendrada no problema metafísico primevo: o sentido do ser ou o significado do significante ser. Já que, conforme denuncia Derrida (1973), em Heidegger os eventos *ouvir* e *falar* continuam situados de forma exterior ao plano daquilo que se fala. Essa separação sempre foi a *condição de produção* da ideia de *mundo* e, portanto, da *episteme* – definida como a relação entre sujeito do conhecimento e objeto conhecido. Para Derrida, "descolar a unidade de sentido do ser é, em última instância, deslocar a unidade da palavra." (1973, p. 27).

Dessa maneira, podemos compreender melhor o lugar que o autor confere à "meditação paciente e a investigação rigorosa em volta do que ainda se

denomina provisoriamente *escritura*" (DERRIDA, 1973, p. 6) como uma linha de fuga para a "*clausura do saber*." (Ibidem). De fato, mais do que uma crítica contra a epistemologia tradicional, a crítica derridiana assume contornos verdadeiramente políticos, uma vez que, tomar a escritura como um *instrumento* secundário que serve ao espelhamento e registro da *fala* é a base do etnocentrismo "mais original e mais poderoso" que se instaurou "em todos os tempos e lugares" (DERRIDA, 1973, p. 3-4). Esta dominação divisada por Derrida não se processa apenas na forma de um grupo que julga seu modo de vida superior em relação aos demais. O etnocentrismo denunciado pelo autor vai mais fundo: etnocêntrica é a pressuposição de caráter universal de que todo o conhecimento e saber sobre o mundo tem sua morada no *Logos*. Em outras palavras, segundo Derrida (1973), desde os Pré-Socráticos até a atualidade, se atribuiu ao pensamento plenamente lógico-racional a origem de toda a verdade conhecível. Dessa forma, ao centralizar o "ser" como pura e completa presença de si para si, inseparável da *phoné* – a substância fônica por meio da qual o *logos* opera, ou aquilo que chamamos de consciência, - essa tradição *logocêntrica* desprezou qualquer outro tipo de conhecimento em detrimento do conhecimento fundado no ser presente à sua fala: um "eu" que fala ao "outro" (mesmo que o outro seja o próprio eu consciente de si). Em resumo, o *logocentrismo* é a crença de que há uma verdade e que ela só pode se originar a partir de um *diálogo*, isto é, da presença plena. Logo, a escritura por ser considerada desdobrada do *logos* e portanto, exterior a ele, só pode ser rebaixada. Derrida lembra que mesmo em Aristóteles é a voz que expressa os "estados da alma" enquanto as palavras escritas são os *símbolos* das emitidas pela voz. (1973, p. 13-4).

Desse ponto, já podemos visualizar a amplitude e a densidade do projeto gramatológico. O que Derrida põe em questão é justamente a noção de que *o gesto de pensar nunca pode ser explicado pelo pensamento*, diferente do que pressupôs toda metafísica ocidental. Assim, desconstruir a concepção de escritura como um símbolo da fala é o exercício mais essencial para revisitar as aventuras do conhecimento humano.

Claro deve estar também, que Derrida nega em absoluto a fonetização da escritura – isto é, sua forma alfabética – como a mais precisa e inteligente tal como afirmou Hegel. Para Derrida a história do pensamento sempre foi atravessada pela

preponderância dos significados em relação aos significantes. Virar o jogo é perceber que a fonetização da escritura dissimula o espaço entre a letra e o som, que não existe algo como o colamento do significado com a realidade. É o que percebemos na linguagem dos alienígenas que um dia aparecem na Terra, onde são chamados de heptápodes por possuírem o que os humanos nomeiam como 7 pernas.

De fato, como veremos, o funcionamento da linguagem dos heptápodes nos conduz a uma ponte fundamental para compreender a natureza da "clausura da episteme" apontada por Derrida.

Na percepção de Derrida não há nada antes da escritura. Afinal, "[...] não há signo linguístico antes da escritura" (1973, p. 17) e não há episteme antes do signo. Vale lembrar que o conceito de signo consiste na base problemática da matriz teórica derridiana justamente em razão da sua "secundariedade", isto é, antes de fazer uso da ideia contida na palavra signo - algo que significa -, numa abordagem gramatológica, seria necessário perguntar: "por que o signo significa? No que consiste significar?".

A atenção de Derrida está na inalcançável lacuna do processo de significação. Para ele a resposta para a pergunta "o que é o signo" não é viável, pois, o próprio verbo "ser" que organiza a questão é um signo. Posto isto, voltemos à ideia derridiana a respeito de escritura, que tem pouco em comum com aquilo que associamos ao termo de forma corrente. Derrida dilata a escritura e a situa como evento primeiro, "não no sentido de precedência histórica à palavra proferida", explica Silviano Santiago (1976, p.11), e sim como um conceito que *engloba* a linguagem em tornas as suas manifestações e simultaneamente, a transcende de alguma maneira, já que não corresponde a imagem de um tecido de signos significantes escritos dos significantes falados. A noção de escritura, portanto, se vincula a "tudo o que pode dar lugar a uma *inscrição* em geral, literal ou não" (DERRIDA, 1973, p. 11). O que ela distribui não precisa pertencer à "ordem da voz." (Ibidem).

Dessa maneira, supor que a escritura fonética é a forma evoluída da escritura, pois espelha a fala é obliterar que a própria fala não supera a lacuna intransponível a todo o processo de significação. Desde esse lugar, Derrida nota que a própria prática científica - cuja episteme implica a proximidade do pensamento

em relação à voz - com seus muitos instrumentos escriturais, tais como álgebra e a linguagem binária, por exemplo, "contesta de dentro, e cada vez mais profundamente, o ideal da escritura fonética." (DERRIDA, 1976, p. 12). O que o autor deseja aqui é deixar visível a amplitude de possibilidades de mensagens, "até onde já não é mais tradução 'escrita' de uma linguagem." (Ibidem). Até onde o transporte de um significado não pode ser falado. Vale acrescentar aqui que na linguagem dos heptápodes não há coordenação entre o que dizem e o que escrevem. Torna-se evidente, então, que escrever é o gesto de pensamento em si assim como o é falar. Ambas são formas de inscrição no mundo, ambas são formas de distribuição dos lugares. Sob esse prisma, não existem sociedades sem escrituras.

Para ilustrar como o entendimento daquilo que chamamos "mundo" na falta de um nome melhor - pois, a ideia de mundo pressupõe uma separação entre o dentro, "eu" e o fora "mundo" - decorre das formas de inscrições que uma sociedade produz, voltemos a *Arrival*. Após a cena inicial, já mencionada, na qual a protagonista Dr.^a Louise Banks reflete sobre a clausura do tempo, por meio do recurso cinematográfico da narração em *off*, descobrimos que a personagem é uma competente linguista que trabalhou para o governo norte americano em uma missão de tradução do *farsi*. Assim, a Dr.^a Banks acaba sendo convocada novamente pelo governo dos EUA. Desta vez para estabelecer comunicação com os heptápodes, uma raça alienígena até então desconhecida pela humanidade. A chegada dos 12 objetos voadores, que são batizados como *conchas*, por conta de seus formatos, em regiões distintas da Terra, põe o planeta à beira do colapso: saques, greves, salas de aula vazias, acidentes no trânsito, suicídios coletivos e etc.

Embora os *aliens* não pratiquem qualquer ato ofensivo, a guerra logo se torna iminente devido à dificuldade que as diversas nações passam a enfrentar para estabelecer comunicação com eles. O desconhecido, o outro que não é reconhecido foi sempre uma das maiores fontes de incompreensão, medo e conseqüentemente de violência na história da humanidade. Numa perspectiva gramatológica, a dificuldade em decifrar a linguagem dos extraterrestres denuncia a clausura do *logos* como diretor da consciência. Pois, a escritura deles é no, sentido literal da palavra, *irracional*, visto que quando o leitor inicia sua leitura, já sabe o final. Os signos alienígenas são circulares, portanto, sem começo, meio e fim. Da mesma maneira, somos introduzidos a biografia da Dr.^a Banks. Embora,

Embora, enquanto espectadores não saibamos de início, as memórias da personagem são exibidas ao longo de todo o filme a despeito da *linearização* desse algo que chamamos de *tempo*. À medida que a Dr.^a Banks vai decifrando a escritura alienígena, ela mesma passa a ter sua percepção de "tempo" alterada – mas, assim como nós espectadores, demora todo o filme para entender o que está acontecendo.

Vale lembrar que já em Kant ([1781], 1997) o "tempo" é definido a partir da faculdade humana de "auto-afecção". Passado, presente e o futuro nesse sentido, advém da capacidade que supostamente só a espécie humana tem de se "auto afetar", isto é, de se perceber conscientemente. Logo, o que a crítica gramatológica destaca é que toda uma organização logocêntrica de mundo fundada na escritura fonética define o conceito tradicional de tempo *linear*. Derrida percebe, na história ocidental, uma verdadeira guerra contra tudo o que resiste a linearização e menciona a importância de "re-apreender a unidade do gesto e da fala, do corpo e da linguagem, da ferramenta e do pensamento" (1973, p. 105) sem a necessidade de linearizar tais elementos. Segundo o autor, o que ameaça a possibilidade de pensa-los em simultaneidade é a mesma ordem "que enceta a linearidade" (DERRIDA, 1973, p. 106) do símbolo fonético. Nesse sentido, a Dr.^a Banks ao tentar compreender o que está acontecendo com seus pensamentos, reflete sobre uma teoria do campo da linguística que afirma que "a linguagem determina *como* você pensa" (VILLENEUVE, 2016). Portanto, aprender uma nova linguagem significa "reprogramar seu cérebro". (Ibidem) É o que a escritura "do outro mundo" provoca na personagem. Uma nova experiência capaz de transformar sua compreensão de tempo. De maneira análoga, escrituras como o algoritmo e os hieróglifos, sejam eles egípcios, chineses ou alienígenas correspondem "a outra camada de experiência" cujo sentido "não está sujeito à sucessividade, à ordem do tempo lógico ou à temporalidade irreversível do som." (DERRIDA, 1973, p. 106).

Contudo, vale salientar que na matriz gramatológica derridiana, ampliar o que se entende por *escritura* é muito mais do que apenas se opor a fonetização. Meditar sobre a escritura nos permite transpor as possibilidades essencialmente vinculadas ao pensamento racional. E essa transposição fica clara quando a

Dr.^a Banks percebe que a “arma” ou “ferramenta”, que os heptápodes desejam fornecer aos humanos é justamente a escritura deles. A “arma abre o tempo”, explica o alienígena. (VILLENEUVE, 2016).

Por fim, destacamos que a operação exposta tanto na *Gramatologia* quanto em *Arrival* é a produção de signos como condição *única* de produção de mundo. Ou seja, a quebra de paradigma proposta pela obra de Derrida e pelo filme de Villeneuve, cada um a seu modo, aponta a indistinção originária entre o eu e o mundo: o mundo está em nós e nós estamos no mundo de um modo que nunca poderá ser completamente “inteligibilizado” pelo *logos*. Por isso, o projeto gramatológico dialoga com formas “alternativas” disso que insistimos chamar de “apreensão de mundo”. Além da linguagem dos heptápodes que pressupõe outra percepção de tempo, a teoria psicanalítica, com sua aceção de vários níveis na relação entre inteligência/comportamento que configura um “ser” sempre cindido e, portanto, distante da presença plena a si, é também um exemplo de uma forma “alternativa” de apreensão de mundo. Do mesmo modo, alguns estudos antropológicos são igualmente interessantes do ponto de vista gramatológico. O perspectivismo ameríndio de Viveiros de Castro seria outro bom exemplo, já que tal teoria destaca que na cosmovisão de alguns povos ameríndios, aquilo o que nós, ocidentais, chamamos de “mundo” é por sua vez percebido como um todo povoado por várias formas de “seres” (de todas as naturezas: animal, planta, rio, floresta, etc) possuidor de um tipo de “alma”, de “consciência”, “cultura”.

Enfim, tudo o que possibilite um pensar para além da clausura metafísica que supõe a linearização do tempo, tudo o que se oponha a arrogância do *logocentrismo* vai ao encontro do desconstrucionismo que subjaz de distintas formas tanto a *Gramatologia* quanto em *Arrival*. Esta é, precisamente, uma das maiores potências políticas dos processos de desconstrução do pensamento ocidental. Ressalto que o problema específico vislumbrado na autoridade do *logos* é histórico, tendo em vista que aqueles que o tomam como fonte originária e única de toda a verdade *sobrepujam* e menosprezam todas as outras formas de se conceber o ser (no) mundo.

Num breve texto intitulado “O último capítulo da história do mundo”, o filósofo italiano Giorgio Agamben escreve que “os modos pelos quais ignoramos alguma

coisa são igualmente e talvez mais importantes que os modos pelos quais a conhecemos.” (2014, p. 164). Nesse sentido, voltamos à história de *Arrival* e às reflexões de Derrida que denunciam a presunção do *logos*: ele tenta se impor até sobre o impensável - até sobre o que se desconhece. Vale notar que todas essas teorias de apreensão do mundo acima citadas, reservam justamente um lugar *especial* para aquilo que permanece *impensado*. Especial porque, como nos lembra Agamben, é o modo como lidamos com o aquilo que ignoramos "que define a categoria daquilo que conseguimos conhecer e que a articulação de uma zona de não conhecimento seja a condição - e ao, mesmo tempo, a pedra de toque - de todo o nosso saber."(2014, p. 164). Isto é, o impensável – como o encontro com uma forma de vida alienígena - é aquilo que garante as condições de funcionamento da vida. Assim, a arte de viver é "a capacidade de nos mantermos em relação harmônica com o que nos escapa", afirma Agamben. (2014, p. 165).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARRIVAL. Direção de Denis Villeneuve. Los Angeles: Paramount Pictures Corporation, 116 min, 2016.

AGAMBEN, G. "O último capítulo da história do mundo" in. *Nudez*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*. Tradução de Manuela Pinto Dos Santos e Alexandre Fradique Morujão. 4ª ed. Coimbra: Fundação Calouste, 1997.

SANTIAGO, Silviano. *Glossário de Derrida*. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976.

A PRESENÇA DA GERAÇÃO CINEMATECA NA IMPRENSA CULTURAL CURITIBANA NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980

Luciane Carvalho¹

RESUMO: Esta pesquisa propõe uma análise de materiais veiculados pela imprensa curitibana dos quais o principal tema é a produção de filmes da chamada *Geração Cinemateca*, formada por jovens realizadores oriundos das atividades promovidas pela Cinemateca do Museu Guido Viaro/Cinemateca de Curitiba. Nosso recorte temporal compreende a primeira década de atividades da cinemateca, de 1975 até 1985. Os materiais analisados são oriundos de jornais e revistas locais. Pretendemos analisar como o jornalismo cultural curitibano apresentava a produção daquela que era a nova geração de cineastas, partindo do contexto histórico-cultural curitibano e brasileiro. Busca-se compreender aspectos da circulação do cinema na cidade, especificamente a inserção de novos cineastas na programação da Cinemateca curitibana, entendida como espaço alternativo de exibição.

PALAVRAS-CHAVE: cinema paranaense; história do cinema; imprensa cultural; cinemateca.

Diante dos diversos caminhos possíveis para se pensar a história da Cinemateca de Curitiba, optamos por, nas páginas seguintes, desdobrar um dos temas abertos em nossa pesquisa de mestrado (CARVALHO, 2018). O trabalho com as fontes históricas revelou que uma das temáticas constantes nas atividades da Cinemateca do Museu Guido Viaro² (CMGV) é a do cinema paranaense, tanto na programação de filmes quanto em sua função primordial enquanto cinemateca – a priorização na recuperação e preservação dos filmes paranaenses e de sua história. O gesto estende-se, ainda, para o tempo presente,

.....

¹Doutoranda em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da UFPR – linha de pesquisa Cultura e Poder, do qual é bolsista CAPES, sob orientação do prof. dr. Pedro Plaza Pinto. Mestre pelo mesmo programa (2018). Bacharela em História, Memória e Imagem pela mesma instituição (2013). Graduanda em Cinema e Vídeo pela Faculdade de Artes do Paraná/UNESPAR. Integrante do grupo de pesquisa Cinecriare – Cinema: Criação e Reflexão (UNESPAR/CNPq). E-mail: lucianecvl@gmail.com

²A Cinemateca do Museu Guido Viaro, como era denominada até 1995, com o fechamento do Museu (Cf. CARVALHO, 2017, p. 73) passou a se chamar Cinemateca de Curitiba, como é conhecida até hoje. Trata-se, portanto da mesma instituição, mas optamos por chamá-la por seu nome antigo em respeito à denominação utilizada pelas fontes no recorte temporal proposto. Usaremos, também, a abreviação CMGV.

com os incentivos à produção contemporânea por meio de cursos de formação e à produção de filmes, bem como sua exibição. Como lembra Hugo Moura Tavares,

era preocupação da gestão de Valêncio Xavier a formação cinematográfica através de cursos práticos, seminários, mostras e exposições, com títulos representativos da trajetória da história do cinema e na evolução da sua linguagem (os pioneiros do cinema, os clássicos, do mudo ao sonoro) com vistas ao desenvolvimento do senso crítico (BOLETIM DA CASA ROMÁRIO MARTINS, 2005, p. 32).

Propomos aqui uma breve análise de alguns textos veiculados na imprensa diária curitibana que abordem exposições de cinema paranaense na CMGV, em especial aquelas dedicadas à chamada Geração Cinemateca. Entendemos tal geração como um conjunto de jovens que frequentavam a Cinemateca e ali desenvolveram sua formação inicial em cinema, bem como realizaram seus primeiros filmes em tal contexto, dentro do recorte temporal proposto de 1975 a 1985.

Antes de iniciarmos o trabalho com as fontes, cabe dedicar algumas linhas sobre o que é/era a CMGV, objeto principal de nossa pesquisa. Trata-se na terceira cinemateca fundada no Brasil, ao lado da Cinemateca Brasileira e da Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Fundada em 1975, surgiu no contexto do projeto de reforma urbana da cidade de Curitiba, levada a cabo pelo grupo político do prefeito Saul Raiz e seu sucessor, Jaime Lerner, integrante da equipe do IPPUC (Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano de Curitiba) que gestou tais obras. Apesar de ser uma reforma de cunho urbanístico, transformando o planejamento da cidade, propondo um zoneamento específico e estabelecendo um novo sistema de transporte coletivo, houve uma mudança nos aspectos de gestão cultural do município. Isso envolveu a criação de diversos espaços culturais, como museus, teatros e cinemas, passando também pela criação da Fundação Cultural de Curitiba - FCC - em 1973.

Segundo OLIVEIRA (2000, p. 40), tal reforma urbana - que não se trata de um caso isolado no contexto histórico - liga-se a uma mudança no modo de visão sobre a gestão das cidades num momento de transformações no capitalismo.

Houve um processo de crescimento de investimentos no setor terciário.

Na tentativa de atrair novos investimentos, migrantes de nível social elevado e até mais turistas, as cidades passaram a tomar um cuidado sem precedentes com a sua imagem, em especial no que diz respeito à organização dos espaços urbanos espetaculares. Um sem-número de projetos de reforma urbana incorporou essas demandas, alcançando diferentes graus de sucesso (OLIVEIRA, 2000, p. 40).

Ainda segundo Oliveira, a atenção dada aos equipamentos culturais pela gestão de Jaime Lerner na prefeitura de Curitiba transcendia a questão urbana primária. “Esses arquitetos de inspiração Humanista desejavam criar uma nova postura do cidadão frente à sua cidade. [...] Numa palavra, o que se ambicionava era a mudança de mentalidade do indivíduo frente a sua cidade” (OLIVEIRA, 2000, p. 56).

O primeiro texto que analisaremos data de março de 1977 e apresenta um breve panorama das ações da CMGV voltadas para o incentivo à produção. O artigo parafraseia uma entrevista dada por Valêncio Xavier, diretor da Cinemateca, na qual esclarece que o apoio dado à produção de filmes referia-se ao “empréstimo de negativos e até de maquinário” (UMA CINEMATECA..., 1977), ou seja, limitava-se a recursos materiais. O apoio estritamente financeiro ainda não era uma realidade, sendo responsabilidade pessoal de diretores e produtores financiar diretamente seus próprios filmes.

Uma forma de incentivar a produção de filmes era por meio de cursos de cinema e pelo apoio ao Clube do Super-8, definido pelo artigo como “o cine-clube do iniciante”. O Super-8 é ressaltado como um formato de acesso ao cinema, em especial ao tamanho de curta-metragem (este também em 16mm e 35mm). São mencionados dois curtas-metragens de José Augusto Iwersen, em Super-8; *Os catadores*, de Homero Teixeira de Carvalho, em 16mm; além de “uma série de animação”, a qual identificamos ser das Irmãs Wagner.

Justamente sobre as Irmãs Wagner é o texto publicado no Diário do Paraná em 27 de fevereiro de 1977, escrito por Luiz Rettamozo. O autor analisa a obra

de Elizabeth, Ingrid, Rosane e Helmuth que, apesar de jovens, já possuíam diversos filmes em Super-8. Filhos do fotógrafo Helmuth Wagner, iniciaram-se no cinema com o apoio do pai, utilizando tanto técnicas de animação quanto de ação livre, de ficção e de documentário.

A ligação das Irmãs Wagner com a CMGV deu-se, inicialmente, com a exibição de seus filmes para o público na sala Arnaldo Fontana, assim como a presença no Cineclube Pró-Filmes. Através de um convite de Valêncio Xavier, integraram o projeto *Criança e o Cinema de Animação*, o qual dedicava-se a ensinar a técnica de animação para crianças de escolas municipais.

Rettamozo avalia com entusiasmo as experiências das jovens Wagner, compondo junto a elas uma pequena cena superoitista de destaque, junto a José Augusto Iwersen, já veterano no fazer cinematográfico. A jovialidade, refletida nos filmes tanto em temática quanto em forma, esbarra, segundo Rettamozo, em “carências técnicas que se transformam em qualidade a cada quadro desenhado por quase todos” (SUPEROITO..., 1977). A criação coletiva é exaltada, observada desde a concepção do roteiro até a produção dos desenhos e gravação.

Nesse texto de Rettamozo, a Cinemateca é colocada não apenas como um espaço de exibição de filmes, mas também de confluência de ideias e de discussões construtivas, que promovem um incentivo à criação cinematográfica. As reuniões da Pró-Filmes, bem como a figura de Valêncio Xavier, são identificadas como catalisadores desse impulso criativo.

O movimento superoitista em Curitiba teve como um de seus espaços de consagração o festival promovido pela Escola Técnica Federal do Paraná. Concorrendo com filmes de todo o país, realizadores curitibanos disputaram os prêmios, sendo reconhecidos pela comunidade superoitista. Em artigo publicado pela Gazeta do Povo em 10 de novembro de 1978, na ocasião do festival e da reunião do júri para decidir os vencedores, Reinaldo Dias, um dos membros do júri, afirma: “o ensino de cinema, que não existe no país, está tendo agora um caminho aberto pelo Super-8, dando condições para a formação de novos cineastas, como é o caso dos irmãos Wagner, em Curitiba” (MOSTRA.... 1978), sendo também “um incentivo à produção de filmes locais”.

No dia 18 de novembro houve uma sessão na CMGV com os filmes vencedores do festival. De acordo com texto publicado na Gazeta do Povo em 16 de novembro (CINEMATECA..., 1978), quatro dos nove filmes vencedores eram curitibanos: *Caminhando* (dir. Antonio Carlos Domingues da Silva), *A cidade dos executivos* (dir. Irmãs Wagner), *A vida a 18 mil graus centígrados* (dir. Ito Pedro de Souza) e *Movimento Retilíneo*. Destacamos a presença das Irmãs Wagner, citadas anteriormente, no texto de fevereiro de 1977. A carreira do grupo estabelecia-se com o reconhecimento tanto da comunidade superoitista local quanto do festival, um evento de consagração. O próprio fato da CMGV promover a sessão com os vencedores do festival liga-se com o apoio dado ao movimento superoitista citado anteriormente.

A Cinemateca promoveu, semelhantemente, outra sessão de Super-8 com vencedores de 1980 do *Super Festival Nacional de Filme Superoito*, de São Paulo. O artigo publicado na Gazeta do Povo (NA CINEMATECA..., 1980) anuncia a sessão, destacando a presença de filmes paranaenses no festival, inclusive entre os vencedores. Num total de oito filmes premiados, seis eram paulistas e dois paranaenses: *Escura Maravilha* (dir. Fernando Severo) venceu na categoria de filme experimental, enquanto que *Mané da Paz, fabricante de viola* (dir. Celso Luck) levou o prêmio de melhor documentário. O júri também contou com paranaenses: Márcia Lobato (jornalista e assessora de imprensa do CEFET-PR, e Mauro Alice, montador e diretor de cinema. O artigo cita Abrão Berman, coordenador do festival, que afirma que o movimento superoitista paranaense vinha se destacando nos festivais ao receber diversos prêmios, como *Aluminosa espera do apocalipse* (dir. Fernando Severo), vencedor no festival de Gramado, e *Mané da Paz, fabricante de viola* (dir. Celso Luck) que, além do referido prêmio, venceu também em Sergipe.

Filmes produzidos a partir de cursos oferecidos na Cinemateca também constam nas fontes selecionadas, a exemplo da sessão realizada em 29 de setembro de 1979 (FILMES..., 1979). Três filmes compunham o programa, sendo eles: *Carta a Fellini* (dir. Valêncio Xavier), *Sensibilize-se* (dir. coletiva) e *Palavra de ordem* (Homero de Carvalho), realizados no curso ministrado por Noilton Nunes em julho daquele ano. O texto destaca o filme de Xavier, cuja equipe contou com alunos

contou com alunos do curso e com o próprio Noilton Nunes. *Sensibilize-se* trata sobre a vida do artista Guido Viaro, enquanto que *Palavra de Ordem* documenta as comemorações do dia do trabalhador, divididas entre as oficiais e as populares. Este filme já havia sido exibido da VIII Jornada Brasileira do Curta Metragem, em João Pessoa.

Em entrevista a Hugo Mengarelli, Valêncio Xavier discorreu sobre a ascensão do cinema curitibano, marcando presença nos festivais nacionais, e avalia positivamente os esforços da CMGV: “acho que 1980 foi o ano do cinema paranaense, nele se cristalizou todo um trabalho que a Cinemateca vinha desenvolvendo desde sua fundação” (VALÊNCIO..., 1980). Os prêmios e menções recebidos por Celso Luck, Fernando Severo, Francisco Alves dos Santos, Ronaldo Duque, Homero de Carvalho, Irmãs Wagner e pelo próprio Valêncio Xavier são um sinal de que a Cinemateca estava atuando positivamente no incentivo aos novos cineastas. Questionado por Mengarelli sobre a real validade de prêmios em festivais, se eles não geram uma competitividade nociva, Xavier declara:

Veja bem, eu acho que o cinema brasileiro tem que lutar com todas as armas possíveis, e o festival é uma delas. No caso específico da Cinemateca os prêmios são muito importantes, não só no caso de meu filme premiado [...]. É porque eles permitem que nosso trabalho comece a ser visto aqui em Curitiba, que sempre está abaixando a cabeça pelas coisas de fora, enquanto agora, os de fora abaixam a cabeça pelas coisas que nós estamos fazendo isto é, nosso cinema necessita dessa premiação para ser reconhecido aqui. (VALÊNCIO..., 1980).

A afirmação de Xavier ressoa com o papel da Cinemateca, de defesa do cinema não apenas em seus aspectos históricos mas também contemporâneos, motivando e oferecendo apoio para o jovem cinema então nascente, independente ou apoiado pelo Estado, afastado dos grandes processos de produção. Parece-nos importante o fato de que o contexto demandava a conquista de espaços e mecanismos de financiamento público – desde o empréstimo de equipamentos e películas, passando pelos concursos da EMBRAFILME em parceria com a CMGV.

Outro texto que busca realizar um balanço da relação da CMGV com a produção de filmes foi escrito por Aramis Millarch para O Estado do Paraná, em junho

de 1985, com a CMGV já sob a direção de Francisco Alves dos Santos. Distantes pela temporalidade de quatro anos e cinco meses, os textos permitem notar que os nomes dos jovens cineastas se diversificaram. Millarch cita os trabalhos dos irmãos Willy e Werner Schumann, Paulo Friebe e Nivaldo Lopes. O autor do artigo coloca que a Cinemateca é um espaço de formação não apenas através dos cursos, mas também pelas sessões de cinema, o que coloca o público em contato com uma variedade de filmes e promove a troca de ideias que culmina, no caso estudado, em criação artística:

Com formação teórica e prática graças à Cinemateca do Museu Guido Viaro, participando dos cursos que Francisco Alves dos Santos vem promovendo ali e, sobretudo, não perdendo os clássicos em constantes reprises, essa garotada dispensa as tetas do oficialismo (ao contrário de falsos “valores” de nosso cinema) e parte para realizações próprias e independentes (NOSSOS CINEASTAS..., 1985).

Diante desta análise de alguns textos da imprensa diária curitibana, corroboramos a ideia já colocada em discussão em nossa pesquisa anterior, na qual afirmamos que a imprensa atuava como elemento fundamental não apenas para a divulgação da programação da Cinemateca, mas também para afirmar-se enquanto um importante espaço de formação cultural na cidade de Curitiba. Tal elemento passa também pelo esforço em justificar a própria ideia de Cinemateca e sua presença na cidade, afirmando não apenas um passado cinematográfico, mas também o presente e futuro para o qual trabalha ativa e conscientemente. A ação de propor sessões com filmes premiados em festivais parece-nos estar intimamente ligada “a necessidade de reconhecimento pela comunidade de origem. Uma prestação de contas da missão da Cinemateca em estimular a produção local” (CARVALHO, 2017, p. 95).

FONTES CONSULTADAS

CINEMATECA vai mostrar os superoito premiados. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 16 de novembro de 1978.

FILMES do Paraná na Cinemateca. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 29 de setembro de 1979.

MOSTRA do filme Super 8 tem cunho didático. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 10 de novembro de 1978.

NA CINEMATECA, os super 8 premiados. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 27 de setembro de 1980.

NOSSOS CINEASTAS, anos 80. **O Estado do Paraná**, Curitiba, 19 de junho de 1985.

SUPEROITO. Quatro super stars. Ingrid, Elizabeth, Rosane e Helmut. **Diário do Paraná**, Curitiba, 27 de fevereiro de 1977.

UMA CINEMATECA que contribui para o aprimoramento do cinema. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 07 de março de 1977.

VALÊNCIO Xavier. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 23 de novembro de 1980.

BIBLIOGRAFIA

BOLETIM DA CASA ROMÁRIO MARTINS. **Cinemateca de Curitiba: 30 anos**. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, v. 29, n. 128, setembro de 2005.

CARVALHO, Luciane. **A programação da Cinemateca do Museu Guido Viaro (Curitiba, 1975-1985)**. Dissertação. Setor de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História. Universidade Federal do Paraná, Curitiba: 2017.

CORREA JÚNIOR, Fausto Douglas. **Cinematecas e cineclubes: política e cinema no projeto da Cinemateca Brasileira (1952/1973)**. Dissertação. Faculdade de Ciência e Letras. Universidade Estadual Paulista, Assis: 2007.

OLIVEIRA, Dennison de. **Curitiba e o mito da cidade modelo**. Curitiba, Editora da UFPR: 2000.

AS FORMAS DAS CONTRACONDUTAS: UMA ANÁLISE DO FILME *A FORMA DA ÁGUA* A PARTIR DOS CONCEITOS DE ROBERT DARNTON E MICHEL FOUCAULT

KLEINA, Olívia B. S.¹

RESUMO: O filme *A Forma da Água* foi descrito como um conto de fadas pelos principais jornais do Brasil, característica considerada negativa pelos críticos especializados, pois ela desconectaria a obra da realidade. O presente trabalho parte das críticas de cinema dos jornais *Folha de S. Paulo*, *Estadão* e *O Globo* para apresentar uma análise de como os contos de fada, ao contrário do que defenderam os jornalistas destes três veículos de comunicação, são um retrato das angústias e dilemas de uma sociedade de um período específico, com base nas ideias de Robert Darnton. No caso de *A Forma da Água*, os personagens revelam tais dilemas da sociedade norte-americana da década de 1960, período da Guerra Fria, em especial se forem levados em conta os conceitos de conduta e contraconduta de Michel Foucault.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; contos de fada; História Contemporânea; Robert Darnton; Michel Foucault.

INTRODUÇÃO

Uma faxineira muda que se apaixona por uma criatura aquática fantástica em um laboratório secreto do governo americano, em plena Guerra Fria. Estas poucas palavras são usadas para resumir o enredo de *A Forma da Água* pelos críticos de cinema em textos publicados nos principais jornais do Brasil. Dirigida por Guillermo Del Toro e ganhadora de quatro estatuetas do Oscar em 2018, inclusive o de Melhor Filme², a obra foi descrita como um conto de fadas ou uma fábula nestes veículos de comunicação e pelo próprio diretor do longa³.

.....
¹Graduada em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, e em História - Memória e Imagem pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). olivia.baldissera@gmail.com.

²Disponível em <https://oscar.go.com/news/oscar-news/oscar-winners-2018-see-the-full-list>. Acesso em 18 mai 2019.

³Guillermo Del Toro chama *A Forma da Água* explicitamente de um conto de fadas em entrevistas, como a que concedeu ao site especializado em cinema Indie Wire. Disponível em <https://www.indiewire.com/2018/01/guillermo-del-toro-masturbation-scene-shape-of-water-1201920919/>. Acesso em 26 mai 2019.

A referência às fábulas é feita assim que o filme se inicia, quando vemos a protagonista, Elisa Esposito, deitada em um sofá e sonhando com um mundo submerso em água. Em uma narração de um personagem que não está na cena, ela é mencionada como uma princesa que não vive em um mundo de príncipes e monstros, mas tem uma história que se assemelha a um conto de amor.

No presente trabalho, as críticas de cinema serão usadas para iniciar uma análise de como os contos de fada apresentam um retrato das angústias e dilemas de uma determinada sociedade, com base nas ideias de Robert Darnton apresentadas no primeiro capítulo do livro *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*, com o nome “Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamãe Ganso”. As fábulas revelariam uma visão de mundo particular de uma sociedade, de acordo com a forma que o narrador adapta um tema universal para sua audiência. Esta adaptação faz com que a especificidade do tempo e do lugar apareça, mas sem apresentar comentários sociais explícitos ou alegorias metafísicas (DARNTON, 1986, p. 29).

Por trazerem estas características, os contos de fadas também podem ser analisados sob a perspectiva do conceito de contraconduta de Michel Foucault. Os indivíduos em uma determinada sociedade estão atrelados a complexas relações de poder, que fazem parte do seu dia a dia. Assim, eles são categorizados e ligados a uma identidade, que os obriga a seguir um regime de verdade e certas normas de conduta (FOUCAULT, 1995, p. 232, p. 235). E quando estes indivíduos agem em desacordo a estas normas, chegando a promover movimentos de resistência? Eles praticam contracondutas, ao serem sujeitos na luta contra procedimentos colocados em prática para conduzir os outros, promovidos por agentes de quem exerce o poder neste corpo social (FOUCAULT, 2008, p. 266).

Os conceitos de conduta e contraconduta serão detalhados adiante, para entender como as atitudes que produzem determinadas práticas dos personagens de *A Forma da Água* são exemplos de contraconduta presentes na década de 1960 nos Estados Unidos. Serão analisados quatro personagens: a protagonista Elisa Esposito, seu vizinho Giles, a colega de trabalho Zelda Fuller e o vilão Richard Strickland. O comportamento de Elisa, Giles e Zelda ao longo do filme são tipos de contraconduta, enquanto Strickland

adota condutas características do período em que se passa a trama.

Antes de seguir adiante na descrição das ideias de Robert Darnton e nos conceitos de conduta e contraconduta de Foucault, é importante mencionar certas características do personagem de ficção que auxiliam na compreensão de como *A Forma da Água* traz tensões reais da sociedade americana da Guerra Fria - e da atualidade. Antonio Candido apresenta a definição clássica de E. M. Forster, que separa os personagens fictícios em "planos" e "esféricos"⁴.

De acordo com esta classificação, podemos considerar Elisa, Zelda e Giles personagens esféricos, enquanto Strickland seria plano. A categorização auxilia a entender como eles se comportam ao longo da narrativa, porém o papel dos personagens vai além: eles são como uma lupa que faz o espectador enxergar com mais nitidez aspectos essenciais da vida humana. Como escreve Anatol Rosenfeld, ao tratar sobre o personagem da ficção literária:

A grande obra-de-arte literária (ficcional) é o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar (exemplar também no sentido negativo). Como seres humanos encontram-se integrados num denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social e tomam determinadas atitudes em face desses valores. Muitas vezes debatem-se com a necessidade de decidir-se em face da colisão de valores, passam por terríveis conflitos e enfrentam situações-limite em que se revelam aspectos essenciais da vida humana: aspectos trágicos, sublimes, demoníacos, grotescos ou luminosos. Estes aspectos profundos, muitas vezes de ordem metafísica, incomunicáveis em toda a sua plenitude através do conceito, revelam-se, como num momento de iluminação, na plena concreção do ser humano individual (ROSENFELD, 1968, p. 45).

.....
⁴Os personagens planos são semelhantes a caricaturas, pois são construídas em torno de uma única ideia ou qualidade. Eles não evoluem ao longo da história, não mudam de acordo com as circunstâncias, por isso são facilmente reconhecíveis e lembrados pelo leitor. Já os personagens esféricos são mais complexos e são capazes de surpreender o leitor, ao mudarem o estado de espírito ao longo da narrativa (CANDIDO, 1968, pp. 57-59).

Neste sentido, é nas situações-limite que é possível identificar a prática de condutas e contracondutas, pois são estes momentos que permitem ao espectador de *A Forma da Água* identificar as tensões e lutas constantes, bem como a maneira pela qual os personagens deveriam se conduzir, que são enfrentados pelos diferentes grupos sociais da década de 1960. Elisa, Zelda, Giles e Strickland dão nitidez às relações de poder presentes no cotidiano devido às características que lhe foram atribuídas por Guillermo Del Toro, por meio do processo de convencionalização. Como é impossível para um autor, seja ele de romances, peças de teatro ou roteiros de cinema, descrever a totalidade de uma existência humana, ele seleciona traços que vão constituir cada um dos personagens (CANDIDO, 1968, pp. 73-74). No caso do filme analisado no presente trabalho, os traços foram escolhidos para definir grupos de oprimidos e opressores: a mulher, o negro, a mulher negra, o homossexual, o homem branco, o estrangeiro, citando apenas alguns exemplos.

1. AS CRÍTICAS: SER UM CONTO DE FADAS É UM DEMÉRITO DE A FORMA DA ÁGUA?

Foram selecionadas as críticas dos três maiores jornais do Brasil: *Folha de S. Paulo*, *O Estado de S. Paulo*, também conhecido como *Estadão*, e *O Globo*, de acordo com a Comscore⁵. Antes de detalhar o conteúdo dos textos selecionados, é preciso conhecer os aspectos mais importantes da trama de *A Forma da Água*.

O filme tem como protagonista Elisa, uma faxineira muda interpretada por Sally Hawkins. Ela e a colega Zelda, interpretada por Octavia Spencer, são zeladoras de um laboratório experimental secreto do governo dos Estados Unidos, na década de 1960, em plena Guerra Fria. Um dia, este espaço recebe um ser subaquático (interpretado por Doug Jones) para ser estudado, com quem Elisa terá contato ao ser a responsável pela limpeza do local em que ele está confinado. Ela se afeiçoa à criatura, à medida em que convive e interage com ela. Ao ver as torturas pelas quais ela passa, ordenadas pelo agente do governo Richard Strickland (Michael Shannon), Elisa elabora um plano para resgatar o ser. Ela pede ajuda a Zelda e a Giles (Richard Jenkins), seu vizinho e melhor amigo⁶.

Elisa possui uma deficiência de fala. Zelda é uma mulher negra que vive um relacionamento abusivo com o marido. Giles é um publicitário decadente e

homossexual. Richard é o típico homem branco que segue e impõe normas de conduta. Todos estes personagens representam grupos de oprimidos e opressores, envolvidos nas relações de poder descritas por Foucault. E este aspecto não fugiu aos críticos dos três maiores jornais brasileiros.

Na *Folha de S. Paulo*, a visão sobre *A Forma da Água* é negativa, enquanto nos outros dois periódicos as críticas são positivas. Mas os três apresentam o filme de Del Toro como uma fantasia, um mundo fantástico inspirado em contos de fada conhecidos pelo grande público.

O crítico da *Folha*, Inácio Araújo, logo menciona as referências do diretor mexicano à história de *A Bela e a Fera*, por apresentar uma relação entre uma mulher e um ser que é visto como um monstro, porém considera o longa limitado. Para ele, o roteiro reúne elementos utilizados apenas para ganhar um Oscar, a maior premiação do cinema americano e mundial, como a apresentação das minorias, representados pelo vizinho gay e pela melhor amiga negra, e a direção de cena.

Fora isso, estamos mergulhados nessa estética tão Del Toro, que lembra tão infelizmente o Terry Gilliam de "Brazil", numa história em que o vilão parece saído de um filme de super-herói (é tão vilanesco quanto). E os heróis envolvem-se numa fantasia romântica cujo mérito principal é que, por princípio, ninguém precisa sequer crer no que vê, só envolver-se.⁷

Já os jornalistas especializados em cinema Luiz Carlos Merten e André Miranda, do *Estadão* e *O Globo*, respectivamente, veem a participação das minorias como um grande mérito do longa. Merten, em especial, destaca a força do indivíduo contra o sistema, em um contexto de forte xenofobia durante o governo de

.....
⁵A Comscore é uma empresa americana de ciência de dados que monitora o tráfego de usuários nos portais de notícias do Brasil. O ranking de audiência dos jornais mencionados foi construído com base no número de usuários únicos nos sites dos veículos em 2018, mesmo ano em que o filme *A Forma da Água* ganhou o Oscar de Melhor Filme. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2019/01/site-da-folha-lidera-audiencia-entre-os-jornais.shtml>. Acesso em 18 mai 2019.

⁶Sinopse e informações técnicas do filme *A Forma da Água* disponíveis em <http://www.adoro-cinema.com/filmes/filme-246009/>. Acesso em 18 mai 2019.

⁷Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/01/1953991-nao-sera-surpresa-se-o-limitado-a-forma-da-agua-levar-o-oscar.shtml>. Acesso em 18 mai 2019.

Donald Trump. O crítico aponta as conexões entre a fantasia e a realidade, seja no cenário de Guerra Fria em que se passa o filme ou no ano em que a obra foi exibida nos cinemas. "O quadro histórico é real, mas a simples presença do homem aquático subverte o chamado realista e joga o filme nos domínios do fantástico, que tanto atraem Guillermo Del Toro"⁷.

André Miranda também elogia a atenção dada às minorias, mas vê o aspecto de fábula de *A Forma da Água* como uma característica negativa do filme, como se a fantasia diminuísse a importância das críticas sociais feitas no roteiro.

Mas há uma outra leitura, bem menos interessante, que o aproxima de um conto de fadas infantil. Claro que se pode dizer que quase qualquer produção fantasiosa tem um quê de conto de fadas, afinal a matriz é a mesma. O problema, no caso de "A forma da água", é que há um momento em que todos os outros elementos são deixados de lado em nome de se explorar o romance entre os protagonistas. A relação é bem inserida na história, mas acaba deixando tudo com um jeitão de filme juvenil para assustar e maravilhar pré-adolescentes que não gostam de dormir cedo.⁸

Das três críticas apresentadas, a que mais compreende a importância dos contos de fada para se apreender uma sociedade, como defende Darnton, é a de Luiz Carlos Merten, do *Estado*. Os críticos da *Folha de S. Paulo* e *O Globo* encaram o aspecto fantasioso do filme como um ponto negativo, que ofusca a trama principal. Merten, ao contrário, enxerga como os elementos do romance entre Elisa e a criatura revelam características da sociedade americana da década de 1960.

Explorar os argumentos de Darnton sobre as características sociais implícitas nos contos de fada é essencial para identificar o conceito de contra-conduta de Foucault em *A Forma da Água* e, assim, demonstrar o impacto deste filme para o grande público, ao mostrar formas de resistência.

.....
⁸Disponível em <https://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,analise-em-a-forma-da-a-gua-guillermo-del-toro-mostra-a-forca-do-individuo-contr-o-sistema,70002170226>. Acesso em 18 mai 2019.

⁹Disponível em <https://oglobo.globo.com/rioshow/critica-forma-da-agua-22351638>. Acesso em 18 mai 2019.

Robert Darnton estuda as variações de conhecidos contos de fada nas línguas francesa, inglesa e alemã. O historiador se detém nas narrativas da França dos séculos XV e XVIII, ao defender que elas são uma ótima ferramenta para se compreender a mentalidade das comunidades camponesas destes séculos e, assim, descrever a ordem social do período (DARNTON, 1986, pp. 38-39). Ele identifica temas recorrentes, que ganham uma nova abordagem dependendo de quem é o narrador e a quem ele se dirige. Para os camponeses franceses, estes tópicos eram a fome, a sobrevivência da prole e a subserviência a um soberano. E como eles lidavam com estes problemas mundanos? Com o trabalho e a esperteza. Para sobreviver, todos os membros das famílias camponesas do Antigo Regime, inclusive crianças, deveriam trabalhar como uma unidade econômica (DARNTON, 1986, pp. 34-37, p. 54).

Desta forma, os contos de fada usam da fantasia para apontar elementos de realismo e, assim, mostrar aos camponeses como se orientar na ordem social cruel a que estão submetidos. As narrativas também são uma forma de resistência ao Antigo Regime, ao apresentar a disputa entre o pequeno e o grande, o pobre e o rico, o desprivilegiado contra o poderoso. Os camponeses saem vitoriosos desta disputa por serem astuciosos, enquanto padres, moleiros, intendentess do Estado e reis perdem devido à estupidez. No entanto, eles se satisfazem em apenas infligir a humilhação nos poderosos em contos, não têm planos de mudar a ordem social nem de promover uma revolução (DARNTON, 1986, p. 59, pp. 82-84).

É a partir desta descrição de Darnton sobre como os contos de fada são uma forma de resistência à ordem social vigente que é possível trabalhar as ideias de Foucault sobre as contracondutas no filme analisado neste trabalho. A busca por temas recorrentes que preocupam a sociedade americana em tempos de Guerra Fria também é exemplificada em *A Forma da Água*. No filme, ela está presente nas condutas e contracondutas: a subjugação e a resistência do negro, o ostracismo de quem sofre com um vício, a homofobia, as relações desiguais de trabalho, o medo do estrangeiro, as normas que devem ser seguidas pelo homem branco para alcançar o Sonho Americano. E a maneira como os personagens na trama reagem à ordem social a que estão submetidos revela os movimentos de resistência implícitos neste conto de fadas cinematográfico.

2. CONDUTAS E CONTRACONDUTAS NA AMÉRICA DA GUERRA FRIA

Antes de definir o que é uma contraconduta, é necessário detalhar o que é uma conduta. Tal definição está diretamente ligada às relações de poder, termo que guarda múltiplas especificidades. O poder é algo que se exerce a partir de inúmeros pontos e em meio a relações desiguais e móveis, por isso ele está presente nos mais diferentes tipos de ligações entre sujeitos, como econômicas, de saber e sexuais. O mais adequado não é pensar o poder como consequência de uma decisão individual ou suas relações como uma oposição binária entre dominadores e dominados, mas como um fenômeno de desequilíbrios que envolve ações de todos os sujeitos envolvidos. Ou seja, os sujeitos aceitam participar deste jogo, já que não existem relações de poder sem liberdade. O poder só se exerce sobre sujeitos livres, que têm diante de si um campo de possibilidades, onde condutas, reações e diferentes comportamentos podem ser adotados, inclusive movimentos de resistência a este poder (FOUCAULT, 2007, pp. 88-91; FOUCAULT, 1995, pp. 243-244).

As relações de poder envolvem uma luta permanente dos sujeitos, que têm suas ações conduzidas por quem exerce o poder. Esta afirmação explica uma das definições do termo "conduta", que se refere ao ato de conduzir os outros, segundo mecanismos de coerção mais ou menos estritos. Outra definição é a maneira do sujeito se comportar em um campo aberto de possibilidades. O exercício do poder consiste em "conduzir condutas" e ordenar a probabilidade, em outras palavras, estabelecer as normas de conduta que devem ser seguidas pelo corpo social (FOUCAULT, 1995, pp. 243-244). O poder atravessa uma entidade política e econômica, como um governo, um Estado, por uma categoria profissional, como os médicos, professores e juristas, ou por uma entidade religiosa, como a Igreja Católica. Ele também está presente nas relações cotidianas, como em um casamento, em uma família ou em um escritório.

Em todos estes cenários, quem exerce o poder conduz a existência cotidiana dos sujeitos com um objetivo definido. Esta relação é uma luta, um conflito constante entre quem conduz a conduta do outro e quem é conduzido, que em determinados momentos é dominado e em outros oferece resistência. Nestas ocasiões, os sujeitos buscam outras formas de agir dentro do campo de possibilidade, outro

regime de verdade, outra autoridade que apresente condutas diferentes a serem seguidas. A este comportamento de resistência, de luta contra os procedimentos postos em prática para conduzir os outros, Foucault dá o nome de "contraconduta" (FOUCAULT, 2008, pp. 264-266).

Apresentadas as definições de conduta e contraconduta, é preciso fazer uma breve descrição das principais características da sociedade americana da década de 1960, período em que está situado o filme analisado no presente trabalho. Estes anos são marcados por uma série de descontentamentos e rebeldias sociais e políticas, inseridos em acontecimentos como o conflito ideológico entre Estados Unidos e União Soviética, a Guerra do Vietnã, a crise do petróleo, a competição com outras potências mundiais, o movimento pelos Direitos Civis e o movimento feminista. A sociedade americana passava por uma "crise de autoridade", devido às políticas desastrosas dos governos da época, que foram incapazes de lidar com problemas sociais, como o racismo. Isto atraiu a atenção para diversos movimentos sociais, que contestavam as definições estabelecidas de progresso, liberdade e cidadania (PURDY, 2007, p. 235). No caso de *A Forma da Água*, as relações de poder e, conseqüentemente, as condutas e contracondutas, estão diretamente ligadas a estas características.

3. A FORMA DAS CONTRACONDUTAS: ELISA, GILES E ZELDA

A protagonista de *A Forma da Água*, Elisa Esposito, é o personagem mais representativo quando se trata de contracondutas. Ela reúne em um único papel diversos elementos que a prendem em uma posição prejudicada nas relações de poder: mulher, muda e zeladora. Tais elementos a colocam em um lugar repleto de condutas que ela deve adotar no seu cotidiano, como uma representante da sociedade americana da década de 1960.

Contudo, ela quebra este paradigma logo no início do longa, em uma cena de masturbação feminina, que chocou a audiência americana¹⁰. Ainda, Elisa não se submete ao papel submisso nas relações de trabalho e se aproveita do que seria uma limitação física para desafiar o seu superior, Richard Strickland, todo o momento em que é provocada por ele. Logo após o resgate da criatura, Strickland interroga os funcionários do laboratório, inclusive Elisa e Zelda. O agente do

governo trata as duas colegas como ignorantes devido à posição que ocupam no laboratório pela segunda vez no filme, ao pressupor que elas não sabiam o significado da palavra “trivial”. Ele também desdenha das capacidades delas, ao afirmar que seria impossível que duas faxineiras conseguiram elaborar um plano para libertar o ser subaquático. É neste momento que Elisa usa a linguagem de sinais para ofendê-lo, mensagem que Strickland não compreende e que o deixa irritado. O próprio resgate da criatura também pode ser visto como um desafio às relações de poder estabelecidas no universo apresentado no longa.

A postura mais reveladora de contraconduta de Elisa é a relação que ela cativa com a criatura, e não apenas no aspecto romântico. A protagonista é uma das poucas pessoas do laboratório do governo a enxergar o ser subaquático de uma maneira digna, ao se preocupar com os ferimentos e ao oferecer alimento para ela. Esperava-se dela uma postura semelhante ao dos superiores, que veem a criatura como um monstro, um ser sem consciência, o que lhes autoriza a tratá-la com violência. No decorrer da trama, é Elisa quem toma a iniciativa de se aproximar da criatura, iniciar um diálogo com ela e, por fim, começar uma relação sexual. Desta forma, a personagem segue o caminho inverso do que se é esperado de uma mulher na sociedade norte-americana da década de 1960.

Já Zelda alterna entre seguir e ignorar as normas esperadas de alguém que está na posição em que ela se encontra no grupo social. Mulher, negra, esposa e zeladora, Zelda se permite desafiar as regras em dois momentos do filme: ao fumar escondido nas docas do laboratório e ao ajudar Elisa a resgatar a criatura subaquática. Nos demais momentos de *A Forma da Água*, vemos a personagem constantemente reclamando do marido, um homem que fala pouco e

.....
¹⁰A cena em questão levantou uma polêmica nos Estados Unidos, o que levou o diretor Guillermo Del Toro a ter que se explicar para o site Indie Wire: “[Elisa] pode estar ao seu lado em um ponto de ônibus, mas ela também é cativante, maravilhosa, mágica. Mas eu queria mostrar que ela não é uma princesa de desenho animado, que este conto de fadas tem outros lados. [...] Eu queria mostrar como ela sonha com a água, como ela usa a água para cozinhar os ovos, como ela entra na água e se masturba, limpa seus sapatos, e vai trabalhar. Uma rotina perfeitamente aceitável para qualquer padrão [...]. Nós estamos acostumados a nunca representar a sexualidade feminina, ou mostrá-la de uma maneira glamourizada, artificial.” (tradução nossa). Disponível em <https://www.indiewire.com/2018/01/guillermo-del-toro-masturbation-scene-shape-of-water-1201920919/>. Acesso em 26 mai 2019.

que espera que a esposa faça tudo para ele. Ela enfrenta o marido todas as vezes, porém sempre se vê obrigada a voltar rápido para casa e preparar o jantar ao esposo.

Zelda não assume o papel de faxineira subserviente e reage ao ouvir os comentários racistas feitos pelo seu superior, Richard Strickland. Na primeira vez que ele convoca as duas zeladoras para seu escritório, Strickland comenta que é raro ver uma mulher negra ser filha única e, por isso, Zelda seria uma “traidora da sua raça”, aspecto que ela carregaria no segundo nome, Dalila. Em seguida, o agente do governo pressupõe que a personagem não sabe o significado das palavras que ele usa, devido à posição que ela ocupa no laboratório e pela cor da sua pele. A cena termina quando Strickland faz comentários sobre Deus, afirmando que o ser divino seria mais parecido com um homem branco, sem semelhança alguma com a criatura presa no laboratório ou com Zelda. Elisa reage aos comentários e desafia Strickland com o olhar, enquanto Zelda responde com ironia aos comentários de Strickland.

Quem também segue este caminho é Giles, o vizinho de Elisa, no quesito da masculinidade. Giles é homossexual, além de ter outras características consideradas contracondutas. Ele é um artista que trabalha para agências de publicidade, com ilustrações para propagandas, e vemos ele a todo momento desenhando. Em uma única fala do filme, na cena em que Giles vai apresentar seu mais novo trabalho a um antigo colega, descobrimos que ele luta contra o alcoolismo e havia perdido o emprego há alguns anos.

Em relação a sexualidade, dois trechos de *A Forma da Água* mostram que, mesmo desiludido, Giles não desistiu de encontrar um par romântico. Ele e Elisa vão com frequência a uma loja de tortas, o Dixie Doug's Pies, e sempre são atendidos pelo mesmo homem, que os recebe de uma maneira acolhedora. Nem Elisa nem Giles gostam das tortas, porém o artista insiste em ir à loja para ver o atendente, por quem está se apaixonando. Em outra cena, Giles volta a Dixie Doug's Pie sozinho, após ter uma de suas ilustrações rejeitada na agência de publicidade, e desabafa com o homem que sempre o atende. Ele toma coragem e segura a mão do atendente, perguntando se eles não poderiam se conhecer melhor. Neste momento, um casal de negros entra na loja de tortas e é expulso pelo atendente, que em seguida rechaça as investidas de Giles e o expulsa também, por ser homossexual.

A tratativa na loja muda completamente assim que Giles revela sua orientação sexual, no entanto, ele também passa por uma grande mudança. Sofrer uma violência por ser alguém que não tem um comportamento esperado pela sociedade faz com que Giles reflita sobre os planos de Elisa e sua relação com a criatura. O personagem percebe-se como diferente e que indivíduos que estão fora do padrão esperado precisam ajudar uns aos outros, nem que isto signifique não seguir as normas presentes nas relações de poder.

4. A FORMA DAS CONDUTAS: STRICKLAND

Em *A Forma da Água*, Richard Strickland é o personagem que encarna as normas impostas por quem exerce o poder, sem as questionar, além de ser um privilegiado nas relações de poder deste universo cinematográfico, o que torna bastante significativo ele ser apresentado como o vilão do longa.

Strickland segue as condutas de masculinidade esperadas de um homem branco americano na década de 1960. Heterossexual, vive com a mulher e os dois filhos no subúrbio e espera subir na carreira ao seguir todas as ordens do General Hoyt, que personifica as intenções do governo americano com a prisão da criatura. O personagem já mostra sua preocupação em seguir as normas de masculinidade na primeira cena em que aparece, no banheiro do laboratório. Elisa e Zelda estão limpando o local quando Strickland entra. Ele lava as mãos, mostra para elas o bastão de eletrochoque que usa para agredir a criatura para, em seguida, ignorá-las e urinar na frente delas. O personagem não lava as mãos após urinar, apenas antes, pois, para ele, um “homem de verdade” só pode higienizar as mãos uma vez, ou antes ou depois de ir ao banheiro. E ele faz questão de comentar este fato com Elisa e Zelda, para mostrar como ele segue com afinco as regras de masculinidade.

Outros aspectos do personagem que demonstram como ele se preocupa em seguir as condutas estão presentes na relação com a família e com o carro. Nas cenas em que Strickland está com a esposa e os filhos, vemos que ele está infeliz e está apenas cumprindo com suas obrigações, inclusive sexuais. A mulher dele, Elaine Strickland, interpretada por Lauren Lee Smith, convida-o para ir até o quarto, enquanto as crianças estão na escola. Ele a acompanha sem prazer algum

e, enquanto mantém relações com Elaine, Strickland pensa em Elisa, por quem passa a sentir-se atraído após ter sido desafiado no laboratório.

Já no vínculo que ele tem com o carro, vemos que mais uma vez Strickland faz algo que não deseja para seguir o que se é esperado de alguém que está na posição dele. Em um momento do filme, o personagem vai comprar um carro, pois seus subordinados comentam que ele deveria ter um. Ele observa vários modelos, até chegar a um que lhe chama a atenção pela cor verde, não por ter gostado dela, mas por a ter odiado. Mesmo detestando a cor, Strickland se vê obrigado a comprar o carro verde, pois o vendedor garante para ele que aquele automóvel é digno de homens de sucesso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao ser definido como um conto de fadas, *A Forma da Água* é considerado pela crítica especializada um filme ingênuo, desconexo da realidade. Os estudos de Robert Darnton sobre como as fábulas revelam a mentalidade da sociedade camponesa da França da Era Moderna mostram que esta desconexão entre a fantasia e a realidade é falaciosa. Em especial no caso do filme de Del Toro, que faz um retrato da sociedade estadunidense da década de 1960, ao reunir exemplos de condutas e contracondutas em personagens de diferentes grupos sociais. Os conceitos de Michel Foucault são uma ferramenta para compreender a representatividade da obra cinematográfica, que tem um apelo especial para a audiência norte-americana durante o governo Trump. Por isso, a crítica do jornal Estadão é a que mais se aproxima da relevância da obra para as minorias da sociedade atual, que encontram na história de Elisa um exemplo de resistência.

A análise de *A Forma da Água* não se restringe às condutas e contracondutas e aos personagens citados no presente trabalho, o que abre possibilidades para pesquisas futuras. O filme pode ser revisitado sob a ótica das relações de poder e dos dispositivos de sexualidade, ambos conceitos trabalhados por Michel Foucault. Ele também pode ser analisado sob a perspectiva do período em que foi produzido, das escolhas de enredo e de direção, em especial por ter sido dirigido por um mexicano nos Estados Unidos. Ainda, a criatura interpretada por Doug Jones merece um trabalho totalmente dedicado a ela. Estes desdobramentos

de pesquisa mostram que *A Forma da Água* e outras obras cinematográficas são fontes inesgotáveis para se compreender o ser humano e a complexa rede de relações em que ele está imerso, seja em um universo de fantasia ou no mundo real.

BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS

A FORMA DA ÁGUA. Direção: Guillermo Del Toro. Los Angeles: Fox, 2018 (123 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8CjsZn4l9dQ>.

ARAUJO, Inácio. Não será surpresa se o limitado 'A Forma da Água' levar o Oscar. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 29 jan. 2018. Ilustrada. Disponível em <http://bit.ly/31IHEaM>. Acesso em 18 mai 2019.

CANDIDO, Antonio. **A personagem do romance**. In: CANDIDO, Antonio (Org.). *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1968.

DARNTON, Robert. **Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamãe Ganso**. In: *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*. Trad. Sônia Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1986, 2ª edição.

FOUCAULT, M. **O Sujeito e o Poder**. In: DREYFUS, H. L. e RABINOW, P. Michel Foucault: Uma trajetória Filosófica. Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Trad. Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

_____. **Aula de 1º de Março de 1978**. In: *Segurança, Território e População*. Curso dado no Collège de France (1977-1978). Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **O dispositivo da sexualidade**. In: *História da Sexualidade I: A vontade de saber*. Trad. Maria Thereza da Costa Albuquerque e J.A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 2007. (16a ed.).

MERTEN, L. C. Análise: Em 'A Forma da Água', Guillermo Del Toro mostra a força do indivíduo contra o sistema. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 30 jan 2018. Cultura. Disponível em <http://bit.ly/2lNr22d>. Acesso em 18 mai 2019.

MIRANDA, André. Crítica: 'A forma da água'. **O Globo**, Rio de Janeiro, 5 mar 2018. Rio Show. Disponível em <https://glo.bo/2lPlzbi>. Acesso em 18 mai 2019.

PURDY, R. S. **O século americano**. In: KARNAL, L... [et al.]. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

ROSENFELD, Anatol. **Literatura e Personagem**. In: CANDIDO, Antonio (Org.). *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1968.

OS PALÁCIOS CINEMATOGRAFICOS DA CINELÂNDIA CARIOCA

Tamara Fernanda Carneiro Evangelista¹

RESUMO: O presente trabalho é um estudo sobre a era áurea dos Palácios Cinematográficos da Cinelândia, na cidade do Rio de Janeiro - RJ, mais especificamente dos cinemas construídos na Praça Marechal Floriano Peixoto (Capitólio, Império, Glória, Odeon e Pathé). Palácio cinematográfico é uma tipologia de sala de cinema de rua que foi muito popular entre as décadas de 1920 a 1970. O principal objetivo deste trabalho é compreender as razões que possibilitaram a construção da Cinelândia e as dinâmicas do funcionamento dessas salas até o seu fechamento. Além disso, visa propor uma discussão sobre a memória dessas salas e entender qual é o espaço do cinema de rua na contemporaneidade. A pesquisa pode ser classificada como bibliográfica de caráter teórico-prático, cujo método tem como fio condutor os autores que evidenciam a temática cinema e história, e sua intermediação com outras áreas do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Cinelândia; Cinema de rua; Patrimônio; Memória; História do cinema brasileiro.

INTRODUÇÃO

A Cinelândia (Praça Marechal Floriano Peixoto) carioca, localizada no centro da cidade do Rio de Janeiro, ganhou esse apelido devido a grande quantidade de salas de cinema que lá existiram até o século passado. No auge dos cinemas de rua na capital fluminense, a Cinelândia chegou a abrigar mais de dez Palácios Cinematográficos². Atualmente só um desses cinemas continua funcionando, o Odeon - ou Centro Cultural Luiz Severiano Ribeiro, como ele agora é chamado.

O cinema é uma invenção do final do século XIX. Faz parte de várias inovações tecnológicas introduzidas no final desse século e ao longo do século XX. Essa nova forma de lazer foi responsável por transformações socioculturais no meio urbano. Desde a sua criação até os dias atuais a forma de se fazer e reproduzir do

.....
¹Especialista em Cinema com ênfase em produção pela Faculdade de Artes do Paraná–FAP. Bacharel em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro–UNIRIO, museóloga do Museu de Arqueologia e Etnologia - MAE UFPR, tamara_ppg@hotmail.com.

²Palácio cinematográfico é uma tipologia dos cinemas de rua, categoria que foi muito popular nos centros urbanos, sobretudo entre as décadas de 1920-1950.

cinema está mudando constantemente. Os cinemas de rua, que eram tão populares no passado, são raros hoje em dia, mas ainda existem, ainda que alguns não sejam mais como palácios cinematográficos. “A situação cinema não é mais a mesma, o ‘lugar’ do cinema não é mais o mesmo. Os palácios cinematográficos entram em xeque na contemporaneidade. Ainda há espaço para esses cinemas nas ruas? Esquecemos aquelas salas?” (SOUSA, 2013, p. 19).

O objetivo do presente discutir a memória dos cinemas da Cinelândia carioca, apontando sua trajetória de funcionamento ao longo dos anos. Para isto foi realizada uma pesquisa bibliográfica com fontes que tratam da história do cinema, história do cinema no Brasil, história da cidade do Rio de Janeiro, conceitos de memória e patrimônio.

1. CHEGADA DO CINEMA AO BRASIL

As primeiras exibições no Brasil aconteceram através dos exibidores itinerantes, vindos da Europa. Estas exibições ocorriam em espaços que não serviam exclusivamente para a exibição cinematográfica, como parques, cafés-concertos e teatros. Por possuírem uma baixa qualidade técnica e pouca variedade de filmes, as exibições não duravam mais do que algumas semanas e, por não obterem investimento financeiro, muitos dos exibidores fizeram temporadas curtas e não retornaram ao Brasil. (GONZAGA, 1996).

“Os exibidores itinerantes tinham por hábito unir-se a companhias de variedades. Entre 1896 e 1904 somamos dezoito temporadas individuais regulares, incluindo as que foram apresentadas em cafés e parques. De 1904 a 1914, notamos outras dezoito temporadas. Nenhuma delas permaneceu mais de dois meses, a maioria durou uma ou duas semanas” (GONZAGA, 1996, p.57).

A primeira sala de cinema de rua no Rio de Janeiro, então capital da república, foi o *Salão de Novidades Paris no Rio*, inaugurada em 31 de julho de 1897, idealizada por Paschoal Segreto e José Roberto Cunha Salles. A sala se localizava na Rua do Ouvidor, nº 141, centro do Rio de Janeiro. A Rua do Ouvidor era a principal referência cultural da capital desde o Império, com teatros, jornais, salões e cafés, sendo assim o local ideal para abrigar a grande novidade que era o cinema;

"o cinematógrafo Paris no Rio [...], era o cinema mais antigo do Rio de Janeiro e provavelmente do Brasil, isto porque os cinemas anteriores foram ambulantes e instáveis" (ARAÚJO,1976, p.117). No começo, as exibições cinematográficas eram precárias: sofriam com má distribuição elétrica³, que causava picos de energia e falta de luz, o que normalmente causava a interrupção da projeção, fazendo com que o filme tivesse que ser recomeçado, o que não era bem aceito pelo público que acabava abandonando a sessão. Segundo ARAÚJO (1976), a atividade exibidora não era tão rentável, em função de todos os problemas de infraestrutura mencionados acima, e por causa disto os espaços destinados a ela não serviam integralmente para as atividades de projeção e os espaços também eram utilizados para a realização de outras formas de lazer, como os teatros e cafés-concertos.

O Salão de Novidades Paris funcionou até 1898, quando teve de ser fechada em função de um incêndio e suas atividades foram transferidas para o café-concerto *Moulin-Rouge*, que também era propriedade de Segreto, um empresário que investiu na distribuição cinematográfica e para isso fundou a Empresa Paschoal Segreto. Nesse mesmo período as exibições cinematográficas do *Salão Novidades Paris* passam a acontecer no Moulin-Rouge, localizado no Largo do Rocio, atual Praça Tiradentes. As atividades de entretenimento e lazer vão migrando da rua do Ouvidor para o Largo do Rocio, que se torna uma espécie de pólo cultural. (VIEIRA; PEREIRA,1986).

A exibição no Rio de Janeiro, após as históricas primeiras sessões na Rua do Ouvidor[...],ocorreu, num primeiro momento, nos estabelecimentos tradicionais de diversão, principalmente ao redor da atual Praça Tiradentes, então Largo do Rocio. Misturado a programas de variedades e atrações a mais diversas (mágicos, canto lírico, pequenos quadros cômicos, dramas etc.), exibiam-se filmes nos teatros Lucinda, São Pedro (onde hoje localiza-se o João Caetano), Carlos Gomes (antigo Sant'Ana), Maison Moderne, no café-concerto Moulin Rouge, no Theatro Apolo, Recreio Dramático, São José, Lyrico, sendo que a maioria desses estabelecimentos era emprestada por Paschoal Segreto. Além desse núcleo e da Rua do Ouvidor, dois outros locais marcaram, desde essa época pioneira, espaços na evolução urbana do Rio de Janeiro sempre identificados como locais de diversão: o Cassino Nacional, situado à Rua do Passeio n. 44 e inaugurado em 25.5.1901 e o Parque Fluminense [...], no Catete [...] (VIEIRA; PEREIRA, 1986a, p. 25).

Posteriormente as salas de exibição migraram da Rua do Ouvidor e da Praça Tiradentes para o “novo centro” da cidade, com a abertura da Avenida Central. Mudanças que só foram possíveis com as reformas do Governo Pereira Passos. A indústria do entretenimento acompanhava o crescimento da capital carioca, mudando-se para os mais novos e mais modernos espaços, segundo as mudanças estruturais e urbanísticas de uma metrópole em expansão.

2. A CONCRETIZAÇÃO DA CINELÂNDIA: OS PRIMEIROS MOVIE PALACES

O cinema foi se consolidando, popularizando e se legitimando no mercado financeiro na Europa e nos Estados Unidos, que comercializam suas produções cinematográficas para outros países. Até a primeira década do século XX, a hegemonia da distribuição era europeia, uma das mais tradicionais produtoras cinematográficas nesse período era a francesa Pathé⁴, que tinha como principal mercado consumidor o estadunidense. No Brasil, os filmes da empresa francesa eram distribuídos pela *Marc Ferrez & Filhos* em uma sala de cinema na Avenida Central, o “Pathé”. O nome da sala trazia a associação ao status adquirido pela marca, dando ao espectador a legitimação da qualidade das fitas exibidas naquele cinema.

A hegemonia do mercado europeu começa a entrar em declínio um pouco antes da Primeira Guerra com o começo da crise em 1911, tendo o seu ápice em 1914. A crise do cinema europeu proporciona a oportunidade perfeita para a ascensão do cinema norte americano, que vive o seu período áureo de produção e distribuição cinematográfica desde a Primeira Guerra Mundial até o *crash* da bolsa de valores, em Nova York, em 1929. Na década de 1920 começa o crescimento de Hollywood e o surgimento e instalação dos grandes estúdios cinematográficos na cidade, como: Paramount, Loew, Fox, Metro, Universal, RKO e Warner. Os Estados Unidos passa a ser o dono do monopólio de produção e exportação do cinema mundial (SOUSA, 2013).

.....
³A distribuição de energia elétrica estável na cidade do Rio de Janeiro foi inaugurada em 30 de julho de 1907 pela The Rio de Janeiro Tramway, Light and Power Co.Ltd. (GRUPO Light.... 2019).

⁴Société Pathé Frères, fundada em 28 de setembro de 1896 na França pelos irmãos Charles, Émile, Théophile e Jacques Pathé. A marca Pathé era associada à imagem de um galo que era o símbolo da imprensa (FERREZ, 1986, p. 73).

A crise se reflete no mercado de exibição brasileiro, que tem uma grande queda no consumo pela falta da variedade de filmes em cartaz, resultando no fechamento da maioria das salas do centro da cidade. (GONZAGA, 1996). O empresário espanhol Francisco Serrador, em 1917, compra os terrenos onde, antes da reforma de Pereira Passos, se localizava o Convento da Ajuda. Na segunda metade da década de 1920, no Rio de Janeiro, começa a construção da Cinelândia. A área hoje conhecida como Cinelândia, a terra dos cinemas, nesta época era chamada de “quarteirão Serrador”, ou “bairro Serrador”. O empresário desejava transformar o local no principal centro de lazer carioca, com cinemas, teatros, cafés, bares, restaurantes e hotéis. Após sua viagem para Nova York, Serrador teria se impressionado com a *Time Square* e desejava trazer esse *glamour* para a crescente vida social da cidade carioca. (VIEIRA; PEREIRA, 1986a).

Em 1925 começa a inauguração dos *movie palaces*⁵ na Cinelândia: o primeiro deles foi o *Capitólio*, em 23 de maio; depois veio o *Glória*, em 02 de outubro; e o *Império*, em 12 de novembro. No ano seguinte, em 03 de abril, é inaugurado o Cinema *Odeon* e somente em 01 de outubro de 1928 o *Palácio-Pathé*, o segundo *Pathé* da empresa *Marc Ferrez & Filhos*, o último cinema do “quarteirão Serrador”. (GONZAGA, 1996). Segundo Souza, 2013, o Cinema *Capitólio* foi projetado pelo engenheiro *Emílio Baumgart*, brasileiro de origem alemã. O projeto dos cinemas *Império*, *Odeon* e *Palácio-Pathé* são do arquiteto alemão Ricardo Wriedt. O *Glória* foi projetado pelo arquiteto brasileiro Eduardo Pederneiras. Segundo João Luiz Vieira e Margareth Pereira (1986), as salas do Serrador podem ser consideradas como os primeiros *movie palaces* carioca.

Os novos cinemas de luxo da cinelândia possuíam estruturas similares a de teatros, com camarotes, frisas, galerias, balcão e plateia, fazendo a acepção do público conforme o valor do ingresso. Além da sala de exibição, os cinemas possuíam um anfiteatro, salas de espera nos dois pavimentos, *bomboniere* e uma orquestra, que tocava no intervalo das sessões. Depois da inovação do filme falado⁶, dois anos depois da abertura da primeira sala da cinelândia, os cinemas são reformadas para adequar o novo sistema sonoro aos seus espaços; as salas de

.....

⁵Palácio Cinematográfico.

⁶“O cantor de Jazz” da Warner Bros de 1927 foi o primeiro filme falado. (SOUSA, 2013, p.84).

Serrador são as responsáveis pelas primeiras transmissões de filme falado e introduziram essa nova forma de exibição no país. Desta mesma maneira as orquestras perderam a sua utilidade dentro das salas de exibição cinematográfica (SOUSA, 2013).

3. A ERA AUREA DO MOVIE PALACES 1925-1950

Com a implementação das novas salas da Cinelândia, aumenta o interesse das grandes produtoras distribuidoras norte americanas sobre o mercado exibidor brasileiro: a Paramount e a MGM fazem uma acordo com *Companhia Brasileira de Cinemas* e conseguem o monopólio exibição dos cinemas *Capitólio* e *Império* (VIEIRA; PEREIRA, 1986a), que posteriormente viraram propriedade das distribuidoras, que colocaram os seus nomes na fachada das salas, fazendo a associação daqueles cinemas a marcas (SOUSA, 2013). A MGM introduziu o formato de exibição que foi usado pela maior parte do século XX, com a exibição de um cinejornal, ou um documentário, ou um desenho antes do filme. (GONZAGA, 1996).

Entre o final da década de 1920 e começo da década de 1930, outras salas foram abertas ao redor da Cinelândia, na Rua do Passeio e na Rua Álvaro Alvim, devido ao sucesso das salas de cinema do “quarteirão Serrador”. Assim como as salas da Cinelândia, outras salas fora dela (como o *Parisiense*, o *Rialto* e o *Cine Íris*) passam por reformas para se adaptar ao novo modelo de cinema introduzido. Em 1943, o *Palace-Theatre*, que anteriormente funcionava como o Cassino Nacional, é inaugurado e, em sua abertura, ganhou o posto de maior sala em funcionamento⁷.

Quadro 1 – Cinemas da Praça Floriano e proximidades

| LOCAL | 1887 - 1906 | 1907 - 1924 | 1925 - 1950 |
|------------------------------|----------------------------------|--|---|
| Largo da Ajuda (Cinelândia) | — | — | Capitólio, Império, Glória, Odeon e Pathé |
| Avenida Central (Rio Branco) | — | Parisiense, Central, Éclair, Palace/Trianon, Odeon, Palais, Avenida, Kosmos e Pavilhão Internacional | Parisiense, Eldorado e Cineac Trianon |
| Rua Álvaro Alvim | — | — | Rex e Rio |
| Rua do Passeio | Cassino Nacional/ Palace-Theatre | Palace-Theatre | Palácio e Alhambra |

Fonte: SOUSA, 2013.

⁷O *Palace-Theatre* possui 1.073 lugares na plateia, 200 nas frisas, 200 nos camarotes, 342 nos balcões e 300 nas galerias. (NUNES, 1956, p.103).

4. O DESAPARECIMENTO DOS CINEMAS DE RUA

O cinema de rua viveu seu apogeu até os anos 1950, quando os cinemas de bairro estavam em plena expansão, iniciada em 1930, inaugurados nas zonas sul, norte e oeste da cidade. Gonzaga aponta que a crise do cinema de rua, que causou o seu desaparecimento, já começa na década seguinte ao seu apogeu, quando o número de espectadores na cidade do Rio de Janeiro começa a diminuir. Em 1958 o público total registrado do ano foi de 60.539.219⁸ espectadores. Já em 1961, três anos depois, esse público reduziu para 44.844.096⁹.

A medida que as salas de cinema se esvaziavam, algumas modificações são adotadas para reduzir custos e aumentar o lucro das exhibições. “Com os necessários cortes de gastos, foram sumindo muitos rituais: a abertura das cortinas, o toque do gongo, o apagar gradual das luzes, a figura do lanterninha dentre outros.” (SOUSA, 2013, p. 173). Na década de 1970, alguns dos cinemas de rua começam a fechar suas portas e outros têm seus espaços bipartidos, ou divididos, para a criação de novas salas. Todas essas mudanças acontecem na expectativa de manter o seu público cativo com uma maior rotatividade de títulos.

Segundo Souza, 2013, muitos fatores podem ser apontados para o fechamento das salas de cinema de rua do Rio de Janeiro, tais como: o crescimento da indústria televisiva, a especulação imobiliária, falta de segurança nas ruas, TV a cabo, o crescimento das vídeo locadoras, o preço dos ingressos, o defasamento tecnológico das salas, entre outros, mas isso não se restringiu somente à capital fluminense.

“Um fenômeno experimentado nacionalmente e ligado ao afastamento do público por motivos distintos: a presença cada vez mais marcante da televisão no cotidiano da população, a entrada em cena do videocassete e das TVs por assinatura e o aumento nos preços dos ingressos dentre outros”(SOUSA, 2013, p. 171).

As salas de cinema são migradas para galerias e shoppings centers a medida que somem das ruas da cidade. Deixam de ser *Palácios Cinematográficos*, seguindo

.....
⁸GONZAGA, 1996, p. 230.

⁹GONZAGA, 1996, p. 230.

o padrão *Multiplex*, com várias salas de cinema concentradas no mesmo espaço. No Brasil, na década de 1990, auge da crise do mercado cinematográfico, somente 7% dos municípios possuíam salas de cinemas, não necessariamente nas ruas. As antigas salas de cinema começaram a ser demolidas, ou seus espaços foram adaptados para abrigar outros comércios, e muitas chegaram a se tornar templos religiosos.

Das cinco salas de cinema da Cinelândia (Praça Marechal Floriano Peixoto), somente uma deles continua funcionando como cinema. A primeira a fechar foi o Cine Glória, em 1944; o antigo cinema, atualmente, é um prédio comercial, com uma agência bancária da Caixa Econômica Federal, no térreo. O edifício foi reformado e sofreu algumas mudanças na fachada, em relação ao original. O Capitólio funcionou como cinema até 1972; após o fechamento da sala a edificação foi demolida e no mesmo espaço foi construído um prédio comercial. O mesmo aconteceu com o Império, que fechou em 1978 e foi demolido, sendo então, naquele espaço, também construído um prédio comercial. Já o Pathé funcionou até 1999 e, quando fechou, seu prédio foi vendido para Igreja Universal do Reino de Deus. O único cinema que ainda funciona como tal é o Odeon, mantendo sua característica original de Palácio Cinematográfico. Porém, desde 2015, o espaço passa a ser também o Centro Cultural Luiz Severiano Ribeiro que, além das tradicionais exposições cinematográficas, também sedia eventos, palestras, shows, exposições, mostras culturais e etc.

5. A MEMÓRIA DOS CINEMAS DE RUA DA CINELÂNDIA

“A expressão ‘*cinema de rua*’ envolve a sala de espetáculos cinematográficos localizada tradicionalmente nas ruas das cidades, cuja porta de entrada se abre diretamente para uma via pública.”(SOUSA, 2013, p. 226). Com a migração dos cinemas da rua para os *shoppings*, o espaço físico onde a experiência cinema é projetada, e toda a estrutura montada ao seu redor, sofreram grandes modificações. Consequentemente, transformou os padrões socioculturais que envolvem o hábito de frequentá-lo. Andando pelas ruas da cidade, ainda é possível identificar algumas das edificações que são, ou costumavam ser, palácios cinematográficos. Sousa (2013, p. 30), os divide nas seguintes categorias: “aqueles ainda cinemas e em funcionamento; aqueles ainda cinemas e fechados; aqueles

não mais cinemas, em outros usos; e aqueles cinemas que viraram apenas lembrança”. Dessa forma, dos cinco cinemas da Cinelândia o Odeon é o único na categoria “aqueles ainda cinemas e em funcionamento”; Glória e Pathé são “aqueles não mais cinemas, em outros usos”; e Capitólio e Império são “aqueles cinemas que viraram apenas lembrança”.

A memória pode ser considerada um fenômeno social, como apontam Nora (1984) e Pollak (1992), passível a ser experienciada de forma individual ou coletiva. E a memória não se restringe somente a pessoas ou acontecimentos, ela pode ser associada a lugares. Esses espaços, ou lugares, de memória são relacionados a lembranças pessoais ou às lembranças herdadas, que expressam o sentimento de pertencimento e identidade a um determinado grupo ou indivíduo. Sendo assim, os palácios cinematográficos da Cinelândia podem ser compreendidos como lugares de memória e esses cinemas são os indicadores da memória coletiva, ponte entre passado e presente, entre as manifestações culturais e os grupos sociais. A maioria das salas fechou suas portas nos anos 1970, no século passado, mas ainda são relevantes para a história do cinema no Brasil.

Os cinemas também podem ser compreendidos como patrimônio cultural e histórico, Choay (2006) define o patrimônio cultural como um bem usufruto de uma comunidade que se agrega por meio de um passado comum. O IPHAN (Instituto de Proteção ao Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) considera o patrimônio cultural um conceito mais abrangente, que envolve diversos aspectos da vida humana, tanto material quanto imaterial:

O patrimônio cultural não se restringe apenas a imóveis oficiais isolados, igrejas ou palácios, mas na sua concepção contemporânea se estende a imóveis particulares, trechos urbanos e até ambientes naturais de importância paisagística, passando por imagens, mobiliário, utensílios e outros bens móveis. Por este motivo é possível realizar uma das mais importantes distinções que se pode fazer com relação ao Patrimônio Cultural, pois sendo ele diferente das outras modalidades da cultura restritas apenas ao mercado cultural, apresenta interfaces significativas com outros importantes segmentos da economia como a construção civil e o turismo, ampliando exponencialmente o potencial de investimentos (IPHAN, 2009).

Esses cinemas contemplam os aspectos materiais e imateriais do patrimônio. Os edifícios, monumentos, suas características arquitetônicas e estilísticas são testemunhas do processo de urbanização da cidade do Rio de Janeiro. Os Palácio Cinematográficos são exemplares de uma tipologia de cinema muito comum até a década de 1950, sendo eles os registros materiais de toda uma maneira de se frequentar e experienciar esses espaços e essa forma de entretenimento. Do ponto de vista do patrimônio imaterial, Chagas (1994), define os bens culturais como suporte de memória que são ressignificados sem perder a sua função original. Esses cinemas se tornaram suportes de informação, carregam consigo a memória da era áurea do cinema, de uma história, da história do cinema no Rio de Janeiro e no Brasil e ainda mantém a sua função de cinema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema foi uma das grandes invenções tecnológicas do final do século XIX, se consolidou não só como uma forma de entretenimento, mas com uma forma de expressão artística. A chegada do cinema ao Brasil teve uma grande relevância no processo de urbanização carioca que aconteceu nas primeiras décadas do século XX, introduzindo inovações arquitetônicas que mudariam a aparência da cidade Rio de Janeiro. O *locus* do cinema mudou, saiu das ruas e migrou para os *shopping center*, isso alterou a maneira como o público vivencia essa experiência, de ir ao cinema sem estar em um espaço que seja somente o próprio.

Ainda há espaço para os cinemas de rua na cidade do Rio de Janeiro? Alguns resistem, não mais no formato de Palácio Cinematográfico como é o caso do Roxy em Copacabana, que dividiu a sua sala em três outras salas menores. Outros se tornaram centros culturais com programações regulares de cinema, como o Imperator no Méier. E há até os que aderiram ao formato multiplex, como o Itaú arplex em botafogo. O cinema de rua se reinventa e se adapta às demandas do público para sobreviver. E o único palácio cinematográfico da Cidade, o Odeon, não funciona mais exclusivamente como cinema, já que agora o espaço é considerado um centro cultural, mas ainda é um palácio cinematográfico, pois a sua estrutura interna, com uma única sala com proporções magestrais não foi alterada, com palco, galeria, e platéia. A capacitação de lotação da sala é de 600 lugares.

A memória dos cinemas de rua da Cinelândia ficou preservada no nome - Terra dos cinemas - seus vestígios ainda são encontrados nas fachadas existentes que abrigavam ou ainda abrigam esse tipo de entretenimento, em fotografias, recortes de jornais ou revistas, programas, bilhetes, e na memória das pessoas que já frequentaram ou frequentam os cinemas de rua.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Vicente de Paula. **A bela época do cinema brasileiro**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. **Salões, circos e cinemas de São Paulo**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

BENEVOLO, Leonardo. **História da Cidade**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

BURKE, Peter. **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo; EdUnesp; 1992;

CHAGAS, Mário. No Museu com a turma do Charlie Brown. **Cadernos de Sociomuseologia Centro de Estudos de Sociomuseologia**, 1994. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/535/438>. Acesso em: 20 set. 2019.

CHOAY, Françoise. **Alegoria do Patrimônio**. São Paulo: UNESP, 2006.

DEL BRENNNA, Giovana Rosso. **O Rio de Janeiro de Pereira Passos**. Rio de Janeiro: Editora Index, 1985.

FERREZ, Gilberto. Pathé 80 anos na vida do Rio. **Filme de Cultura**, nº 47, Rio de Janeiro, Embrafilme, 1986. p. 73.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Lembrar, escrever, esquecer**. São Paulo: Editora 34, 2006.

GONZAGA, Alice. **Palácios e poeiras: 100 anos de cinemas no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Record/ FUNARTE, 1996.

INSTITUTO de Proteção ao Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br>. Acesso em: 01 set. 2019.

LIMA, Evelyn Furquim Werneck. **Arquitetura do espetáculo: teatros e cinemas na formação da Praça Tiradentes e da Cinelândia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

RIO DE JANEIRO (RJ). Decreto nº 20048 de 11 de junho de 2001. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/patrimonio/pastas/legislacao/dec_20248_11062001.pdf. Acesso em: 11 set. 2019.

NORA, Pierre. *Entre mémoire et histoire: la problématique dès lieux. In Lês lieux de mémoire.* Paris: Gallimard, 1984;

POLLAK, Michael. “Memória, esquecimento, silêncio.” In: Estudos Históricas, Rio de Janeiro: vol. 2, nº 3, 1989.

_____. “Memória e identidade social”. In: Estudos Históricas, Rio de Janeiro, vol. 5, nº 10, 1992;

SOUSA, Márcia C. S. (Marcia Bessa). **Entre achados e perdidos:** colecionando memórias dos palácios cinematográficos da cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013. Tese (Doutorado em Memória Social) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social - PPGMS, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, 2013.

VIEIRA, João Luiz; PEREIRA, Margareth. Cinemas cariocas: da Ouvidor à Cinelândia. **Filme de Cultura**, nº 47, Rio de Janeiro, Embrafilme, 1986a. p. 25-33.

_____ Cinemas da Metro e a dominação ideológica. **Filme de Cultura**, nº 47, Rio de Janeiro, Embrafilme, 1986b. p. 59-61.

SITES

Cine Odeon/ Centro Cultural Severiano Ribeiro. Disponível em: <https://www.cineodeon.com.br/.html>. Acesso em:13 set. 2019.

Reforma do Edifício Glória. Disponível em: <https://www.citearquitectura.com.br/RETROFIT-ED-GLORIA/.html>. Acesso em:21 set. 2019.

Itaú Cinemas. Disponível em: <http://www.itaucinemas.com.br/pag/rio-de-janeiro-botafogo/.html>. Acesso em: 13 set. 2019.



MOÇAMBIQUE: A NAÇÃO ATRAVÉS DO CINEMA

BARBOSA, Bruna¹

RESUMO: A República Popular de Moçambique se tornou um país independente em 25 de julho de 1975. Em 4 de março do ano seguinte a Portaria n. 57/76 cria o Instituto Nacional de Cinema, primeiro instituto cultural do governo da FRELIMO (Frente de Libertação de Moçambique) no país recém liberto. Tanto ficção quanto documentário foram instrumentos ideológicos, educativos e informativos para construção de uma identidade no intuito de se estabelecer uma unidade nacional. Diversos cineastas do mundo todo foram convidados a participar do INC e dos projetos ali desenvolvidos, entre eles, José Celso, Licínio Azevedo, Jean-Luc Godard. Além disso, houve o apoio de outros países no desenvolvimento das atividades, como é o caso da União Soviética. O que no período foi um instrumento de auxílio na construção da ideia de nação moçambicana, hoje é um dos meios que preserva a memória e a história do país. Essa pesquisa procura compreender como foram pensadas as políticas do INC e analisar sua principal produção, o cinejornal KUXA KANEMA (em macua quer dizer "nascimento do cinema").

PALAVRAS-CHAVE: Moçambique; Cinema; Cinejornal; unidade; nação.

INTRODUÇÃO

Falar de cinema implica em uma diversidade de fatores diretamente ligados a sua produção: sociedade, economia, tecnologia, política nacional e internacional, legislação, espaços urbanos. Diante dessa multiplicidade de aspectos, a escolha do cinema como um dos principais meios de comunicação pós-independência pelo governo da FRELIMO (Frente de Libertação de Moçambique) nos traz alguns questionamentos, tais como: porque o cinema e não outros meios mais baratos? Como se equipou o instituto? Quais as possibilidades e o papel do cinema no processo de independência? Para tal, é importante entender a relação de Moçambique com o cinema desde o início do século XX. A experiência audiovisual e a proximidade com os filmes não surge na independência. Por isso,

.....
¹Graduanda em História - Memória e Imagem na Universidade Federal do Paraná. Contato: brutbarbosa@gmail.com

o esforço em evidenciar algumas coordenadas históricas - não para reconstruir, mas para estabelecer um panorama de conhecimento sobre o cinema em Moçambique.

A relação de Moçambique com o cinema começa em 1907 com a inauguração do Salão Edison, na Rua da Lapa em Lourenço Marques pelo português Manuel Augusto Rodrigues. Com a boa recepção, em 1913 o espaço é ampliado e é inaugurado o Cinema Gil Vicente. Segundo Guido Convents, o acesso dos colonizados às produções audiovisuais era regulado. O cinema ajudava a questionar o imaginário sobre a metrópole que era construído para dominação e controle, logo, os portugueses começaram a censurar os filmes e regular o acesso². Por exemplo, o decreto 1054 de 7 de junho de 1920 estabelecia que "indígenas" não poderiam assistir filmes com cenas de homicídio, roubo, furto ou fogo. Porém, o acesso não era proibido pois, para a administração colonial, os atores, as histórias, a música e a língua portuguesa sendo assistida pelo colonizado ajudava no reforço da portugalidade no território. No final dos anos 1920, a capital já contava com três cineteatros³ e, assim, o cinema já fazia parte do lazer urbano de colonos e assimilados⁴. Nos anos 40, o cinema ambulante ganhava espaço para além dos centros urbanos e as imagens conquistaram um lugar na cultura local⁵. Convents também destaca o uso do cinema ambulante para evangelização pela Igreja no mesmo período.

.....

²CONVENTS, G. O cinema moçambicano colonial. In.: SECCO, C. T.; LEITE, A. M.;

³PATRAQUIM, L. C. (Org.) CineGrafias Moçambicanas. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019. Os cineteatros Gil Vicente, Varietá e Variedade. CONVENTS, op. cit, p. 36.

⁴"Assimilado" é um conceito colonial usado para definir sujeitos com costumes e tradições subtraídos, tendo assumido hábitos ligados a portugalidade. Foi um meio de controle através da conversão. Para isso, em 1953 é publicado o Estatuto dos Indígenas Portugueses da Guiné, Angola e Moçambique que regula o "alvará de assimilação", Para receber o documento deve-se: Ter mais de 18 anos; Falar correctamente a língua portuguesa; Exercer a profissão, arte ou ofício de que aufera rendimento necessário para o sustento próprio e das pessoas e família a seu cargo, ou possuir bens suficientes para o mesmo fim; Ter bom comportamento e ter adquirido a ilustração e os hábitos pressupostos para a integral aplicação do direito público e privado dos cidadãos portugueses; Não ter sido notado como refratário ao serviço militar nem dado como desertor. Fonte: CABAÇO, José Luís. Moçambique: identidade, colonialismo e libertação. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

⁵CONVENTS, Op. cit, p. 37.

Durante as décadas de 60 e 70, com o início da Guerra de Independência, há importantes registros da luta armada feitos por estrangeiros. Suecos, chineses e franceses, por exemplo, mantêm arquivos em seus países sobre a luta de libertação nacional em Moçambique⁶. O filme *Concerning Violence*⁷ é um exemplo do uso desses arquivos pelo cineasta sueco Göran Olsson. Nesse período, os guerrilheiros José Soares, Artur Trohate e Carlos Jambo acompanharam os cineastas estrangeiros e trocaram experiência e melhoraram seus conhecimentos. Segundo José Luis Cabaço:

Os trabalhos destes guerrilheiros cineastas tinham em vista fundamentalmente o registro fatural dos momentos que serviam à história da vida do movimento de libertação: visitas às zonas de guerra, registro de operações militares, realizações socio-econômicas nas zonas libertadas, atividades nos campos de treino, reuniões políticas e organizativas importantes, encontros diplomáticos, etc. O destinatário era a História e, casualmente, um visitante estrangeiro a quem se quisesse ilustrar algum aspecto do trabalho político- militar que a guerrilha levava a cabo.⁸

Depois da independência, em março de 1976, é criado o primeiro instituto cultural do país, o INC - Instituto Nacional de Cinema, dedicado a produções audiovisuais. Segundo Djalma Lourenço, enquanto um órgão do estado, ele procurou seguir a linha política do Partido - A FRELIMO⁹. Sua principal produção foi o cinejornal *Kuxa Kanema*.

Desse breve histórico podemos perceber as relações político-ideológicas do cinema no território moçambicano. Seja no período colonial, seja depois da independência. Para entender, então, como o cinejornal *Kuxa Kanema* é pensado dentro do contexto em que é produzido, é preciso entender a FRELIMO e seu projeto do "Homem Novo".

.....
⁶LOURENÇO, D. L. F. Cinema moçambicano: Patrimônio fílmico de Moçambique. In.: SEABRA, J. (Org.). Cinema em português: Moçambique - auto e heteropercepções. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.³PATRAQUIM, L. C. (Org.) CineGrafias Moçambicanas. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019.

⁷Concerning Violence. Direção Göran Olsson. Produção Final Cut for Real, 2014.

⁸CABAÇO, J. L. Notas para uma contextualização do cinema moçambicano. Mulemba. Rio de Janeiro: UFRJ, v.9, n.17.p. 90-98, jul/dez 2017, p. 91-92.

⁹LOURENÇO, op. cit. p. 18

A FRELIMO

A FRELIMO foi fundada em 1962, a partir da união de três organizações - UDENAMO, MANU e UNAMI. Segundo Samora Machel, primeiro presidente da República Popular de Moçambique¹⁰ e um dos fundadores da FRELIMO, elas eram semelhantes quanto à formação, pois todas reuniam trabalhadores emigrados e refugiados nos países vizinhos a Moçambique, porém, estavam localizadas em países diferentes: MANU operava na Tanzânia e era formada por grupos das províncias setentrionais, como Niassa e Cabo Delgado; a UDENAMO era composta por sujeitos oriundos do centro e do sul do país que viviam na Rodésia, e a UNAMI se limitava ao Malawi¹¹. Para o futuro presidente, as três continham uma problemática comum - as atividades focavam num sistema de apoio mútuo entre os membros mas não visavam estabelecer um plano de trabalho interno para Moçambique¹². A Frente de Libertação de Moçambique surge com esse intuito, de se criar um plano nacional para o país de origem e em seu Congresso Constituinte estabeleceu um programa prático de três pontos:

- Mobilização da população e desenvolvimento da consciência nacional;
- Difusão dum programa intensivo de educação a fim de aumentar a eficácia do combate;
- Formulação dum plano de acção militar tendo em conta a natureza do colonialismo europeu.¹³

Começando, então, com um processo interno na FRELIMO, um primeiro passo foi reunir as experiências para se ter uma perspectiva ampla do sistema colonial e assim definir formas de atuação, Samora Machel coloca "Só assim se podia definir o quadro de combate, as diferentes facetas do inimigo e, por conseguinte, a necessidade e o conteúdo da unidade". Segundo relata Machel, no discurso do Voz de Moçambique em 8 de junho de 1974, o futuro presidente também ressaltou

.....
¹⁰ Durante o período socialista, que vai de 1975 a 1987 e o qual é trabalhado nesta publicação, o país se chamou República Popular de Moçambique. Atualmente se chama República de Moçambique.

¹¹ MACHEL, Samora; MONDLANE, Eduardo. A FRELIMO e a Revolução em Moçambique. Maputo: Edições Maria da Fonte, p. 14

¹² MACHEL, Op. cit. p. 14

¹³ MACHEL, Op. cit. p. 15-16

que os problemas das ações de resistência até então, como greves e agitações do meio intelectual, falharam por se tratarem de ações isoladas¹⁴. O que podemos ver é a importância dada à promoção de um senso de coletividade em todo o território entendendo a união dos moçambicanos sob um mesmo objetivo como crucial para conquistar a independência.

Após a Independência, Samora Machel, buscando estabelecer também uma unidade e um sentimento nacional, promove o "Homem Novo", um sujeito que busca libertar seu povo do obscurantismo, ligadas às religiões tradicionais, e que combate a exploração do homem pelo homem, característica do período colonial e do capitalismo. Segundo Sérgio Vieira¹⁵, o homem novo não nasce com a nação, ele é fruto de um processo de transformação do homem velho cujas referências eram o homem colonizado, o homem da burguesia e o homem do feudalismo. O homem colonizado é aquele que perde sua referência temporal e espacial que é substituída pela referência da metrópole, a dimensão cultural também se torna ausente e temos um sujeito despersonalizado e sem raízes. O homem burguês, segundo Sérgio Vieira, é aquele que tem na cultura da sociedade os valores da classe que está no poder. A burguesia moçambicana surge por duas vias: a intelectual, em que se assume ser um representante e difusor do que era burguês e colonial; e a não erudita, em que se aprende os valores burgueses pelo cinema, fotonovela, e esses se tornam as referências culturais. Por fim, o homem feudal é aquele que entende a sociedade numa hierarquia rígida e cujas formas de conhecimento são o empirismo e o obscurantismo. Segundo Licínio Azevedo, cineasta e jornalista brasileiro que vai a Moçambique depois da independência e escreveu um livro reportagem e dirigiu diversos filmes:

E o que é o homem novo em Moçambique? O homem novo nasce da luta, esta é a primeira certeza. E é um ativista das novas relações que caracterizam a nova sociedade - acrescenta Samora Machel. É o homem que rejeita o racismo, o tribalismo, o regionalismo, o individualismo, o liberalismo, o egoísmo, o elitismo. [...] No início muitos pensavam que ele sairia automaticamente das zonas libertadas e apareceriam nas cidades povoando todo o país. Agora há um consenso: o caminho até o homem novo é longo. Há etapas que envolvem a educação e o conhecimento científico.¹⁶

Como ressaltam os dois autores, o homem novo é parte de um processo em que se sabe o que não se quer, mas sim quais são as linhas orientadoras que conduzirão a um homem novo e a uma nova sociedade, como a educação, o trabalho, uma nova cultura. O cinema entra nesse contexto. O primeiro instituto cultural criado pós-independência é voltado ao audiovisual. O governo da FRELIMO vê no cinema um instrumento de propagação dos ideais que almeja para a nação. Segundo José Rabelo, Ministro da Informação em 1980:

O cinema deve ser um instrumento de consolidação da independência, de promoção da unidade nacional e de vitória na nova luta contra o subdesenvolvimento. Ao mesmo tempo, o cinema deve desempenhar um papel importante na destruição da mentalidade que o colonialismo mantém na mentalidade do nosso povo ao longo dos séculos e um instrumento de transmissão dos novos valores da revolução socialista.¹⁷

Segundo José Luis Cabaço, o uso do cinema durante a guerra anticolonial, principalmente por cineastas estrangeiros, havia mostrado a FRELIMO a importância social, política, pedagógica e estética do audiovisual¹⁸. Os filmes de apoio à causa mostraram não só a capacidade do cinema na divulgação de ideias e realidades, mas também seu uso como instrumento ideológico. De acordo com Manthia Diawara, diante de diversos problemas enfrentados no território, como a evasão dos estrangeiros e doenças, a escolha pela fundação do instituto mostra a importância dada para o desenvolvimento da nova nação¹⁹.

.....
¹⁴MACHEL, op. Cit. p. 21-23

¹⁵VIEIRA, Sérgio. O homem novo é um processo. Revista TEMPO, n. 398, p 27-38

¹⁶AZEVEDO, Licínio. Moçambique com os mirage sul-africanos a 4 minutos. Global Editora, São Paulo, 1980, p. 96

¹⁷"Cinema should be an instrument for consolidating independence, for promoting national unity and for the victory in the the new struggle against underdevelopment. At the same time cinema should play an important role in destroying the mentality which colonialism have been still in the mentality of our people through centuries and a instrument for transmitting the new values of socialist revolution" CARDOSO, Margarida. *Kuxa Kanema*. Produção Filmes do Tejo, Laspus, Derives. 2003

¹⁸CABAÇO, J. L. Notas para uma contextualização do cinema moçambicano. Mulemba. Rio de Janeiro: UFRJ, v.9, n.17.p. 90-98, jul/dez 2017.

¹⁹DIAWARA, Manthia. African Cinema: politics and culture. Indiana University Press, Bloomington, 1992. p. 93

Os moçambicanos que começaram a trabalhar no INC eram aprendizes, Luis Patraquim ressalta que não havia uma tradição moçambicana na produção de filmes, nem escolas como o ICAIC (Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográfica)²⁰. Era feito o cinema que era possível e permitido. Com isso, cineasta do mundo vão a Moçambique para colaborar com INC. Licínio Azevedo chega para escrever o roteiro de *Crossing the River*, filme que seria co-produzido por Tanzania e Moçambique com o intuito de celebrar a amizade entre os dois países. O cineasta acaba por ficar no país. Ruy Guerra, também volta ao seu país natal, dirige o primeiro longa de ficção do país: *Mueda, Memória e Massacre*, filme de 1979 que traz uma reconstituição do massacre de Mueda²¹ ocorrido no início da guerra de libertação. Ruy Guerra também foi o responsável por organizar o programa do Cinema Móvel, que divulgava filmes nas áreas rurais. Diversos nomes passam pelo INC - Jean Rouch, Jean-Luc Godard, Med Hondo, José Celso.

KUXA KANEMA

O olhar político sobre o cinema objetivava colocá-lo como peça central da propaganda e da comunicação do estado. O Kuxa Kanema surge em 1978 como um jornal de atualidades. O cinejornal é dividido em duas fases: a primeira, com episódios mais longos, sem vinhetas padronizadas ou periodicidade definidos, o que fez com que ficasse alguns meses sem ser produzido. Nos anos 80, Camilo de Sousa ingressa no INC e decide assumir a produção do cinejornal que passa a contar com vinheta, durar em média de 10 a 15 minutos e ser projetado semanalmente em todo o território²². Segundo Isabel Noronha:

Começou por ser um jornal cinematográfico de atualidades, um cinema documental que pretendia trazer o país até às pessoas; e de fato, para mim, era uma forma de descobrir cada semana um pouco desse país que queríamos construir, mas que, na verdade, mal conhecíamos. E que, quando nos era dado a conhecer pelo cinema, era algo em que realmente nos revíamos, com o qual nos identificamos. Mesmo nós que vivíamos na cidade e éramos nessa altura ainda adolescentes, nos sentíamos refletidos nos Kuxa Kanema.²³

Sendo assim, a partir da ideia do homem novo e do senso de coletividade promovido pelo Kuxa Kanema ressaltado pela cineasta Isabel Noronha, vale discutir

o modo como algumas temáticas foram abordadas e o discurso propagado pelo cinejornal. Os episódios analisados nesse trabalho compõem o DVD "O Mundo em Imagens - Kuxa Kanema", num total de 30 capítulos. Algumas das temáticas frequentemente encontradas são: promoção do trabalho, importância da educação, o papel de cada um na construção da nação, esportes, música e dança, e questões diplomáticas. Analisaremos aqui três trechos que ilustram como o projeto do homem novo aparece no cinejornal.

No episódio 02 do DVD "O Mundo em Imagens - Kuxa Kanema", temos como reportagem a visita de Samora Machel à escola Josina Machel. A primeira cena é a fachada do edifício. O narrador já dá o tom do que virá na primeira chamada "Nós não investiremos nos maus alunos, ressalta o presidente Samora Machel". Além de olhar a nota dos alunos, repara no estado do ambiente. O narrador traz os problemas observados pelo presidente: a falta de conservação das escolas, o baixo grau de conhecimento por parte dos alunos, o vestuário impróprio e a ausência da estrutura da organização da juventude moçambicana. Samora visita as salas de aula e cobra notas de cada aluno, diante de diversas notas baixas, a conclusão é que o problema é fruto da má qualidade dos professores, o esforço dos alunos e o meio familiar. Um valor objetivado pelo partido pode ser observado aí: o esforço de cada aluno para manutenção da escola, a organização coletiva dos mesmo para garantir o lugar do qual devem ter orgulho, fruto da luta do povo moçambicano. Essa narrativa que associa pequenos atos cotidianos a construção da nação está presente em diversas reportagens. O papel individual do cidadão na construção da nova sociedade. Como Sérgio Vieira coloca sobre o homem novo:

.....
²⁰PATRAQUIM, L. C. Moçambique: do Cinema à Literatura - Sequências de um filme em progressão. In.: SECCO, C. T.; LEITE, A. M.; PATRAQUIM, L. C. (Org.) CineGrafias Moçambicanas. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019.

²¹Em 16 de junho de 1960, ocorre um dos principais episódios dos moçambicanos ao colonialismo português e que ajudou a desencadear a luta de libertação nacional. Uma reunião popular no distrito de Mueda culminou numa repressão das forças portuguesas e na morte de centenas de moçambicanos.

²²Camilo de Sousa em entrevista realizada por Ana Mafalda Leite, em Lisboa, em abril de 2018. Disponível em: SECCO, C. T.; LEITE, A. M.; PATRAQUIM, L. C. (Org.) CineGrafias Moçambicanas. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019, p. 85.

²³Isabel Noronha em entrevista realizada por Ana Mafalda Leite, em Lisboa, em abril de 2018. Disponível em: SECCO, C. T.; LEITE, A. M.; PATRAQUIM, L. C. (Org.) CineGrafias Moçambicanas. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019. p. 92.

No entanto podemos dizer, numa certa medida, que temos entre nós o Homem Novo. Todo aquele que constrói, que está a contribuir para o desenvolvimento, é um Homem Novo. Todo aquele que está a contribuir para o desaparecimento da sociedade retrógrada, que está a contribuir para a emergência da Nova Sociedade e, neste momento, para a sociedade socialista, está a ser Homem Novo. Mas isso é um processo.

Além disso, a escola tem importância para o governo e para a construção do homem novo. Segundo Licínio de Azevedo, o fim do obscurantismo, o desenvolvimento da cultura moçambicana e o nível de conhecimento estão associados, por isso, uma das primeiras medidas da FRELIMO foi nacionalizar a educação²⁴. Após a independência cerca de 90% da não sabia o português²⁵. É essa realidade que a FRELIMO pretendeu mudar. Para isso, o projeto educacional para Moçambique estava intrinsecamente ligado à figura ideal do "Homem Novo" projetada pelo partido. Felipe Bastos discorre sobre como se constituiu essa configuração:

Nomeadamente, esta figura identitária do Homem Novo se constituiu como duplamente oposta à mentalidade "obscurantista", impregnada pelo sectarismo dos régulos tribais, e à mentalidade "burguesa colonial", resquício dos vícios criados durante o colonialismo português. [...] A FRELIMO encarregou as instituições educacionais do país com a tarefa de criar, portanto, o Homem Novo. Assim estabelece a legislação responsável pela instrumentalização jurídica do Sistema Nacional de Educação de Moçambique, em 1983: "[n]a construção da sociedade socialista, o sistema de educação deve, no seu conteúdo, estrutura e método, conduzir à criação do Homem Novo."²⁶

A negação do passado tribal e colonial se refletem no conteúdo do ensino. Agora, o que se intenta é que a massa trabalhadora tenha acesso ao conhecimento produzido pela humanidade e se aproprie dele a seu favor e interesse. Desse

.....
²⁴AZEVEDO, Op.Cit, p. 97.

²⁵GÓMEZ, Miguel Buendía. *Educação Moçambicana - história de um processo: 1962-1984*. Maputo: Livraria Universitária, 1999.

²⁶BASTOS, Felipe Barradas Correia Castro. *O Homem Novo moçambicano: Perspectivas educacionais da formação identitária nacional sob o governo da FRELIMO (1970 - 1992)*. Curitiba, UFPR, 2015.

esforço coletivo e dessa unidade, a nação se desenvolveria tendo o proletariado como protagonista. Com isso, outro tema que é recorrente no cinejornal e que analisaremos aqui a partir de uma reportagem é a valorização do trabalho. No episódio 07 da segunda fase, temos uma grande reportagem sobre o abandono da indústria de açúcar inglesa "Sugar Estates" após a independência. Diversas terras férteis ao longo do rio Zambeze com plantio de cana foram abandonadas para apodrecer pela administração, ato classificado pelo narrador como "sabotagem", sua motivação era que "o projeto era colonialista, mas esse período acabou". A fábrica fica parada por 2 anos. O governo intervencionista na empresa antes que ela declare falência e coloca uma comissão administrativa. Mais adiante na reportagem, o narrador ressalta como os trabalhadores estão colaborando para que a exploração estrangeira termine. Em uma palestra para os mesmos mais adiante é dito "nós pensamos que a tarefa que o governo nos confiou (...) todos estaremos unidos pela mesma causa, em fazer da fábrica um instrumento contra a fome, a miséria e a dependência econômica". Nessa reportagem fica evidente a ligação que se pretende estabelecer entre a importância do trabalhador e a nova sociedade. Assim como o aluno, cabe a cada um daqueles que ouvem a palestra e agora trabalham para a empresa de cana construir possibilidades de melhorar a situação do país, para o fim da fome, da miséria e da dependência.

No episódio 5 temos a exaltação do esporte. Na reportagem é tratado sobre um campeonato entre escolas. O aluno entrevistado diz "um dos objetivos que vamos sublinhando nesse momento é valorização da educação física como parte do ensino e da formação do homem novo." O professor entrevistado reclama da falta de material e ressalta como o esporte é importante para todos, jovens e adultos, como mostra a ciência médica. Na maioria dos episódios da segunda fase disponíveis no DVD, temos a parte "Desporto KK" que fala de jogos de futebol e basquete em sua maioria. É interessante a associação feita pelo aluno entre a valorização do esporte e o homem novo e a própria relação com a medicina dando um embasamento científico para o argumento pró-esporte.

CONCLUSÃO

A imagem tem papel importante na difusão de idéias, conceitos e conhecimento. O cinema, como ressalta Walter Benjamin²⁷, tem um papel importante

na transformação estética e na percepção da coletividade na modernidade. Nesse sentido, a análise da experiência cinematográfica do Kuxa Kanema dentro do INC estabelece uma forma de compreender a relação entre estado e cinema. Enquanto uma experiência coletiva, o cinema *pode reafirmar laços, instituir práticas, reforçar crenças, criar sociedade: interagindo com uma plateia, falando a seus valores, reproduzindo ou entrando em atrito com a sua cultura, construindo subjetividades através de suas histórias*²⁸. Conseguimos perceber a intenção social do cinema e a forma como ajuda a construir imaginários. Segundo Sol de Carvalho, cineasta que participou da produção do Kuxa Kanema "Do ponto de vista da "mensagem", estávamos num regime de partido único com a nuance de que nós acreditávamos num projeto que se referenciava no povo."

A reprodutibilidade técnica do cinema pode fazer chegar registros e implementar uma memória coletiva, uma vez que é um meio de comunicação e uma forma de expressão artística produzida por um grupo e projetada para a coletividade. Em um contexto de construção simbólica, a nação moçambicana pensada pela FRELIMO, procurou projetar referências e valores para que se tornassem comum a todos através do cinema, que tornou visível as diversas realidades do Rovuma a Maputo, assim como silenciou diversas outras que não se enquadravam na narrativa da FRELIMO. Edson Borges acrescenta como a todo um corpo de políticas culturais foi pensado para criar um sentimento de coletividade nacional:

A construção da nova história da coletividade haveria de suplantar os sentimentos de pertença local, regional ou étnica, erigindo expressões de sentimento e pertença nacionais: danças, ritmos musicais, esculturas maconde, registros de resistência, e outros elementos que deveriam passar a ser sinônimo da memória coletiva da comunidade nacional imaginada.

O cinema foi um dos meios que ajudou a construir uma Moçambique pós-independência. Grande parte dos filmes do período, assim como equipamentos de produção e projeção foram perdidos em um incêndio em 1991. No ano 2000 o governo criou o INAC, Instituto nacional de audiovisual e cinema, um dos primeiros projetos é o de avaliação e catalogação de obras que sobreviveram ao tempo e ao incêndio. Segundo Djalma Lourenço²⁹, apenas 30% do que chegou até nós

não estava completamente degradado ou condenado pela decomposição acética (conhecida também como síndrome do vinagre) num estágio avançado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Licínio. Moçambique com os mirage sul-africanos a 4 minutos. Global Editora, São Paulo, 1980.

BASTOS, Felipe Barradas Correia Castro. *O Homem Novo moçambicano: Perspectivas educacionais da formação identitária nacional sob o governo da FRELIMO (1970 - 1992)*. Curitiba, UFPR, 2015

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, RS: Editora Zouk, 2014.

CABAÇO, J. L. Notas para uma contextualização do cinema moçambicano. *Mulemba*. Rio de Janeiro: UFRJ, v.9, n.17.p. 90-98, jul/dez 2017.

_____. Moçambique: identidade, colonialismo e libertação. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

DIAWARA, Manthia. *African Cinema: politics and culture*. Indiana University Press, Bloomington, 1992

GÓMEZ, Miguel Buendía. *Educação Moçambicana - história de um processo: 1962-1984*. Maputo: Livraria Universitária, 1999

KUSTER, E. Desejo de cinema, desejo de modernidade. *Tempo Social*, revista de sociologia da USP, v. 27, n. 1, p.

MACHEL, Samora; MONDLANE, Eduardo. *A FRELIMO e a Revolução em Moçambique*. Maputo: Edições Maria da Fonte

SEABRA, J. (Org.). *Cinema em português: Moçambique - auto e heteropercepções*. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.

SECCO, C. T.; LEITE, A. M.; PATRAQUIM, L. C. (Org.) *CineGrafias Moçambicanas*. Memória. São Paulo: Kapulana, 2019.

.....
²⁷BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, RS: Editora Zouk, 2014.

²⁸KUSTER, E. Desejo de cinema, desejo de modernidade. *Tempo Social*, revista de sociologia da USP, v. 27, n. 1. p. 236.

²⁹LOURENÇO, D. L. F. Cinema moçambicano: Patrimônio fílmico de Moçambique. In.: SEABRA, J. (Org.). *Cinema em português: Moçambique - auto e heteropercepções*. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.

VIEIRA, Sérgio. *O homem novo é um processo*. Revista TEMPO, n. 398, p 27-38.

FILMOGRAFIA

KUXA KANEMA: O nascimento do Cinema. Direção: Margarida Cardoso. Moçambique-Portugal: Filmes de Tejo, 2003.

O MUNDO em Imagens I. INAC: 2012, Moçambique. DVD 1 e 2.

SIMPÓSIO IV



DESIGN DE SOM PROCEDIMENTOS E CRIAÇÃO

DÉBORA OPOLSKI, DEMIAN GARCIA E ULISSES GALETTO

ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO DA CAMADA DE EFEITOS SONOROS NOS CURSOS DE CINEMA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Gerson Rios Leme¹

RESUMO: O termo paisagem sonora pode ser contextualizado na produção de áudio para cinema, potencializando criativamente a construção da narrativa fílmica, desde a criação do roteiro até a sua finalização. Partindo das relações entre os aportes teóricos de Chion (2011), Schafer (1991, 2001, 2009), dentre outros, busca-se o incremento e maior precisão no desenvolvimento do projeto acústico para obras cinematográficas no âmbito acadêmico de ensino do som para audiovisual nos cursos de cinema da Universidade Federal de Pelotas, especificamente, na camada de efeitos sonoros. Como consequência disso, espera-se estimular a percepção e o uso de recortes sonoros que sejam representativos das ricas e diversas paisagens sonoras disponíveis no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: paisagem sonora; som para cinema; efeitos sonoros; didática.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O presente artigo teve origem nas práticas educativas do autor como professor da área de som para audiovisual nos cursos de graduação de cinema² da Universidade Federal de Pelotas (UFPel)³, principalmente, nas disciplinas de áudio I e áudio II⁴, que geram, reiteradamente, situações relacionadas ao ensino e à aprendizagem ligadas à produção sonora no âmbito local de projetos audiovisuais universitários. Aborda, portanto, som, afeto e significância.

Partindo deste cenário, são relatados, neste texto, alguns dos caminhos metodológicos encontrados e propostos em sala de aula com o objetivo de estimular a

.....
¹Músico, professor da área de áudio para audiovisual dos cursos de Cinema da Universidade Federal de Pelotas. Doutor em Educação. E-mail: griosleme.ufpel@gmail.com.

²Cinema de Animação e Cinema e Audiovisual, respectivamente.

³Desde 2010 nestes cursos e desde 2004 em outras instituições de ensino superior.

⁴Estas reflexões deram origem ao Projeto de Pesquisa Paisagem Sonora Audiovisual e ao Projeto de Ensino Áudio para Visual, coordenados pelo autor, na UFPel.

abordagem criativa e diversificada do material de áudio na construção da narrativa de material fílmico.

As reflexões e proposições apresentadas neste artigo tiveram base na constatação de que, no tocante à produção de áudio no campo do cinema universitário, é prática corriqueira, massivamente, que o planejamento e a realização da parte sonora decorra como consequência da parte visual no processo de produção e, portanto, muitas vezes, com sua força narrativa e dramática subutilizada.

Assim, emergiram, dentre outras, questões como: Em um roteiro, qual parte deve ser criada primeiro, a sonora ou a visual? Por quê é mais comum que a imagem traga o áudio como sua consequência? Quanto áudio é necessário para a construção do produto audiovisual planejado? Quais camadas de áudio são imprescindíveis para a composição do filme idealizado?

Contudo, tais questões, quando investigadas com mais profundidade, trouxeram indagações que conduziram ao lugar da percepção e da consciência sonora por parte dos estudantes/realizadores.

Notou-se certa carência na observação atenta dos indivíduos aos sons à sua volta, bem como entendimento do seu protagonismo na formação do ambiente sonoro no qual estão imersos, refletidos na importância do papel que o áudio acaba assumindo nos roteiros confeccionados por eles.

Obviamente que o conhecimento técnico adequado é pertinente para a realização do áudio em um filme, porém, estas questões nos direcionam ao momento anterior da decisão técnica, em especial, para a pré-produção, na qual o universo sonoro fílmico é concebido e, por esta razão, no instante sensível que faz toda diferença para a sua produção e pós-produção.

Ou seja, surge o entendimento de que, numa proporção direta, quanto maior for a riqueza de detalhamento do áudio que possa surgir na pré-produção audiovisual, mais claros serão os objetivos, delineamentos e caminhos técnicos, bem como artísticos, que definirão a produção e pós-produção, trazendo mais controle sobre as diversas variáveis e imprevistos que possam surgir durante as diferentes fases do processo de produção como um todo.

Na busca de respostas para estas questões, buscou-se, como base teórica inicial, a relação entre os aportes teóricos de Schafer (1991; 2001; 2009), Krause (2013), Chion (2011), Levitin (2010) e Beauchamp (2013), visando a aproximação entre as áreas de pesquisa da paisagem sonora e do som para cinema, que fundamenta o entendimento e a transposição de elementos significativos da primeira para a estruturação do material sonoro utilizado na segunda.

Para a finalidade indicada neste texto, entende-se que o dado referencial é suficiente, visto que o mesmo engloba e embasa o conteúdo temático pertinente utilizado para estimular, inicialmente, a reflexão teórica ligada à realização técnica e prática do recorte sonoro proposto no semestre letivo de áudio I, especificamente.

Neste sentido, este artigo é direcionado para a construção de uma base sonora que sustente as demais camadas de áudio⁵, no caso, os efeitos sonoros com suas ambientações pontuais e gerais.

Como objetivo, visa qualificar o uso do material sonoro na composição da narrativa audiovisual, percorrendo, inicialmente, um caminho que desvincula o áudio do visual e sugere uma abordagem menos subjetiva em relação ao som, apoiando-se nos temas paisagem sonora, esquizofonia, Hi-Fi e Lo-Fi, Ruído e Ruído Sagrado (SCHAFER, 2001); antrofonía, biofonia e geofonia (KRAUSE, 2013); como questões que conduzam à formação de possíveis procedimentos que respaldem a criação sonora para a produção de filmes universitários.

Assim, espera-se que o estudo da paisagem sonora e das suas características possa proporcionar apontamentos que auxiliem na criação de uma dinâmica alternativa na construção das camadas de áudio de produtos fílmicos.

1. PRÉ-PRODUÇÃO DO UNIVERSO SONORO FÍLMICO

Ao questionar informalmente os alunos que iniciam o semestre de áudio I nos cursos de cinema da UFPel ao longo de nove anos, tanto os estudantes de audiovisual como os de animação afirmam que, no momento da escrita de um

.....
⁵Voz, Efeitos Sonoros e Música. (LEME, 2008); Não-representativo, Figurativo e Representativo. (SILVA, 2008)

roteiro conseguem escutar e visualizar o formato final do que escrevem, seja em sua versão mais simples ou na versão mais complexa de tratamento.

Todavia, por mais que estas sonoridades e visualidades possam estar basicamente definidas, eles enfrentam dificuldades no momento de viabilizá-las e realizá-las, de modo que sofram poucas transformações no processo de transposição entre o que se imagina e o que se consolida como produto final.

É inegável que, após a confecção do roteiro, a formação de toda equipe de produção, os orçamentos, o fluxo de trabalho e os prazos, entre outras variáveis, trazem consigo possíveis mudanças e/ou adaptações de caráter técnico e/ou artístico que são inseridas durante o percurso da produção para que o material fílmico seja efetivado na sua melhor forma. Porém, este artigo foca na origem do material sonoro para audiovisual e em modos para que este impulso criativo inicial não se perca durante o processo de produção, a partir de estratégias para a construção da camada de efeitos sonoros como ponto de partida.

Assim, de modo elementar, ao refletir rapidamente no tipo de sonoridade que entendamos ser apropriada para um ambiente em um contexto determinado, bem como no comportamento sonoro de um objeto em situações específicas, por exemplo, são desencadeadas ações no sentido intuitivo de criar e organizar mentalmente uma sequência de sons que origina uma “forma sonora mental”, que é estruturada com o emprego de alguns sons que consideramos suficientemente convincentes para representá-la, até que, primeiramente para nós, faça algum sentido.

Do mesmo modo, esta “forma sonora mental” também serve para registrar recortes temporais visuais e sonoros de um momento no qual se está inserido, de um momento que está sendo idealizado ou de um momento que já passou, por exemplo. Isso quer dizer que o sonoro e o visual coexistem e, que os sons têm o poder de gerar ou sugerir associações imagéticas, do mesmo modo que as imagens têm o poder de gerar ou associações sonoras.

Não obstante, uma diferença relevante entre o sentido auditivo e o sentido visual é que “os olhos podem focalizar e apontar a nossa vontade, enquanto os ouvidos

captam todos os sons do horizonte acústico, em todas as direções”. (SCHAFER, 1991, p.67). Apesar disso, neste artigo, nos interessa apenas o recorte da dimensão sonora.

Deste modo, para elaborar tal “forma sonora mental”, contamos com o uso de um vasto universo sonoro existente que é composto, a princípio, pelo material sonoro que forma a nossa biblioteca interna de sons e silêncios. Posteriormente, são acrescentados a esta biblioteca, diariamente e de modo contínuo, novos tipos sons que são criados, combinados ou descobertos⁶, em maior ou menor quantidade. (LEME, 2008).

Esta representação da “forma sonora mental” serve, portanto, para que possamos descrever, recriar e recontextualizar circunstâncias com o auxílio de eventos sonoros isolados ou em conjunto e, a cada vez que ela é revisitada, é provável que a mesma sofra uma variação na exatidão da sua reprodução, contando com maior ou menor riqueza de detalhes, mais ou menos sons, por exemplo, de acordo com o que conseguimos lembrar e conforme a nossa intenção de interpretação no momento.

Em relação a isso, Levitin (2010) traz que:

Embora seja muito grande a variação de pessoa para pessoa, todos nascemos com uma predisposição para interpretar os sons de determinadas maneiras. Os sons bruscos, breves e altos tendem a ser interpretados por muitos animais como sinal de alerta [...] Os sons longos, mais suaves e que surgem aos poucos costumam ser considerados tranquilizantes ou pelo menos neutros. (LEVITIN, 2010, p. 106)

Por conseguinte, no contexto deste artigo, consideram-se duas hipóteses para a concepção de efeitos sonoros nos filmes que podem coexistir ou serem tratadas de modo independente em cada produto audiovisual.

A primeira, considera que o som respeita as leis físicas específicas de modo mais usual e que, por isso, o âmbito do cinema o associa ao objeto de origem como

.....
⁶Todavia, o tamanho desta biblioteca interna de sons varia, é pessoal e muda conforme cada um amplia ou limita o seu universo sonoro.

conhecemos e aceitamos cotidianamente. Tal relação é constituída, então, em concordância com a nossa biblioteca interna, configurando um caráter causal do som em relação à imagem, ou seja, o áudio final do filme fica com um tratamento estético que evoca o “realismo”⁷.

Por sua vez, a segunda possibilidade aceita que, no cinema, é admissível configurar livremente um universo próprio, assim como as leis que o regerão. Isso amplia possibilidades não convencionais ou até inovadoras na combinação entre o som e a sua causa. Neste caso, esta combinação é trabalhada de modo mais livre, podendo originar experimentações mais abstratas e menos tradicionais.

Em ambas propostas, contudo, nota-se a persistência do tratamento dos efeitos sonoros de modo causal em relação à imagem, ainda que sejam feitas associações inovadoras ou menos usuais.

2. A PAISAGEM SONORA

A representação da “forma sonora mental” do cinema, anteriormente problematizada, pode ser considerada como uma construção abstrata do que será produzido, além de ser uma ferramenta particularmente útil para a pré-concepção sonora do universo fílmico, que pode ser denominada de paisagem sonora. Assim, a paisagem sonora, ou *soundscape*, pode ser definida de modo conceitual como:

O ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. **O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas**, como composições musicais e montagens de fitas, **em particular quando consideradas como um ambiente**⁸. (SCHAFER, 2001, p. 366)

Com a sua origem na área da comunicação acústica, a paisagem sonora pesquisa e avalia a qualidade e o comportamento do material sonoro em diferentes ecossistemas, bem como estuda os sons do presente, do passado e do futuro, além de investigar o papel de cada som na composição acústica de ambientes sonoros distintos, por exemplo.

.....
⁷Vide “Tudo que você ouve em um filme é mentira” (FRANTZOLAS, 2016).

⁸Todos os grifos meus.

Conseqüentemente, a paisagem sonora permite abrangência de contextualização e dialoga amplamente com campos de estudo como saúde e cinema, dentre outros, além de abordar o som de modo macro ou micro⁹, conforme a circunstância.

Desta maneira, pode-se considerar que a paisagem sonora diz respeito, primeiramente, ainda que não exclusivamente, à camada de efeitos sonoros e ao comportamento do ambiente sonoro como um todo.

3. METODOLOGIA

Em situações de sala de aula, na disciplina de áudio I, são sugeridas algumas estratégias metodológicas que visam a sensibilização inicial dos alunos em relação à paisagem sonora na qual estão imersos, a saber:

Estratégia 1: Os alunos são convidados a acompanharem o professor em um breve trajeto pelo campus, em silêncio e, de modo individual, a elencarem 15 (quinze) sons que lhe chamem a atenção pelo percurso. Esta atividade tem os seguintes objetivos: a) demonstrar que, mesmo que estejam todos juntos e percorrendo o mesmo trajeto, a paisagem sonora é “viva” e muda rapidamente de configuração à medida que se avança pelo caminho; b) coletar sons locais e reconhecer que são sons possíveis de serem utilizados para representar um recorte temporal/cultural/histórico específico; c) entender que pessoas diferentes percebem a paisagem sonora na qual estão inseridos de maneiras distintas, ainda que estejam ao mesmo tempo no mesmo local, visto que nenhum dos alunos coleta exatamente os mesmos 15 sons; d) mensurar a quantidade de sons que foram percebidos para representar o recorte sonoro vivenciado pelos estudantes naquele determinado momento; e) refletir sobre o protagonismo sonoro de cada pessoa, incluindo-se também como protagonista, no contexto sonoro criado.

A partir desta experiência, emergem conceitos a respeito da relação entre sinal e ruído do som, que aplicados à paisagem sonora, configura dois tipos de ambientes

.....
⁹Todos os sons de uma cidade ou o som de um objeto, por exemplo.

possíveis. Um deles é o de Alta Fidelidade ou *High Fidelity*, abreviado como Hi-Fi, que indica uma razão sinal/ruído favorável, no qual os sons são ouvidos claramente, sem estarem amontoados ou mascarados. Em contraponto, o outro é o de Baixa Fidelidade ou *Low Fidelity*, abreviado como Lo-Fi, que determina uma razão sinal/ruído desfavorável, em que os sinais se amontoam, tendo como resultado o mascaramento ou a falta de clareza (SCHAFER, 2001).

Além do mais, é abordada a problematização dos termos Ruído e Ruído Sagrado. O primeiro, inicialmente, é tratado com conotação negativa até que são apresentados alguns dos seus possíveis significados, que o entendem como som não desejado, som não-musical, qualquer som forte e distúrbio em qualquer sistema de sinais (SCHAFER, 2001, p. 367), que por sua vez, ampliam a compreensão deste material sonoro.

O segundo, por sua vez, enriquece a problematização a partir do conceito trazido por Schafer:

Originalmente [...] refere-se a fenômenos naturais, como trovão, erupções vulcânicas, tempestades, etc., pois acreditava-se que representassem combates divinos ou a ira dos deuses para com o homem. Por analogia, a expressão pode ser estendida aos ruídos sociais [...] como os sinos de igreja, o ruído industrial, a música pop amplificada, etc. (SCHAFER, 2001, p. 368)

No contexto do cinema, a relação sinal/ruído do som, ajuda a definir não apenas a quantidade de sons a serem utilizados na construção da narrativa fílmica, como também a relação entre o sinal/ruído da mesma, além de pontuar, caracterizar e estruturar diferentes tipos de ambiências sonoras.

Estratégia 2: São formadas duplas para que criem uma cena e empreguem, obrigatoriamente, todos os sons que foram elencados pela dupla, ou seja, 30 sons. Esta atividade tem os seguintes objetivos: a) estimular a escrita de roteiro com gatilho criativo a partir do som; b) utilizar sons locais para criação de cenas/roteiros e, com isso, estimular e facilitar a criação, bem como o emprego de biblioteca sonora original; c) despertar a potencialidade individual para o emprego de cada som de diversas maneiras no processo criativo de situações audiovisuais; d) estimular a apreciação das características particulares de cada som;

e) encorajar o emprego consciente do som na construção de narrativas audiovisuais.

Tais ações se relacionam com o fato de separar um som original e a sua reprodução eletroacústica, que diz respeito ao termo Esquizofonia ou *Schizophonia*. Os sons originais são ligados aos mecanismos que os produzem, enquanto que os sons reproduzidos por meios eletroacústicos são cópias que podem ser reapresentados em outros tempos, lugares e condições (SCHAFER, 2001). A esquizofonia é possível devido ao fato de, no século XX, terem sido inventados mecanismos e técnicas de gravação de som. Graças a isso, hoje, é viável registrar/gravar uma amostra sonora, transportá-la, editá-la, recombina-la e reproduzi-la¹⁰ sem precisar estar, após realizar o registro, sempre na presença do mecanismo que a produz, por exemplo. Para o cinema, serve para gerar combinações usuais ou novas entre imagem e som.

Já no que diz respeito às fontes básicas da paisagem sonora, temos três categorias, a saber: antropofonia, biofonia, geofonia (KRAUSE, 2013). A antropofonia é composta pelos sons produzidos pelo homem, sejam eles controlados ou não, enquanto que a biofonia diz respeito aos sons gerados por organismos vivos, não humanos, de um habitat e, por sua vez, a geofonia é formada pelos sons não biológicos, como água correndo em um rio, o vento, movimentos da terra, entre outros.

Com estas fontes podemos constituir detalhadamente a paisagem sonora se conseguirmos classificar a quantidade de cada um destes tipos e definir seus elementos componentes. Em um roteiro, podemos escolher usar ou não antropofonia, biofonia e geofonia no ambiente do filme, além de descrever em detalhes como cada um destes se comporta em cada momento e que tipo de relação há entre eles, além de quantificar e classificar cada um deles na construção da narrativa fílmica.

Assim, pode-se delimitar quais sons o(s) personagem(ns) realizam, se há sons tecnológicos, a presença de insetos, se há seres que só existem no universo que está sendo criado e como estes sons são produzidos, por exemplo.

.....
¹⁰Em formato analógico ou digital, com processadores de dinâmica e frequência, por exemplo.

Deste modo, podemos fazer o som para um filme ou um filme para o som, de acordo com a particularidade de cada projeto, desde que entendamos como aproveitar o som para potencializar a realização audiovisual. A este respeito, Randy Thom aponta:

[...] o caminho para um cineasta tirar vantagem do som não é simplesmente tornar possível gravar um bom som no set, ou simplesmente contratar um talentoso designer de som / compositor para fabricar sons, mas em vez disso, projetar o filme pensando no som, para permitir que as contribuições do som influenciem as decisões criativas em outras áreas. (THOM, 1999, tradução minha)

Há, claramente, uma quantidade considerável de empregos do áudio para cinema e a necessidade latente de estimular os estudantes quanto a estas possibilidades. As possíveis associações entre som e imagem se tornam, assim, infinitas. Originam consequências para o cinema, conforme aponta Chion:

As consequências, para o cinema, são que o som é, mais do que a imagem, um meio insidioso de manipulação afetiva e semântica. Quer o som nos trabalhe fisiologicamente (ruídos da respiração); quer, pelo valor acrescentado, interprete o sentido da imagem e nos faça ver aquilo que sem ele não veríamos, ou que veríamos de outra forma. (CHION, 2011, p. 33)

Nota-se o emprego mais ou menos sistematizado da combinação do sonoro com o visual, conforme pontua Chion:

Com efeito, se o cinema e o vídeo utilizam os sons, é, ao que parece, somente pelo seu valor figurativo, semântico ou evocativo, em referência a causas reais ou sugeridas ou a textos – mas raramente enquanto formas e matérias em si. (CHION, 2011, p. 31)

Todos estes temas emergem, ainda que não tão diretamente ou claramente, no roteiro do filme, seja quando está sendo escrito ou já finalizado, ou seja, na pré-produção. Portanto, identificá-las precocemente e objetivamente ajuda a determinar com mais clareza a abordagem sonora do projeto, a partir de informações mais precisas que ajudem na compreensão de como deve ser fabricado o universo sonoro desta produção, suas particularidades, o que pode ser pertinente a ele e o que não deve fazer parte deste conjunto específico.

É importante destacar para os estudantes que, para entender o universo fílmico que está sendo criado, o roteirista e o diretor do filme são peças fundamentais para auxiliar na definição da trajetória mais adequada da produção de som, além de ajudarem a esclarecer os níveis de prioridade narrativa de cada elemento sonoro que será utilizado. A apreciação de detalhes relevantes originados nas questões e apontamentos do roteirista, diretamente no ato de criação, auxiliam o diretor e o departamento de som durante toda a produção do filme na busca da coerência do produto final.

Portanto, no caso de qualquer roteiro, em tratamento ou finalizado, devemos admitir que absolutamente toda a informação nele contida e descrita em maior ou menor detalhamento, potencialmente, pode ter/gerar som na versão final da animação ou não. Isso quer dizer que cada ação, descrição, diálogo ou transição, por exemplo, quando considerados e analisados, pressupõem alguma informação sonora em potencial.

Além disso, nem tudo, porém, está descrito no roteiro de modo claro e, quando as questões ligadas à natureza e comportamento do som são investigadas com mais profundidade, encontramos situações que não têm um conceito sonoro definido, ou momentos do roteiro que podem trazer uma sugestão superficial de como devem soar cada coisa na cena, lembrando que este artigo aborda apenas a camada de efeitos sonoros.

Como prática de sala de aula, indica-se, em um primeiro momento, a ação de destacar no corpo do roteiro todos os possíveis sons indicados, além de averiguar, antes de iniciar a produção prática do áudio, quais serão realmente usados, acrescentados ou descartados. Isso contribui para que se mensure mais precisamente os sons que serão necessários para o filme, bem como serve para configurar a equipe de trabalho e para escolher os métodos adequados para obter cada um dos sons, como Foley, desenho de som, design de som ou bibliotecas de som comerciais, por exemplo (BEAUCHAMP, 2013).

De outro modo, como uma alternativa de produção, sugerimos abrir espaço criativo para que o som apareça antes da imagem, por exemplo, propondo a construção uma narrativa sonora a partir da criação uma paisagem sonora

aleatória e experimental, com o uso de sons editados que não soem de modo conhecido ou usual, para só depois finalizar o roteiro e desenvolver a parte visual.

O somatório de todas estas abordagens e aproximações teóricas dá base para o projeto de pesquisa intitulado paisagem sonora audiovisual, que desenvolve reflexões e pesquisas teórico-práticas no ambiente acadêmico, materializadas em realizações didático-pedagógicas ligadas ao áudio para visual nos cursos de cinema da UFPel.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou um recorte do contexto de ensino voltado para a criação da camada de efeitos sonoros na produção de curtas-metragens acadêmicos da UFPel, bem como alguns possíveis caminhos estratégico-metodológicos para qualificar esta produção com o uso da paisagem sonora como ferramenta adicional aos estudos tradicionais e técnicos de áudio para cinema.

O texto desenvolvido aqui traz mais uma opção para a concepção criativa no âmbito da camada de efeitos sonoros para cinema. O emprego do material aqui apresentado não pretende substituir as abordagens mais usuais para esta camada, pelo contrário, soma-se a elas, acrescentando ao vocabulário técnico de áudio para cinema termos advindos da área de estudo da paisagem sonora, ampliando o leque de ferramentas para os realizadores audiovisuais.

Entende-se que planejar o som para cinema, em suas diferentes camadas e variáveis, engloba um conjunto de ações e decisões que ajudam a determinar diretamente o resultado da construção fílmica. Tais ações e decisões ganham forma quando o roteiro passa a existir com todos os detalhes contidos em cada cena, apontando para questões relativas ao som e a todos os departamentos envolvidos na produção.

Assim, ao aceitarmos o roteiro como uma manifestação organizada e sistematizada do filme que se imagina previamente, partimos do princípio que este filme, enquanto ideia, já apresenta concepções de todas as áreas técnicas e artísticas que o compõe.

Portanto, entende-se que o emprego destes conceitos a partir da pré-produção de um filme viabiliza e otimiza a produção e a pós-produção de áudio para a paisagem sonora visual, visto que, o direcionamento do material sonoro definido na pré-produção, com base no roteiro ou na criação do mesmo, acaba servindo para traçar um panorama do que é viável de ser bem realizado, do que deve ser adaptado ou mudado, além de prever variáveis que são refletidas em custos do projeto, formação de equipe e problemas da produção sonora, dentre outros.

Espera-se que, como consequência dos temas apresentados neste artigo, no momento da confecção de um roteiro, os realizadores possam empregar mais facilmente os atributos sonoros pertinentes para cada cena, personagem, ambiente e objetos que serão utilizados nos produtos fílmicos, estimulando e potencializando a criatividade no emprego do sonoro, aliado ao visual, na criação de paisagens sonoras planejadas especificamente, bem como elucidar a presença de cada efeito sonoro nas cenas, além de valorizar recortes das diferentes paisagens sonoras construídas.

REFERÊNCIAS

BEAUCHAMP, Robin S. **Designing Sound for Animation**. 2nd ed. Focal Press. EUA. 2013.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. Texto e grafia, Portugal, 2011.

FRANTZOLAS, Tasos. **Tudo que você ouve em um filme é mentira**. TED TALKS, 2016. Palestra disponível em: https://www.ted.com/talks/tasos_frantzolas_everything_you_hear_on_film_is_a_lie? Acesso em: 10/10/2019.

KRAUSE, Bernie. **A grande orquestra da natureza: descobrindo as origens da música no mundo selvagem**. Zahar. Rio de Janeiro, 2013.

LEME, Gerson Rios. **Escutando o Cinema**. 2008. Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/escutando-o-cinema>. Acesso em: 23/10/2019.

LEME, Gerson Rios. **Pensando a trilha sonora para audiovisual**. Revista Orson, p. 88 – 95. Pelotas, 2011.

LEVITIN, Daniel J.. **A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

SCHAFFER, R. Murray. **Afinção do mundo:** uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado. São Paulo: UNESP, 2001.

SCHAFFER, R. Murray. **Educação sonora:** 100 exercícios de escuta e criação de sons. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2009.

SCHAFFER, R. Murray. **O ouvido pensante.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SILVA, Márcia Carvalho da. **De olhos e ouvidos bem abertos:** uma classificação dos sons do cinema. 2008. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/>. Acesso em: 22/10/2019.

THOM, Randy. **Designing a movie for sound.** 1999. Disponível em: https://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm. Acesso em: 18/10/2019.

PARALELOS ENTRE OS PROCESSOS DE PRODUÇÃO SONORA NO CINEMA E NOS JOGOS DIGITAIS

ENOQUE, Rodrigo Leite Souza¹

RESUMO: Os paralelos entre a produção de um desenho de som cinematográfico e a sonorização de jogos digitais são diversos, essas similaridades e distinções partem das técnicas de criação e produção dos materiais sonoros à categorização e organização desses elementos, bem como a finalização da narrativa sonora do projeto. No entanto, a implementação e os objetivos almejados nesses dois formatos de mídia se distinguem. Essas diferenciações não partem necessariamente dos métodos de captação e tratamento de áudio, dado que os jogos digitais são formatos mais recentes e muito das técnicas de construção do desenho de som são iguais e/ou inspirados nos métodos já estabelecidos pelo cinema. O presente estudo pretende apontar algumas dessas semelhanças e diferenças, abordando aspectos técnicos de pré-produção até à pós-produção através de ferramentas de áudio multipista, as *engines* e as *middlewares*.

PALAVRAS-CHAVE: Som para Jogos; Desenho de Som; Implementação de Áudio; Audiovisual; Middlewares.

INTRODUÇÃO

Assim como no cinema os jogos eletrônicos também se definem como uma mídia audiovisual, já que se constituem de um discurso unitário que faz uso de recursos visuais e sonoros em sua construção narrativa². No entanto, se diferenciam em diversos aspectos como a interatividade direta entre o jogador e a mídia, as narrativas nem sempre lineares, uma certa abertura para o público interferir objetivamente na obra e nos usos técnicos e estéticos dos elementos audiovisuais. As similaridades e as diferenças entre ambos os meios são diversas, isso inclui a maneira como o som é elaborado dentro do discurso narrativo e suas relações com os objetos imagéticos.

.....
¹Mestre em Música pela UFPR, Professor Assistente - UNICURITIBA, Professor Substituto – UFPR, Sonoplasta – RTVE, rod.enoque@gmail.com.

²Segundo Michel Chion essa relação complexa do *audiovisual*, compreendido como um discurso unitário, é definida como *contrato audiovisual*. Segundo Chion “o contrato audiovisual não é natural, mas um tipo de pacto simbólico ao qual o áudio-espectador concorda quando ela ou ele considera que os elementos sonoros e de imagem sejam participantes em uma mesma entidade ou mundo” (CHION, 1994: p. 222, tradução do autor)

A produção de jogos eletrônicos se tornou uma indústria bilionária na atualidade e vem atraindo cada vez mais os olhares de artistas, produtores, técnicos, compositores e estudiosos nas áreas diversas que permeiam a pesquisa em audiovisual³. Com o apelo comercial e as demandas por produtos cada vez mais elaborados, além dos diversos objetos de pesquisa e as possibilidades criativas desse formato, é certo que o desenvolvimento conceitual e o apuro técnico envolvido na produção de jogos abrem margem para diferentes métodos de produção e recursos para a criação em audiovisual.

Vale citar que no Brasil o número de desenvolvedoras cresce a cada ano desde que os dados começaram a ser analisados no início dos anos 2000. Atualmente o país conta com mais de uma centena de empresas registradas, ainda que o mercado nacional tenha um direcionamento maior a jogos para sistemas mobile (celulares, tablets, etc.), jogos educativos e projetos de porte reduzido em comparação às grandes indústrias multinacionais⁴.

O presente artigo visa analisar as similaridades e distanciamentos no processo de construção do desenho de som nos jogos eletrônicos e no cinema, tendo em vista que ambos possuem similaridades conceituais por se tratarem de mídias audiovisuais. Também será apresentado uma breve análise das possibilidades sonoras dos jogos através de seus recursos interativos e programações dinâmicas que variam de acordo com o fluxo de *gameplay* adotado pelo jogador. O objetivo deste estudo é apontar a grande proximidade entre ambos os formatos na elaboração do *sound design*, uma vez que as distinções se dão mais no processo de implementação e em alguns recursos técnicos utilizados do que na conceitualização dos elementos do *sound design* ou mesmo nas características sonoras dos *efeitos, foley, música e diálogos*.

.....
³Segundo dados compilados pela empresa Ubisoft nos últimos anos a indústria dos jogos eletrônicos teve um faturamento acima dos 100 bilhões de euros no ano de 2017, que correspondeu ao maior faturamento dentro dos diferentes segmentos da indústria do entretenimento. Ver link: https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/41ubisoft%20q3fy18%201202_tcm99-318995_tcm99-196733-32.pdf (último acesso: 21/10 / 2019).

⁴Os dados sobre a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos eletrônicos podem ser consultados no estudo divulgado pela Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos - ABRAGAMES. Os dados mais recentes divulgados pela associação são do ano de 2014 e podem ser consultados em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i-censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais-2.pdf> (último acesso: 21/ 10/ 2019).

1. HISTÓRICO

A produção de elementos sonoros dedicados para jogos e meios de entretenimento que envolvem alguma jogabilidade não é algo recente na história dos jogos eletrônicos, de fato precede os meios eletrônicos e digitais, pois já existia nas máquinas mecânicas como *pinballs* e outros objetos do gênero (COLLINS, 2008: p. 7 e 8). Nas máquinas de jogos mecânicos o som estava diretamente relacionado a questões de vitória ou derrota, visto que muitos desses jogos envolviam um ganho em dinheiro onde os próprios cliques, buzinas e sons de moedas indicavam ao jogador sua condição de ganhador (ibidem).

No entanto, ao avaliar o desenvolvimento das tecnologias de áudio e do uso do som nos jogos eletrônicos e digitais é possível observar que esse elemento não participou ativamente nas primeiras criações. Diferente das máquinas desenvolvidas no início do século XX os sons nos jogos eletrônicos começaram a ter um papel de destaque nos arcades e jogos produzidos a partir do final dos anos 1950. A pesquisadora canadense Karen Collins identifica o jogo *Pong* (ATARI, 1972) como o primeiro game a trazer ao áudio uma notoriedade no gameplay, por oferecer ao público uma resposta sonora a uma ação em tela. Ainda que a construção dos sons nesse jogo não fosse por uma decisão estética, mas sim por limitações técnicas que direcionaram a programação e o desenvolvimento do gameplay, as características sonoras em *Pong* criaram uma identidade específica para o game (idem, 2008: p. 8 e 9.)

Um dos fatores determinantes para a dificuldade de criação e implementação de áudios nos primeiros jogos eletrônicos é a capacidade de memória existente nos equipamentos e a criação dos sons que ficava à cargo dos programadores e não de profissionais da área do áudio, tendo em vista que os sons dos jogos eram gerados e implementados diretamente via código de programação. Os arcades e posteriormente os consoles domésticos dispunham de chips dedicados para gerar o áudio implementado via código, sendo assim, esses chips operam como sintetizadores limitados que geram ondas sonoras simples (senoidais, quadradas, triangulares, ruído branco, etc.) de acordo com as regras estabelecidas nos códigos do jogo. A criação dos recursos sonoros eram então função do próprio

programador do jogo que, em muitos casos, não possuía treinamento musical ou mesmo conhecimento de áudio e desenho de som para mídias audiovisuais⁵.

A criação de músicas e efeitos sonoros via chips geradores de ondas sonoras, osciladores e síntese sonora, apesar de serem um marco na história dos jogos além muitas das trilhas musicais terem se tornado icônicas, estabeleciam severas limitações quanto à quantidade de áudio e complexidade do desenho de som dos jogos eletrônicos. A quantidade de canais de áudio (osciladores e geradores disponíveis) bem como as possibilidades de síntese para o desenvolvimento dos efeitos sonoros foram progressivamente sendo expandidas e modificadas, visando sempre ampliar as possibilidades de criação de áudio e, conseqüentemente, o preenchimento sonoro das imagens projetadas. Os modelos de síntese adotados nos primeiros consoles das décadas de 1960 e 1970 (síntese aditiva e subtrativa) foram se expandindo para novos tipos de sintetizadores capazes de gerar sons mais complexos harmonicamente (síntese FM, etc.) já nas décadas de 1980 e 1990 até a chegada dos samples e a expansão da capacidade de memória nos consoles que adotavam o CD ROM, posteriormente, DVDs e outras mídias digitais já nas décadas de 1990 e 2000 (COLLINS, 2008: p. 9 a 20).

Com as novas possibilidades e armazenamento, bem como o desenvolvimento gráfico crescente é que o design de som dos jogos eletrônicos começa a fazer uso de áudios gravados e armazenados em disco. Conseqüentemente, as trilhas musicais e o desenho sonoro dos jogos cada vez mais se aproximam dos métodos já adotados no cinema, com a criação de *foleys*, sons ambientes e efeitos criados através da gravação e manipulação de áudio e de músicas gravadas e produzidas especificamente para essas mídias, não mais geradas via código através de chips sintetizadores, mas sim criadas por compositores e sound designers profissionais dedicados à esse tipo de produção (ibidem).

.....
⁵Um caso icônico é a criação do jogo Tetris (PAJITNOV, 1984) onde o programador do jogo adaptou uma melodia folclórica russa para o jogo, tendo em vista que o criador do game não possuía conhecimento em composição musical. Devido ao sucesso do jogo o tema musical ficou reconhecido internacionalmente como a trilha sonora vinculada à mídia, “ignorando” a sua origem folclórica. Ver: <https://tetris.com/article/9/the-history-of-the-tetris-theme-music> e <https://tetris.com/about-us> (último acesso: 25/10/2019).

É à partir desse ponto na história do áudio nos jogos eletrônicos que a aproximação com os métodos de produção do *sound design* cinematográfico acontece; com a expansão da capacidade de armazenamento das mídias digitais e as possibilidades de implementação de sons via arquivos de áudio os jogos passaram a fazer uso não mais de apenas efeitos de síntese sonora para a produção de *sound effects*, mas de todas as categorias e possibilidades sonoras que já eram utilizadas pelo cinema como *foleys*, *efeitos*, *diálogos* e também o *scoring*⁶ *orquestrado*⁷. É correto afirmar que o *sound design* em jogos eletrônicos ainda mantém certas particularidades em suas características conceituais e no processo de produção, principalmente na implementação e sincronia entre som e imagem, no entanto, as qualidades acústicas e os procedimentos de gravação e criação do áudio para um jogo se assemelha diretamente aos métodos utilizados em cinema, principalmente em games onde o realismo gráfico é parte da concepção estética do jogo.

Os jogos geralmente contêm o que é chamado de cinemática, um vídeo em movimento (FMV), ou sequências não interativas, que são clipes lineares animados dentro do jogo em que o jogador não tem o controle ou participação. A produção de áudio para essas sequências é muito semelhante à produção de som para filmes, e há muitos outros casos em que a produção e a tecnologia de jogos e filmes são cada vez mais semelhantes.⁸

.....
⁶*Scoring* é uma expressão utilizada em língua inglesa para se referir à composição musical voltada para o meio audiovisual, diferente da composição tradicional o *scoring* é inteiramente relacionado à imagem e não obedece necessariamente à convenções e estruturas da composição musical em si (DAVIS, 2010).

⁷O *sound design* no cinema pode ser subdividido em três categorias base que, por sua vez, se subdividem em subcategorias específicas de acordo com a concepção da narrativa sonora. São elas o *foley*, que consiste nos sons gerados pelos personagens em cena como passos e a movimentação de objetos; os *efeitos* que podem ser descritos como todos os sons reais e irreais de uma cena, como um ambiente (background) ou objetos do entorno; os *diálogos* que podem ser dublados ou obtidos através do som direto, etc; as *músicas* em suas diferentes concepções estéticas (OPOLSKI, 2013: p. 38 a 52).

⁸Games often contain what are called cinematics, full motion video (FMV), or *noninteractive* sequences, which are linear animated clips inside the game in which the player has no control or participation. The production of audio for these sequences is very similar to film sound production, and there are many other cases where the production and technology of games and film are increasingly similar (COLLINS, 2008: p. 5).

As semelhanças entre o desenho de som cinematográfico e a produção de áudio para jogos eletrônicos vão além da cinemática, uma vez que os sons produzidos durante o gameplay são, muitas vezes, produzidos da mesma maneira nos vídeos sem interação presentes nos jogos. A distinção se dá, portanto, no processo de implementação e produção, onde os sons são inseridos através da programação em códigos, *engines* e *middlewares*⁹ e, em alguns casos, os sons não são gravados em sincronia com a imagem, ainda que sejam realizados para serem “disparados” simultaneamente à ação que ocorre no vídeo e/ou na performance do jogador.

Os jogos eletrônicos ao longo de sua deram origem a sons e músicas que se tornaram símbolos dessa mídia, muitos ícones sonoros ainda são reverenciados por jogadores e citados por diversos sound designers e compositores de trilhas musicais. Ainda que os processos e as características acústicas dos sons produzidos para os jogos tenham se direcionado para um “realismo” próximo ao elaborado pela indústria cinematográfica o denominado *game sound* ainda reserva muitas particularidades em seus processos de criação e implementação.

2. PROCESSOS

Um dos termos mais utilizados no estudo e no desenvolvimento de som para jogos eletrônicos é o conceito de *áudio dinâmico* ou *áudio adaptativo*. O termo descreve todos os materiais sonoros que surgem, se modificam ou se constroem a partir de interações e/ou elementos que existam em uma determinada mídia que provoquem tais mudanças. Esse conceito propõe uma diferença em relação ao áudio imutável, já “pré-renderizado” em alguma mídia e não se altera de acordo com a interação do público (COLLINS apud MENEGUETTE, 2011: p. 2). Seguindo a lógica dos jogos e de suas construções sonoras é possível estabelecer alguns tipos ou níveis de dinamicidade existente no desenho de som para os jogos eletrônicos, tendo em vista que os graus de interação entre o jogador e a mídia também são variáveis dependendo do game. Esses modelos de dinâmica podem ser descritos como (MENEGUETTE, 2011: p. 2 e 3):

- **Áudio Interativo:** quando o áudio responde exatamente à comandos do jogador

.....
⁹As *engines* e *middlewares* serão discutidas no próximo tópico deste artigo.

dentro da plataforma, o som corresponde a ações diretas desse jogador em um determinado contexto dentro do gameplay.

- **Áudio Adaptativo:** quando os sons e músicas se modificam e/ou surgem durante o gameplay seguindo a lógica narrativa do próprio mundo do jogo, não obedecendo necessariamente a interações do jogador, ainda que se “adapte” de acordo com os resultados e acontecimentos dentro do jogo.
- **Áudio Generativo/Procedural:** mesmo em sistemas adaptativos e interativos os sons são pré-produzidos e o desenho de som segue uma lógica criada pelo sound designer para obedecer certos parâmetros do jogo, o áudio generativo e/ou procedural cria um certo grau de indeterminação pois é gerado através desses sistemas, e não apenas reproduz áudios pré-fabricados; esses processos podem ser estabelecidos por algoritmos ou mesmo inteligências artificiais que “geram” o áudio ou “processam” determinados parâmetros de produção sonora.

No entanto, o que se observa nesses conceitos é uma estrutura de organização dos áudios dentro das mídias dos jogos eletrônicos, o conceito geral de *áudio dinâmico* não estabelece características acústicas dos elementos sonoros, mas sim uma maneira de elaboração do desenho de som dentro em meios interativos. A elaboração dos sons utilizados em jogos eletrônicos segue, em muitos casos, os mesmos procedimentos de gravação edição e manipulação sonora através de softwares multipista tal qual se utiliza em outras mídias não interativas, a diferença nesse processo se dá através da utilização de outros softwares dedicados à implementação do áudio nos jogos como as *game engines*¹⁰ e os *middlewares*¹¹.



Figura 1: exemplo de elaboração de áudios no FMOD Studio¹².

O desenho de som no meio cinematográfico é alocado dentro da pós-produção do vídeo, isso é, após todo o processo de captação de sons e imagens e também das edições de cenas, planos e takes. Todo o processo de construção sonora e mixagem de um filme se enquadra como pós-produção de áudio, uma vez que todo o *foley*, *dublagens* e *efeitos* são realizados em sincronia com a imagem, sendo muitas vezes necessária uma versão finalizada do vídeo (OPOLSKI em CARREIRO, 2019: p.182). Mesmo que o diretor e/ou o sound designer responsável pelo filme faça uso do som direto captado no set de filmagem e dê prioridade para o áudio captado durante a produção, ainda sim o desenho de som no vídeo é ajustado e mixado durante o processo de pós-produção.

Aqui se mostra uma das grandes diferenças no processo de produção de áudio no cinema e nos jogos digitais. A criação, organização e mixagem dos diferentes sons de um jogo é, em muitos dos casos, feito durante o processo de produção do game, muitas vezes feitos sem o auxílio de uma imagem em movimento para a criação dos áudios. O diretor de som em um jogo deve elaborar o conceito sonoro do projeto antes da finalização do jogo em si, sendo o processo de sincronização e pós-produção de áudio dedicados para a implementação dos sons no código do programa e testes de viabilidade desses áudios.



Figura 2: criação de efeitos e foley no Pro Tools¹³.

As categorias e organização de todo o espectro sonoro de um jogo eletrônico obedece às mesmas diretrizes utilizadas no cinema, a subdivisão em três grupos (*diálogos*, *foley* e *efeitos*) sem contar a trilha musical segue a mesma definição e procedimentos de produção. Porém, a diferença entre a construção sonora de ambos reside nos processos de produção e finalização, ainda que o resultado

sonoro e a criação dos efeitos sejam similares em muitos aspectos (fazendo uso de softwares multipista para edição e mixagem, a captação dos áudios, etc.) os meios para se construir o sound design se distingue principalmente quanto à pós-produção, onde ocorre a mixagem e a implementação de áudio.

CONCLUSÃO

Ao longo de sua história o som nos jogos eletrônicos e digitais se transformou e se aprimorou de maneira única, de pequenos “cliques” e “onomatopeias sonoras” geradas por sintetizadores e chips geradores de sons a trilhas musicais complexas áudios dinâmicos que se adaptam à interação do jogador. Tal qual o cinema, os jogos também foram criando uma estética e todos os métodos técnicos de produção sonora que imprimisse nessa plataforma características sonoras únicas, que funcionassem tecnicamente ao mesmo tempo em que acrescentassem à narrativa uma identidade sonora particular.

O conceito de *sound design*, seus usos e estudo na indústria cinematográfica certamente abriram caminho para o rápido desenvolvimento do desenho de som voltado para a produção de jogos eletrônicos. O cinema, assim como os jogos, nunca foi totalmente “mudo” e os filmes, enquanto uma arte centenária, abriram caminho para o aprofundamento conceitual do uso do som enquanto ferramenta narrativa e o aprimoramento das técnicas de produção de áudio no meio audiovisual. Mesmo se tratando de uma mídia interativa, os jogos digitais beberam nessa fonte ao se aproximarem cada vez mais das metodologias adotadas na cinematografia para o desenho de som. É certo que ambas as formas de criação guardam particularidades que as diferenciam tecnicamente e

.....

¹⁰ *Game engines* são programas de computador que possuem várias estruturas (ou bibliotecas de processos) utilizados para a produção de jogos, incluindo a física dos jogos, motor gráfico para “renderização” em tempo real e outros parâmetros utilizados na programação de jogos eletrônicos (LEWIS e JACOBSON, 2002: p. 28 e 29).

¹¹ *Middlewares* são softwares intermediários, isso é, programas que fazem uma “ponte” entre um determinado processo e outro dentro em computação. As *middlewares* de áudio são softwares que fazem a implementação dos sons em um determinado jogo sem a necessidade de códigos e/ou processos nas *game engines* pelo sound designer, uma vez que essas plataformas permitem o desenho de som de maneira mais próxima aos softwares multipista e não exigem um conhecimento avançado em programação (ALVES, JUNIOR e ARAÚJO, 2017: p. 1294).

¹² <https://www.fmod.com/> (último acesso: 25/10/2019). Fonte da imagem: o autor.

¹³ <https://www.avid.com/pro-tools> (último acesso: 25/10/2019). Fonte da imagem: o autor.

artisticamente, ainda assim é possível observar a influência dos procedimentos de criação sonora e desenho de som em filmes nos jogos atuais.

A experiência audiovisual é construída sonora e visualmente, se hoje é possível observar a influência do cinema em diversas mídias audiovisuais, dentre elas os videogames, quem sabe em um futuro próximo não vejamos esse jogo de influências caminhar também em outras direções.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luis Henrique Marinho, JÚNIOR, Jucimar Maia Silva e ARAÚJO, Cristina Souza de. *Desenvolvimento de áudio para jogos com Unity e FMOD*. Curitiba: Anais do XVI SBGames, 2017.

CARREIRO, Rodrigo. *O som do filme: uma introdução*. Curitiba: UFPR/UFPE, 2018.

CHION, Michel. *Audio Vision*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1994.

COLLINS, Karen. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge: MIT Press, 2008.

CROSS, Mark. *Audio postproduction for film and television*. Boston: Berklee Press, 2013.

DAVIS, Richard. *Complete guide to film scoring*. Boston: Berklee Press, 2ª edição, 2010.

LEWIS, Michael e JACOBSON, Jeffrey. *Game engines in scientific research*. Nova Iorque: ACM, Communications of the ACM, vol. 45, nº 1, 2002.

MARKS, Aaron. *The complete guide for game audio: for composers, musicians, sound designers, and game developers*. Lawrence: CMP Books, 2001.

MENEGUETTE, Lucas C. *Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa*. Salvador: Anais do X SBGames, 2011.

OPOLSKI, Débora Regina. *Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira*. João Pessoa: UFPB. 2013.

PHILLIPS, Winifred. *A Composer's Guide to Game Music*. Cambridge: MIT Press, 2017.

SIMPÓSIO V



IMAGINÁRIOS E NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

GISELE KRODEL RECH E NICOLE KOLLROSS

NARRATIVAS EM MÍDIAS DIGITAIS WEB: CONVERGÊNCIA E INTERATIVIDADE NOS DISPOSITIVOS MÓVEIS

GOMES, Marcelo¹

RESUMO: As recentes tecnologias aplicadas na comunicação influenciam as práticas e comportamentos da sociedade pós-moderna, representando assim novos paradigmas no campo comunicacional. Lev Manovich (2001) acredita que o computador foi um dos responsáveis pelas diversas possibilidades de misturar outras linguagens como vídeo, áudio, textos e imagens dentro de uma só estrutura que interage diretamente com o usuário, tornando a narrativa não linear e interativa. Este trabalho busca traçar um panorama dos principais conceitos sobre produção audiovisual interativa na web para dispositivos híbridos móveis de conexão multirredes. Também propõe apresentar aspectos relativos à distribuição audiovisual na web, suas principais plataformas audiovisuais e possibilidades interativas com o usuário. Conceitos e teorias sobre novas mídias, cibercultura, interatividade e dispositivos híbridos móveis, servirão como aporte teórico para a evolução do entendimento deste trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: Produção audiovisual; Interatividade; Dispositivos móveis; Novas mídias

INTRODUÇÃO: NOVAS MÍDIAS E SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

Com os avanços tecnológicos na área artística/comunicacional e as possibilidades da internet, muito se discute sobre as formas de se contar histórias através de imagens e sons. O mundo virtual abriga uma imensa camada de usuários e consumidores, ávidos por informação, conteúdo e histórias contadas na forma audiovisual. Estes, sabem quando, como, onde e que tipo de história querem ver e ouvir.

As recentes tecnologias aplicadas em comunicação influenciam as práticas e comportamentos da sociedade pós-moderna. Lev Manovich (2001) acredita que o computador foi um dos responsáveis pelas diversas possibilidades de misturar outras linguagens como vídeo, áudio, textos e imagens dentro de uma só

.....

¹Pós-graduando em Especialização em Produção de Cinema e Mercado Audiovisual da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR). E-mail: marcelugomex@gmail.com

estrutura. E essa estrutura, observada pelo autor, é o banco de dados ou base de dados, que interage com o espectador/usuário tornando a história não linear e interativa.

Banco de dados ou *database* em uma definição simples é um depósito integrado de dados, ou um conjunto de documentos ou um repositório de informações disponíveis para consultas. Na definição de Manovich (2001), é uma estrutura de armazenagem de formas culturais, servindo como incubadoras na possibilidade de criação de gêneros e narrativas. As possibilidades de buscas no banco de dados são mais fiéis aos filtros aplicados, podendo seus resultados, serem cruzados e dispostos de acordo com o usuário:

Assim, por exemplo, um banco de dados de computador é muito diferente de uma coleção tradicional de documentos: ela permite acessar rapidamente, classificar e reconhecer milhões de registros; ele pode conter diferentes tipos de mídia, e assume múltiplas indexação de dados, uma vez que cada registro além do próprio dado pode conter um número de campos com os valores definidos pelo usuário. (MANOVICH, 2001, p.214, tradução nossa).

Ao entender o conceito de banco de dados, é possível assim relacioná-lo com a definição de novas mídias. Ainda de acordo com Manovich (2001), novas mídias é a junção da computação e a tecnologia da mídia, que encontra no computador todas as possibilidades instrumentais para captar, criar, manipular, armazenar e distribuir uma informação ou produto audiovisual. Percebe-se então, que o computador afeta diretamente e se torna mediadora das formas de produção nas novas mídias, corroborando em uma mudança de cultura e convergência do que o autor chama de objeto digital da nova mídia. (MANOVICH, 2001).

É dado como objeto digital tudo aquilo que pode ser armazenado no banco de dados como: textos, vídeos, fotografias, áudio, animações, gráficos, mapas e o que mais puder ser acessado. A partir dessa variedade de objetos e elementos, é possível fazer ligações entre esses mesmos elementos e criar possibilidades narrativas e de gêneros, dentro de uma organização e lógica que o usuário deseja.

É assim que as narrativas audiovisuais nas novas mídias se diferenciam das narrativas convencionais do cinema ou da televisão pois utilizam as possibilidades

híbridas de linguagens, a hipermídia e seus recursos de interação como potencializadores comunicacionais.

1. DISPOSITIVOS HÍBRIDOS MÓVEIS COM CONEXÕES MULTIRREDES

Outro ponto crucial na discussão das narrativas audiovisuais na web é o uso de aparelhos telefônicos e dispositivos móveis para funções de captação e produção de histórias, distribuição e suporte de exibição.

Uma máquina de calcular que foi forçada a virar máquina de escrever há poucas décadas, agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias dentro de uma mesma caixa. (SANTAELLA, 2003, p 20).

Santaella (2003) descreve o dispositivo móvel como materialização daquilo que poderia ser híbrido tanto em funções quanto em transformação ou evolução de um aparelho. *Life Goes Mobile*².

Longe do fetichismo tecnológico que também é uma realidade dentro do consumismo pós-moderno, o uso de *smartphones* e *tablets* é um potencial instrumento de emissão e recepção de conteúdo audiovisual. A possibilidade de integração dos meios de produção de vídeos com a internet pode significar uma rápida transferência de arquivos, formas de acesso remoto e interação no meio audiovisual.

Segundo Lemos (2007), dispositivos híbridos móveis de conexão multirredes - DHMCM, são aparelhos como telefones celulares e *tablets*, que se reconfiguram dentro do processo produtivo, criativo, interativo e de convergência das mídias. Esses dispositivos podem assumir várias funções que até então não eram pensadas para eles. Vídeos produzidos pelos DHMCM são rapidamente compartilhados ou transferidos para outros dispositivos, computadores ou em ambientes como redes sociais e plataformas de vídeos.

Como o dispositivo híbrido móvel é o mesmo que captura, transmite e exhibe as imagens e sons, é importante pesquisar suas possibilidades e limitações para

²*Life Goes Mobile*, ou, *A Vida de Aparelho Móvel*, é o slogan da marca de celulares e eletrônicos *Nokia*, que também utiliza outro slogan: *connecting people*.

utilizar uma linguagem mais adequada na produção de vídeos. Antes utilizava-se telas maiores como cinema, projetores, televisores e monitores de computadores no formato *widescreen*. Esse formato possui proporção de 16/9, que representa o resultado de uma dízima periódica (1,777777...). Ou seja, para cada 1,7 unidade de largura deve haver uma unidade de altura. A tela *widescreen* é o formato que mais se aproxima ao olho humano, que proporciona uma sensação de visão panorâmica da cena. Hoje a tela é menor, mesmo tendo a opção de se reconfigurar em *portrait* ou retrato, com dimensões predominantemente maiores em comprimento (tela na vertical).

As produções audiovisuais para dispositivos móveis se diferenciam daquelas convencionais produzidas pelas outras câmeras digitais devido a suas especificidades de exibição. As imagens produzidas precisam ser primordialmente sem planos gerais ou sequências que requeiram um nível de atenção aos pequenos detalhes da cena. Sendo assim, a produção audiovisual para DHMCM não é propícia para narrar histórias com um grande fluxo de detalhes e informações.

Essa experiência de assistir no dispositivo móvel concorre com a vastidão do mundo dentro e fora do aparelho. Dentro do dispositivo, se tem ícones, telas de notificações de aplicativos e outras inúmeras funções do aparelho. Fora, o espectador pode ser impactado por sons, movimentos ao seu redor e a própria mobilidade deste usuário, já que pode assistir o conteúdo andando na rua. Tudo isso pode atrapalhar ou impossibilitar uma melhor experiência com a produção audiovisual a ser exibida. Dessa forma, talvez seja necessária uma maior habilidade cognitiva por parte do usuário, pois assim será possível ficar no topo destas atividades ao assistir um vídeo no dispositivo móvel, sem ser envolvido por outras interações ou informações na tela.

As diversas funções e possibilidades na relação usuário/vídeo vão desde uma plataforma audiovisual dentro de um *site* responsivo³, passando pela mídia programática⁴ até uma produção audiovisual capaz de unir a interferência direta deste usuário e a expectativa de quem produziu o conteúdo. Plataformas e redes sociais como *YouTube*, *Facebook* e *Instagram* têm funções parecidas tanto para quem produz, quanto para quem consome audiovisual. Os próprios dispositivos móveis e seus aplicativos dispõem de funções que facilitam a edição de vídeos e o processo de upload nestas plataformas.

Dentro da “cultura de quarto” (BURGESS E GREEN, 2009), onde qualquer usuário pode produzir audiovisual, nasceram os *vlogs* e outros vídeos espontâneos, aqueles sem edição ou finalização. O *YouTube* abriga uma produção mais convencional de narrativas, ou seja, o site também é um repositório de programas de TV, matérias jornalísticas, clipes musicais, entrevistas, filmes e outros formatos já conhecidos pelo público e pela sua gramática audiovisual.

2. GRAMÁTICA AUDIOVISUAL NO CIBERESPAÇO

O ciberespaço⁵ (LÉVY, 1999) surge dentro do contexto do pós-modernismo onde há maior envolvimento da comunicação eletrônica e digital como organismos capazes de mudar contextos sociais em uma sociedade. Outra definição de cibercultura é a de André Lemos (2002) sobre uma sociedade estruturada em rede, que liga *sites* e páginas, com relação direta com os impactos socioculturais.

Pierre Lévy utiliza três princípios fundamentais para estruturar seus pensamentos e os impactos da cibercultura: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. A interconexão diz respeito à comunicação universal, onde os computadores precisam ter um endereço na internet para se conectarem com outros usuários, para assim emitir e responder estímulos comunicacionais. A criação de comunidades como extensão da interconexão é um espaço de trocas de ideias e conhecimentos sobre projetos de comum interesse independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. A inteligência coletiva é quando as práticas autorais são compartilhadas em diferentes níveis de interesses e diversidades que geram um saber específico sobre aquele assunto através de fóruns das comunidades virtuais. (LÉVY, 1999)

Estes princípios de Pierre Lévy formam um tripé estrutural para os tipos de narrativas construídas na internet. Pensar um vídeo para web, por menos sofisticado

.....

³Página da internet que se adapta automaticamente ao formato do ecrã (tela) em que é exibida, respeitando o design, conteúdo e ícones de navegação.

⁴Tipo de mídia que é segmentada para cada usuário.

⁵O Termo foi utilizado primeiramente na obra de ficção científica *Neuromancer*, de William Gibson na década 1980. Ele define ciberespaço como uma aglutinação de redes e ambientes que se liga aos computadores do mundo.

que seja no que tange à cadeia de produção, requer na gênese do roteiro, interferências de uma interconexão (acesso à internet) e um suporte/espço onde o espectador/usuário já esteja (rede social ou plataforma específica). Esse suporte interfere na linguagem do roteiro, no tempo narrativo, no ritmo da montagem e nas possibilidades de navegação e compartilhamento do conteúdo. Produzir uma minissérie para distribuir via *Facebook* e uma mini série para a função *Instagram Stories* têm diferentes níveis de complexidades como tempo narrativo, já que os *Stories*, são recortes de até 15 segundos, com orientação de tela na vertical e com aplicação de links externos para outros *sites*.

Mas a produção audiovisual web ainda não possui uma linguagem definida e definitiva, pois tudo se experimenta e se descobre nesse ambiente. E por isso, o consumo de histórias através de um suporte móvel corrobora em mudanças de comportamento dentro e fora da comunidade virtual.

De acordo com Martín-Barbero (2006), a televisão massificou e ajudou a divulgar o modo de ler as convenções da gramática audiovisual. Diferentemente do cinema, que busca uma função poética, a televisão é bem menos expressiva na sua montagem - é mais funcional - se sustenta na captura do real ou da simulação. Se a televisão se propõe ser menos subversiva na narrativa e linguagem ou prefere contar as histórias de forma mais simples, o vídeo por sua vez consegue ser mais subversivo e irresponsável do ponto de vista da formação de imagem e som. Arlindo Machado (1988) em sua obra "A Arte do Vídeo" define o vídeo como sendo um aglomerado de fenômenos significantes como games, vídeo arte e grafismos, que uma vez estruturadas simbolicamente pela imagem eletrônica, se constitui enquanto prática artística, gerando diversas possibilidades de criação. (ARLINDO MACHADO, 1988).

Essa definição acaba por se tornar parte das características do vídeo, que pode ser compreendida como uma miríade de possibilidades de linguagens e narrativas visuais, sonoras, verbais e às vezes táteis. Com o advento de tecnologias portáteis como câmeras e computadores, muitos artistas puderam fazer experimentações em relação às narrativas convencionais da TV e cinemas e se expressarem através do suporte videográfico, é o começo da vídeo arte - estética

e experimentalismo lúdico. Estas diversas formas de se produzir no vídeo, foram de fundamental importância na formação de uma cultura audiovisual que fugisse dos padrões e convenções antes monopolizadas pelo cinema e televisão. Como exemplos dessas práticas atualmente, se tem produções como reportagens em vídeos 360° e narrativas individuais apresentadas na função *stories* da rede social *Instagram*.

3. PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM MÍDIAS DIGITAIS WEB

Propor uma produção audiovisual com dispositivos móveis (história com argumento, roteiro e edição) e para dispositivos móveis se diferencia de outra produção feita com câmeras convencionais, segundo Lemos (2007), devido a sua “potência de conexão e colaboração, que no caso da disseminação da fotografia popular ou do vídeo/cinema não existia. (...) agora, a lógica é 'uma câmera na mão e conexões na cabeça'”. (LEMOS, 2007, p.22).

O uso de DHMCM não pode ser simplesmente compreendida como mais uma tela, ou uma continuidade das narrativas cinematográficas e televisivas. Estes dispositivos possuem características próprias para se produzir e exibir peças audiovisuais. Sua leveza, praticidade, possibilidades de movimentos e grande penetração popular fazem com que seja possível uma construção narrativa contemporânea peculiar.

Entender a produção audiovisual para dispositivos móveis é também, juntar suas características materiais, novas formas de produção e as possibilidades de criar imagens dentro de um contexto de mobilidade e níveis de interação com o usuário. Importante ressaltar que este processo sofre constantes reconfigurações, pois assim como as práticas da web (LEMOS, 2002), os usuários da internet sofrem mudanças também. É mais comum, o usuário testar e aceitar novas tecnologias oferecidas. Vídeos interativos em 360° e realidade virtual são exemplos de narrativas sequenciais audiovisuais que se transformaram em novos paradigmas dentro do processo audiovisual: produzir - exibir - compartilhar.

Mas mesmo dentro de uma página de internet, onde há vários ícones e menus dispostos para navegação e caminhos preestabelecidos, deve-se fazer justiça ao

que de fato é interatividade ou reatividade. É importante evidenciar a diferença entre interação e interatividade para se ter consciência da utilização dos termos enquanto “indústria da interatividade” (SILVA, 1998).

Segundo Silva (1998), a abrangência provocada pela vulgarização do termo interatividade fez com que se empregasse, vendesse e utilizasse mercadologicamente os conceitos equivocados. De acordo com Vittadini citado no artigo “Janela do Ciberespaço” de Luciana Mielniczuh (2001), a interatividade poderia ser uma forma de comunicação viável devido a possibilidades específicas tecnológicas, com objetivo de “imitar ou simular interação” entre usuários e/ou narrativas no ciberespaço. (VITTADINI 1995 apud MIELNICZUH, 2001, p.174).

A ideia de interatividade é explorada à medida que se avança no desenvolvimento tecnológico. Lemos (1997) consegue classificar a interatividade de acordo com o processo evolutivo tecnológico da televisão.

Dividindo em interação de níveis, o autor começa pelo estágio 0, onde havia apenas a televisão monocromática com poucos canais que restringia o telespectador a ligar e desligar, trocar de canais e configurar volume, brilho e contraste. No nível 1, a TV ganha cores, mais canais e um aparelho periférico, o controle remoto. Com esse periférico, o telespectador pode controlar de forma remota o aparelho de TV e permite o *zapping*, mudança de canal de forma rápida e não linear. A chegada de videocassetes e câmeras portáteis no nível 2, possibilitou ao usuário gravar, regravar conteúdos e assisti-los em qualquer momento posterior. No nível 3 começam a aparecer sinais de interatividade com características digitais. Já é possível interferir no conteúdo apresentado a partir de telefones (Você Decide e Intercine¹) por fax ou até mesmo *e-mail*. Por fim, o nível 4 trata da televisão interativa, onde o telespectador tem mais possibilidades de interação com o suporte e o conteúdo exibido.

É possível perceber, a partir da classificação de Lemos, que o telespectador ou usuário, ainda somente reage a impulsos e caminhos predefinidos por quem exhibe

.....

⁶Você Decide e Intercine foram programas da Rede Globo de Televisão exibidos na década de 1990 em que os telespectadores escolhiam através de votações via telefone, respectivamente: o final do programa e o filme a ser exibido.

o conteúdo. É o que alerta Machado (1988) quando sugere que vídeos interativos ainda estão na esfera da promessa provocando muitas vezes reatividade ou invés de interatividade.

“É preciso distinguir sempre uma tecnologia interativa e a simplesmente reativa, baseado na hipótese de que a primeira deve dar total autonomia ao espectador, enquanto a segunda pressupõe um leque de escolhas predeterminado” (MACHADO, 1988, p.26).

O audiovisual tende a ser a linguagem que melhor congrega e define essa cultura de convergência mídias com o cinema, vídeo, *game*, televisão, rádio, fotografia, etc. (JENKINS, 2009). Sua força está na condição de contar histórias de forma mais sofisticada, utilizando recursos tecnológicos, dentro de conexões e possibilitando o usuário uma participação mais efetiva na história ou reconfigurando seu campo semântico, temas, discussões, etc.

Dentre os principais tipos de produções audiovisuais existentes na internet como, filmes documentários, ficcionais, webséries, clipes, vídeos publicitários, *vlogs*, entre outros formatos, existem aqueles que ainda são mantidos na estante de novidades. Vídeos em 360°, 3D, realidade virtual e transmissões ao vivo (*YouTube Live* e *Facebook Live*) são exemplos de possibilidades audiovisuais interativas feitas a partir de dispositivos móveis e que possuem suporte para serem exibidos nesses mesmos dispositivos.

A expressão “realidade virtual” é utilizada atualmente para designar tecnologias de simulação e imersão de realidades geradas por computador. Vídeos em realidade virtual apelam para estímulos sensoriais que são aguçados de forma virtual. O desafio é tentar ludibriar o cérebro humano aproximando as referências naturalistas, principalmente da visão. A plena aceitação de que um usuário está em um ambiente virtual já é um aspecto de interatividade, uma vez que se acredita naquilo que se vê, o usuário passa a responder a estímulos daquele ambiente, sugerindo uma resposta ao sistema virtual. Através de uma interface HMD⁷, o usuário experimenta um ambiente de realidade virtual com “forte componente de integração com jogos, cinema e vídeo 360° (havendo inclusive suporte por vários criadores de conteúdo)”. (MARQUES, 2016 p.17).

Vídeo em realidade virtual 360° graus, ou omnidirecional (OVD), ou esférico também é um desses produtos interativos que permitem que o usuário assista a cena por diferentes ângulos. Segundo Serra (2014), a técnica consiste, basicamente, em captar imagens em movimentos e ao invés de recortá-las em uma edição convencional dentro de uma tela bidimensional, são reconfiguradas e exibidas em todos os ângulos de visão, enquanto o vídeo decorre. A forma de produzir não pode ser linear, pois grande parte do vídeo 360° está fora do campo de visão do usuário, fazendo com que a tecnologia busque soluções para melhorar a navegação no vídeo. Algumas dessas soluções já conhecidas de usuários de vídeos 360° são constantemente acessadas e reconfiguradas em novos softwares para dispositivos móveis. (SERRA, 2014).

É cada vez mais comum a produção de vídeos 360°, assim como as inovações tecnológicas e equipamentos disponíveis para se fazer estes vídeos. Não se tratando de um vídeo convencional, o processo de construção de roteiro, gravação, edição e finalização seguem uma lógica de produção diferente.

Vale lembrar que os jogos eletrônicos talvez sejam o suporte com maior apelo de interação em suas narrativas. É cada vez mais comum lançamentos de franquias com grandes histórias e desafios que a comunidade de *gamers* nomeia de *Sandbox*. Jogos neste estilo de mundo aberto possuem limitações mínimas para os personagens. Assim, o usuário/jogador pode vagar e modificar completamente o mundo virtual de acordo com a sua vontade. Como não há uma forte narrativa em progressão, ou seja, caminhos bem definidos e pré estabelecidos, o jogador pode não apenas ter uma experiência na imersão da história, mas pode também reconstruí-la no tempo e espaço que desejar.

A internet é a principal responsável por suportar uma imensa produção audiovisual interativa. Através de sites com o *YouTube*, e redes sociais como *Facebook*, essa produção se alinha com os conceitos de Lévy (1999) e as leis fundamentais da cibercultura de Lemos (2002). Neste tipo de produção, a internet assume um papel de potencializar além do vídeo, a experiência do espectador. Isso se dá

.....
⁷Head-Mounted Display. É um dispositivo integrado com vídeo, acoplado na cabeça, como um capacete, com fones de ouvido.

depois da possibilidade do usuário, ou polo emissor (LEMOS, 2002) criar seus vídeos ou filmes e, através das estruturas de hiperlinks da web (MANOVICH, 2001) disponibilizar nas comunidades virtuais (LÉVY, 1999) para seja compartilhado, comentado e reorganizado semanticamente gerando assim uma inteligência coletiva (LÉVY, 1999).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devidas as possibilidades técnicas empregadas, as novas mídias conseguiram impactar a cadeia produtiva do audiovisual, desde quem produz até quem consome vídeos ou filmes. Dessa forma, houve mudanças no modo como se cria, conta e se consome histórias no formato audiovisual. A produção de conteúdo audiovisual na web está dentro do campo da convergência de meios, da interatividade, da segmentação de público, da não linearidade e da possibilidade de ser uma prática mais livre de estruturas organizacionais. Novos modelos de negócios surgem, novos formatos e tecnologias, e o paradigma de uma nova prática cultural, comunicacional e artística está posto na era da informação.

Em resumo, essa multiplicidade de narrativas nasceu e se estabeleceu enquanto linguagem com o cinema, se popularizou, se fez e ainda se faz presente na cultura da sociedade moderna através da televisão. Posteriormente, se desconstruiu esteticamente e artisticamente no vídeo através da vídeo arte.

Todo esse alicerce audiovisual, aliado aos avanços tecnológicos em suportes de captação de áudio e vídeo, aquisição de aparelhos móveis como celulares *smartphones* e tablets e melhorias no acesso à internet banda larga, foram importantes na construção de um terreno propício para novas formas de produção narrativa audiovisual. Se percebe assim, que, tanto o vídeo quanto as narrativas para mídias digitais web não apresentam uma gramática audiovisual definitiva.

REFERÊNCIAS

BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo, Editora Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMOS, A. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997, disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf> >. Acesso em: 02 set. 2019.

_____. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre, Sulina, 2002.

_____. **Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época**. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. Olhares sobre a cibercultura. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

_____. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. Comunicação, mídia e consumo. São Paulo, v. 4, nº 10, p. 23-40, 2007. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf> >. Acesso em: 25 agosto. 2019.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 4ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

MARQUES, J.P. **Realidade Virtual e Jornalismo Imersivo: anotação dinâmica de peças noticiosas em vídeo 360°**. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado em Multimídia) - Universidade do Porto. Porto, Portugal, 2016. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/85138/2/139361.pdf>>. Acesso em: 02 set. 2019.

MIELNICZUK, Luciana. **Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias**. In: LEMOS, André; PALACIOS, Marcos (Orgs.). Janelas do Ciberespaço: Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SERRA, S.F.F. **Acesso multimodal a vídeos georreferenciados através da forma, velocidade e tempo em dispositivos móveis.** 2014. 101 f. (dissertação de mestrado em Informática). UNIVERSIDADE DE LISBOA, Lisboa. 2014. Disponível em:<http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/16046/1/ulfc112525_tm_S%C3%Aargio_Serra.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2019.

SILVA, Marco. **Que é interatividade.** Boletim técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, maio/ago. 1998.

CONSUMO AUDIOVISUAL NA ERA DO IMEDIATISMO

CULPI, Julia Fernanda¹

RESUMO: O consumo audiovisual tem passado por constantes mudanças ao longo dos anos. A digitalização, a internet e o conteúdo *On Demand* provocam transformações na maneira em que a nova geração consome produtos audiovisuais. Isso ocorre devido à velocidade e à quantidade de informações a que somos expostos diariamente, nos tornando imediatistas. Com isso, novos desafios e oportunidades surgem no mercado audiovisual e o produtor de conteúdo necessita estar sempre atualizado para lidar com consumidores mais exigentes, ansiosos e com fácil acesso a múltiplos canais audiovisuais. O presente artigo busca identificar os hábitos de consumo audiovisual da geração imediatista, sua origem e como isso reflete na maneira de se produzir conteúdo digital em diferentes plataformas, seja para redes sociais, YouTube ou serviços de *streaming*.

PALAVRAS-CHAVE: Conteúdo audiovisual; Imediatismo; YouTube; Nativos digitais.

INTRODUÇÃO

O audiovisual vem passando por transformações significativas no século XXI, tanto no que diz respeito à linguagem cinematográfica, quanto na produção e distribuição de obras de áudio e vídeo.

Para Philippe Dubois (2004), o vídeo não é mais somente uma forma de narrar acontecimentos, e sim, um modo de se expressar através de imagem e som. O autor aponta que, desde o seu surgimento, o vídeo sempre tem algo “novo” para mostrar, isso ocorre desde a criação da fotografia em 1839, do cinematógrafo em 1895 pelos irmãos Lumière, do cinema mudo, da expansão cinematográfica durante a Segunda Guerra Mundial e do surgimento da televisão, em que o audiovisual passou a ser consumido com mais facilidade pelos espectadores.

A expressão “novas tecnologias” no domínio das imagens nos remete hoje a instrumentos técnicos que vêm da informática e permitem a fabricação de objetos visuais. Uma perspectiva histórica elementar mostra claramente, porém, que não foi preciso esperar o advento do computador para engendrar imagens sobre bases tecnológicas. (DUBOIS, 2004, p. 31).

.....
¹Analista de conteúdo audiovisual e graduada no curso de Tecnologia em Comunicação Institucional, UFPR, ju.culpig@gmail.com

Em 124 anos de audiovisual, o que antes era consumido somente em salas de cinema, em preto e branco e sem diálogos em áudio, hoje, graças ao avanço tecnológico, assistimos nas mais variadas telas e aparelhos, como televisores, smartphones, computadores e tablets, sem contar a quantidade infinita de conteúdo que temos acesso por conta da Internet. Continuamos vivenciando a novidade a cada dia.

Tal mudança começou a se tornar mais visível desde a evolução da tecnologia no final dos anos 90 e início dos anos 2000, com a criação das redes sociais e, principalmente, do YouTube em 2005, que tornou a possibilidade de produzir e divulgar vídeos muito mais acessível. O modo de consumir audiovisual não está mais nas mãos de grandes produtoras ou emissoras, e sim, na Internet e em suas diversas plataformas.

Com isso, o mercado audiovisual começou a se tornar muito mais forte. A quantidade de vídeos vistos no YouTube hoje, segundo dados do YouTube Official Blog², já ultrapassa 4 milhões e redes sociais como Facebook e Instagram também não ficam para trás.

Nos últimos 10 anos, começamos a presenciar o surgimento dos chamados “nativos digitais”, que já nascem completamente habituadas com a tecnologia em suas vidas.

(...) nativos digitais, podem tomar decisões de compra em qualquer lugar e a qualquer momento, envolvendo uma grande variedade de dispositivos. (KOTLER, 2017, p. 34).

Essa geração está revolucionando o modo de consumo do audiovisual, por isso, criar um canal atrativo e que supra as necessidades dos nativos digitais é o grande desafio do produtor de conteúdo, visto que eles estão a cada dia mais conectados. Cabe ao profissional de audiovisual entender como funciona essa integração, bem como os novos formatos e técnicas que estão sendo utilizadas hoje na criação de conteúdo em áudio e vídeo.

.....
²Dados do YouTube Official Blog, disponível em: <https://youtube.googleblog.com/2012/07/heres-your-invite-to-reuse-and-remix-4.html>.

A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. (JENKINS, 2009, p. 44).

A convergência vem sendo discutida por Jenkins há mais de 10 anos, e hoje podemos dizer que para ser visto, é necessário imergir totalmente na internet, que contém mais conteúdo do que qualquer outro canal.

Por isso, o produtor de conteúdo audiovisual deve entender que a convergência não é só uma nova forma de consumir de conteúdo, e sim, uma nova cultura que os nativos digitais vem trazendo, visto que eles já nasceram expostos a essa tecnologia, e essa realidade rápida, prática e imediata é a única que eles conhecem e vivenciam. As possibilidades audiovisuais são imensas, tanto para produzir o conteúdo, quanto para distribuí-lo em diferentes plataformas e canais que exigem linguagens e formatos distintos.

1. NATIVOS DIGITAIS

Os nativos digitais, também conhecidos como Geração Z são aqueles que imergiram na tecnologia desde cedo. De acordo com a *Época Negócios*³, eles correspondem a cerca de 30% da população mundial e têm idade entre 10 e 18 anos. Para Prensky (2001), o que mais representa essa geração é o fato deles conseguirem realizar diferentes tarefas ao mesmo tempo, com uma rapidez de aprendizado muito mais alta do que as gerações anteriores.

Além disso, os nativos digitais enxergam a tecnologia como algo natural, uma realidade. Essa geração está altamente conectada desde cedo, tanto que é comum vermos crianças de 5 anos de idade já sabendo navegar na internet e se entretendo com vídeos do YouTube, por exemplo. Muitas delas já até produzem o seu próprio conteúdo audiovisual para outras crianças, sendo que, segundo a *Revista Crescer*⁴, 47% ou têm seu próprio canal no YouTube ou acompanham um youtuber com frequência.

.....
³Dados da *Época Negócios*, disponível em <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2018/08/geracao-z-sera-maioria-em-2019.html>

⁴Dados da *Revista Crescer*, disponível na Folha de São Paulo: <https://f5.folha.uol.com.br/viva-bem/2018/06/47-das-criancas-tem-canal-ou-youtuber-que-acompanha-com-frequencia-diz-pesquisa.shtml>

Todos nós estamos acostumados a receber diversas informações diariamente, a todo momento e em qualquer lugar, algo que os nativos digitais conseguem lidar com muito mais facilidade, já que essa disponibilidade imediata molda totalmente seus hábitos em relação ao comportamento, consumo e maneira como se relacionam com outras pessoas.

É verdade que, sendo nativos digitais, os consumidores jovens são os primeiros a adotar a conectividade, mas eles inspiram os mais velhos a fazerem o mesmo. Além disso, à medida que a população mundial envelhece, os nativos digitais se tornam maioria, e assim a conectividade acabará se tornando o novo normal. (KOTLER (2017, pg. 38).

A Geração Z ainda está crescendo e, com o tempo, se tornará maioria. Por isso, é necessário que os produtores de conteúdo audiovisual conheçam seu público e saibam como saciar as vontades e a ansiedade de pessoas que tendem a ficar cada dia mais conectadas. É importante entendermos que não se trata somente de uma mudança tecnológica, e sim, de uma mudança de pensamento, comportamento e de necessidades como indivíduos num mundo gradativamente conectado e interativo.

2. IMEDIATISMO E CULTURA DA CONVERGÊNCIA

A realidade da nossa sociedade hoje compreende pessoas muito mais apressadas, ansiosas e estressadas, com vontades imediatas. A facilidade de ter tudo conectado e interligado faz o processo de comunicação se tornar mais rápido e instantâneo.

Assim, como artistas e ‘trabalhadores culturais’ que não têm a intenção de desistir da atividade da mídia que escolhemos, nós apesar disso pedimos a nós próprios uma extrema consciência do imediato, assim como o comando de certos meios diretos de implementar essa consciência de forma lúdica, imediatamente (já) e imediatamente (sem mediação). (BEY, 1992, pg. 17).

O imediatismo é uma consequência do avanço da tecnologia em nossa sociedade. Quanto mais conteúdo consumimos, mais queremos consumir e o mais rápido possível. Isso acontece de maneira desenfreada, fazendo com que a inovação e a objetividade na forma de produzir e distribuir conteúdo sejam essenciais.

O audiovisual também tem enfrentado transformações, principalmente com o surgimento do *streaming* e conteúdos *On Demand*, que deixam a experiência de assistir um vídeo ou a um filme muito mais prática e a poucos cliques de distância.

Por isso, o mercado audiovisual como um todo necessita estar totalmente imerso nas novas formas de consumir conteúdo e nas demasiadas plataformas que tendem a ser interligadas. Tal fato está totalmente conectado à cultura da convergência defendida por Jenkins (2009), que afirma que essa conectividade multiplataforma é uma convergência moldada de acordo com as novas tendências e hábitos de consumo.

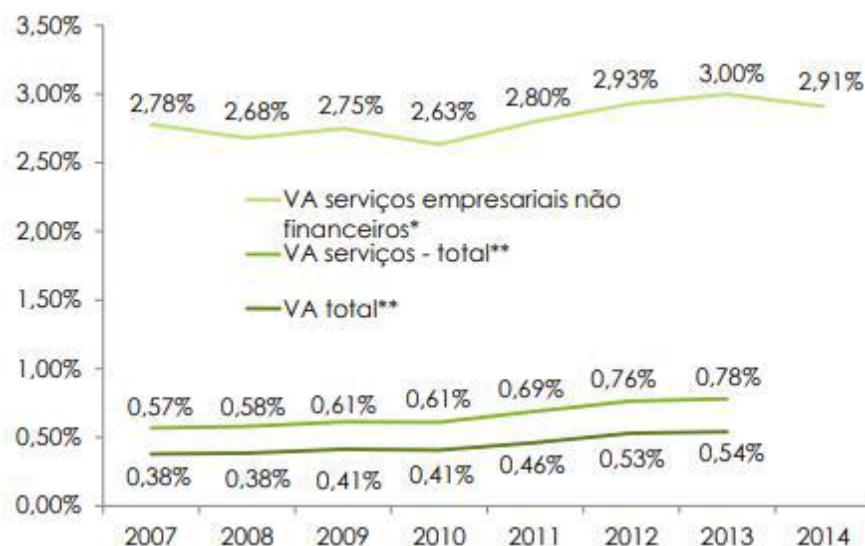
Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando em uma era em que haverá mídias em todos os lugares. (...) Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência. (JENKINS, 2009, pg. 43).

A teoria de Jenkins hoje se faz mais real do que nunca, pois, as mídias já estão em todos os lugares e o on-line e off-line se integram mais a cada dia. A geração imediatista aumenta o consumo desenfreado e tende a transformar as maneiras que qualquer produto ou serviço é vendido hoje. Além disso, força que tais transformações sejam feitas constantemente, já que com o imediatismo, tudo se torna obsoleto de maneira frenética. E, com esse mercado exigente, rapidez e qualidade precisam andar lado a lado.

3.O AUDIOVISUAL NOS ÚLTIMOS ANOS

O audiovisual é um dos setores que mais cresce no mundo inteiro, sendo responsável por gerar cerca de 98 mil empregos e 25 bilhões de reais todo o ano no Brasil, de acordo com pesquisa realizada no Festival de Gramado⁵. Além disso, nos anos de 2002 até 2017, os ingressos vendidos de cinema nacional somaram 2,6 bilhões de reais, número que continua crescente.

Em relação à economia, é possível observar no gráfico da Pesquisa Anual de Serviços 2007-2014, do IBGE⁶, que o lucro do mercado audiovisual é grande e o valor total mostra taxa de aumento.



Fonte: IBGE (Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Serviços e Comércio, Pesquisa Anual de Comércio 2007- 2014, Pesquisa Anual de Serviços 2007-2014.
Elaboração: ANCINE / SEC).

Analisando os dados, podemos concluir que o mercado audiovisual brasileiro tem se mostrado mais presente nos últimos anos e isso acontece tanto pelo aumento das produtoras e distribuidoras a produzirem filmes, tanto por iniciativas governamentais.

Quando falamos sobre o audiovisual na era da internet, temos que citar o YouTube, que, de acordo com a Gizmodo Brasil⁷, possui mais de um bilhão de usuários, sendo que a cada minuto são recebidas cerca de 300 horas de vídeo no site. Além do número de horas assistidas aumentar 50% a cada ano. Por isso, a produção de conteúdo para o YouTube é essencial para quem trabalha com audiovisual.

Além disso, outra evolução notória do audiovisual em termos de distribuição é com os serviços de *streaming*, que, segundo a Cuponation⁸, entre 2014 e 2017 teve um aumento de 90% no Brasil, com destaque para o uso de dispositivos móveis, tornando o nosso país o 6º maior consumidor de *streaming* de filmes e séries do mundo.

O audiovisual tem sofrido um grande avanço em termos de produção e distribuição, e, com isso, o aumento do consumo imediato,

⁷Dados da Gizmodo Brasil, disponível em: <<https://gizmodo.uol.com.br/inicio-historia-youtube/>>

⁸Dados da Cuponation, disponível em: <<https://www.cuponation.com.br/insights/streamings-2019>>

⁹Dados do Neil Patel, disponível em: <<https://neilpatel.com/br/blog/redes-sociais-mais-usadas/>>



principalmente dos nativos digitais, faz com que quem produz conteúdo tenha que se adequar a formatos que sejam atrativos ao seu público. Com a evolução da tecnologia, os consumidores de audiovisual têm acesso a um catálogo infinito de possibilidades, o que aumenta significativamente sua experiência e torna o mercado muito mais amplo.

Com as diferentes formas de assistir a produções audiovisuais, a possibilidade de o próprio consumidor produzir o seu conteúdo é muito grande, por conta da facilidade de fazer e distribuir o seu produto nas diferentes plataformas disponíveis na internet. Por isso que hoje, é comum vermos produtoras e diretores de cinema renomados lançarem suas obras diretamente em serviços de *streaming*, como é o caso do diretor Alfonso Cuarón, que lançou o filme “Roma” em 2018 somente na Netflix, tendo sido indicado a 10 Óscares e levando 3, nas categorias de melhor fotografia, melhor diretor e melhor filme estrangeiro. Exemplos como esse reforçam ainda mais a convergência midiática.

4. HÁBITOS DE CONSUMO DOS NATIVOS DIGITAIS

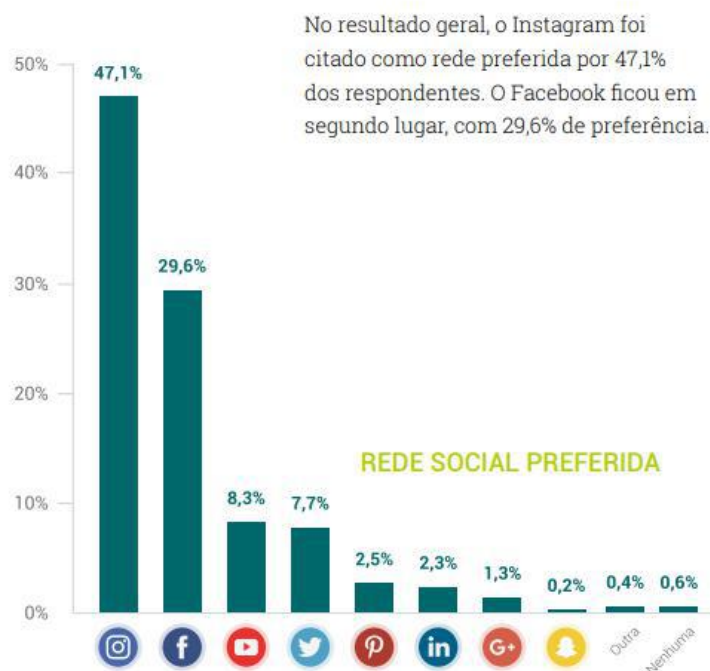
Os nativos digitais possuem um hábito de consumo imediatista, estando sempre conectados e antenados às tendências, tanto para se informar, quanto para estar por dentro do que está acontecendo no mundo, visto que essa geração é extremamente curiosa.

De acordo com a pesquisa do Neil Patel⁹, o Facebook conta com 127 milhões de usuários ativos mensais apenas no Brasil. Em seguida temos o YouTube com 100 milhões de usuários/mês e depois o Instagram, com 65 milhões de usuários em 2019 no Brasil, além de ser a rede social preferida entre os brasileiros, segundo a Rock Content¹⁰.

O tempo de permanência nas redes sociais também é algo a se considerar. De acordo com a pesquisa da HootSuite e We Are Social¹¹, o brasileiro fica, em média, 9 horas por dia conectado, sendo que destas, 4 são em conexões móveis.

Em relação ao YouTube, de acordo com o Mídia Interessante¹², 60% dos acessos são por via smartphone ou tablet e as pessoas passam 40 minutos do dia na plataforma, que equivale a aproximadamente 4 a 5 horas por semana.

REDE SOCIAL PREFERIDA



Fonte: Rock Content

Os assuntos que mais interessam os nativos digitais são de cunho educativo, já que, segundo o Centro Pew de Pesquisa¹³, 80% dos nativos digitais utilizam vídeos para aprender. Além disso, 7 em cada 10 usuários afirmam que assistir YouTube ajuda eles a fugir do estresse, por isso, vídeos de entretenimento também são muito consumidos por essa geração.

Já quando falamos de filmes e séries, a Hub Entertainment Research¹⁴ aponta que a Netflix lidera o ranking de acessos, sendo responsável por 13,75% do tráfego de internet no mundo. Na plataforma, 37% dos conteúdos mais consumidos são de séries originais da Netflix, o que demonstra a força do *streaming*. Em seguida ficam as séries licenciadas, com 34% e 29% filmes do catálogo.

¹⁰Dados do Rock Content, disponível em: <https://rockcontent.com/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>

¹¹Dados da Hootsuit e We Are Social, disponível no G1 Em Movimento em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/em-movimento/noticia/2018/10/22/brasileiro-e-um-dos-campeoes-em-tempo-conectado-na-internet.ghtml>

¹²Dados do Mídia Interessante, disponível em: <http://midiainteressante.com/2016/10/dados-youtube-canais-existem-internet-mundial.html>

¹³Dados do Centro Pew de Pesquisa, disponível no Think With Google em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/v%C3%ADdeo/quer-entender-geracao-z-o-youtube-mostra-o-caminho/>

Quando se fala sobre consumo de audiovisual por meio de serviços On Demand, de acordo com a Research, Society and Development¹⁵, 56,2% dos nativos digitais preferem fazer maratona de episódios das suas séries preferidas e 83,2% possuem interesse nas escalas entre 7 e 10 por conteúdo audiovisual.

Ainda nesta pesquisa, foi comprovado que, 47% destes jovens dizem ser mais imediatistas do que consumistas, ou seja, preferem apreciar os conteúdos na hora, local e momento que bem entenderem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os nativos digitais nasceram na tecnologia e vivem lado a lado suas transformações, o que gera um impacto na forma em que pensam, agem e se comportam. Hoje, podemos afirmar que essa geração é moldada pela conectividade, instantaneidade e imediatismo, pois a rapidez e quantidade de conteúdo que somos expostos diariamente é grande. O on-line e o off-line já não se distinguem tanto como antigamente e as redes sociais consomem uma parte considerável do nosso dia, principalmente as que possibilitam o consumo de conteúdo em áudio e vídeo.

Com base nas pesquisas apresentadas, pode-se afirmar que os nativos digitais são indivíduos muito opinantes, que gostam de estar por dentro das tendências mundiais. Com isso, o conteúdo audiovisual começa a se tornar muito relevante para essa nova geração, seja através de vídeos que transmitem algum conhecimento ou de entretenimento puro.

O imediatismo nesta geração está se tornando mais comum e frequente, mostrando que veio para ficar. Por isso, o desafio dos produtores de conteúdo audiovisual é saciar esses jovens com inovação e qualidade. Estar presente em todas as plataformas é essencial, já que o fato de poder navegar em mídias

.....
¹⁴Dados da pesquisa New TV Times and Places, disponível no Hub Entertainment Research em: <https://hubresearchllc.com/reports/?category=2018&title=2018-new-tv-times-and-places>

¹⁵Dados do artigo A Geração Imediatista e a Comunicação Audiovisual, disponível no Research, Society and Development em https://www.researchgate.net/publication/330749069_A_geracao_imediatista_e_a_comunicacao_audiovisual

sociais diferentes é algo que atrai os jovens e possibilita que o produtor de conteúdo possa criar produtos audiovisuais de diversos formatos e categorias.

O audiovisual está alcançando mais pessoas ao longo dos anos. A internet possibilita ao produtor de conteúdo diversas possibilidades de criação, pois existe público para todos e nichos poucos explorados. Ou seja, a era imediatista também proporciona liberdade para quem produz vídeos, tanto para criar, como para distribuir.

Quando pensamos no futuro, precisamos levar em conta que a convergência de mídias é algo mais do que real, e os próximos conteúdos que vão dominar o consumo serão aqueles que saibam trabalhar de maneira transmidiática e interativa. Portanto, pode-se concluir que, para produzir conteúdo na era imediatista, não existe uma regra ou fórmula a ser seguida, porém, é necessário focar em produtos audiovisuais que convergem entre as diferentes mídias e levem consigo a interatividade. Dessa forma, o audiovisual consegue alcançar mais pessoas e inovar na forma em que é produzido e distribuído.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

47% DAS CRIANÇAS têm canal ou youtuber que acompanha com frequência, diz pesquisa. **Folha de São Paulo**. 2018. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/viva-bem/2018/06/47-das-criancas-tem-canal-ou-youtuber-que-acompanha-com-frequencia-diz-pesquisa.shtml>. Acesso em: 4 Set. 2019.

ANCINE. VALOR ADICIONADO PELO SETOR AUDIOVISUAL. **Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual**. Rio de Janeiro, RJ, 2016. 24 p. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/valor-adicionado-pelo-setor-audiovisual-2016>. Acesso em: 5 Set. 2019.

ANDERSON, Matt. Quer entender a Geração Z? : O YouTube mostra o caminho. **Think With Google**. 2018. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/v%C3%ADdeo/quer-entender-geracao-z-o-youtube-mostra-o-caminho/>. Acesso em: 10 Set. 2019.

AS 10 REDES SOCIAIS MAIS USADAS NO BRASIL (E NO MUNDO) EM 2018 E 2019. **Neil Patel**. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/redes-sociais-mais-usadas/>. Acesso em: 12 Set. 2019.

BEY, Hakim. **Imediatismo**. 1. ed. 1992.

BRASILEIRO é um dos campeões em tempo conectado na internet. **G1 Em Movimento**. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/em-movimento/noticia/2018/10/22/brasileiro-e-um-dos-campeoes-em-tempo-conectado-na-internet.ghtml>. Acesso em: 10 Set. 2019.

COSTA, Thaís. Quais são as redes sociais mais usadas no Brasil em 2019?. **Rock Content**. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 4 Set. 2019.

DADOS e Curiosidades do Youtube : (Números até 2º semestre 2016). **Mídia Interessante**. 2016. Disponível em: <http://midiainteressante.com/2016/10/dados-youtube-canais-existem-internet-mundial.html>. Acesso em: 10 Set. 2019

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Video, Godard**. 1. ed. São Paulo, SP: COSAC & NAIFY, 2004.

GERAÇÃO Z será maioria em 2019. **Época Negócios**. 2018. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2018/08/geracao-z-sera-maioria-em-2019.html>. Acesso em: 4 Set. 2019.

GERAÇÃO Z: entenda os hábitos dos consumidores do futuro. **Insider**. Disponível em: <https://insider.com.br/geracao-z-habitos/>. Acesso em: 9 Set. 2019.

HUB ENTERTAINMENT RESEARCH . **New TV Times and Places**. 2018. Disponível em: <https://hubresearchllc.com/reports/?category=2018&title=2018-new-tv-times-and-places>. Acesso em: 9 Set. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

JUNGER, Alex Paubel et al. geração imediatista e a comunicação audiovisual. **Research, Society and Development**, São Paulo, SP, v. 7, p. 27, 31 05 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/330749069_A_geracao_imediatista_e_a_comunicacao_audiovisual/link/5c52626ba6fdccd6b5d64c46/download. Acesso em: 29 Ago. 2019.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 4.0: Do tradicional ao digital**. Rio de Janeiro, RJ: GMT, 2017.

LEAL, Bárbara. Como a Geração Z irá revolucionar a educação do futuro?. **Edools**. 2018. Disponível em: <https://www.edools.com/geracao-z/>. Acesso em: 10 Set. 2019.

MOLETTA, Alex. **Você na Tela: Criação audiovisual para internet**. São Paulo, SP: Summus, 2019.

PIB DO AUDIOVISUAL SUPERA O DA INDÚSTRIA FARMACÊUTICA NO BRASIL. **Festival de Cinema de Gramado**. Gramado, RS, 2019. Disponível em: <http://www.festivaldegramado.net/pib-do-audiovisual-supera-o-da-industria-farmaceutica-no-brasil/>. Acesso em: 3 Set. 2019.

PRENSKY, M. **Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants.** On the horizon, MCB University press, vol. 9, n.5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 9 Set 2019.

SCHERMANN, Daniela . Uso de apps no Brasil. **Opinion Box.** 2018. Disponível em: <https://blog.opinionbox.com/uso-de-apps-no-brasil/>. Acesso em: 9 Set. 2019.

STREAMINGS NO BRASIL - 2019. **Cuponation.** São Paulo, SP, 2019. Disponível em: <https://www.cuponation.com.br/insights/streamings-2019>. Acesso em: 5 Set. 2019.



FUTEBOL NA HORA DO ALMOÇO: NARRATIVAS AUDIOVISUAIS DO “JOGO ABERTO”

ALCÂNTARA ARAGÃO, Wagner de¹

RESUMO: Um dos programas de televisão de maior audiência na hora do almoço, Jogo Aberto, da Band, é conhecido por engendrar narrativas audiovisuais que mesclam jornalismo e entretenimento. Descrever algumas dessas narrativas, de modo a identificar peculiaridades que levam ao sucesso da atração, é o objetivo deste trabalho, o qual, para tanto, utiliza-se da análise dialógica do discurso como referencial metodológico e teórico. Assim, a concepção de linguagem dos estudos do Círculo de Bakhtin é a base da averiguação, que constatou regularidades como reenquadramentos de discursos nos enunciados do programa, bem como diálogo com auditório social (audiência) bem definido. O sincretismo de linguagens – com trilha e efeitos sonoros sendo componentes decisivos - foi entendido como marca das narrativas audiovisuais analisadas.

PALAVAS-CHAVE: análise dialógica do discurso; linguagem; narrativas audiovisuais; Jogo Aberto; televisão.

INTRODUÇÃO

O programa Jogo Aberto é uma espécie de mesa-redonda que se propõe a noticiar e debater assuntos esportivos – a ênfase é praticamente absoluta no futebol. Está no ar desde fevereiro de 2007, pela Rede Bandeirantes de Televisão – Band, nome fantasia. Vai ao ar das 11h às 12h30, para todo o Brasil, e das 12h30 às 13h, unicamente para o canal da emissora em São Paulo – embora sintonizado em outras partes do país por quem dispõe de antena parabólica ou pacote de televisão por assinatura. Também é transmitido, em tempo real, pela internet, por meio de canal próprio no YouTube, o qual existe desde 29 de março de 2016.

Jogo Aberto figura entre os programas de maior audiência da grade da Rede Bandeirantes de Televisão. Conforme ressalta Vaquer (2019), em certas ocasiões

.....
¹Mestre em Estudos de Linguagens (UTFPR). Jornalista freelancer e professor de Comunicação em cursos técnicos da rede estadual de ensino do Paraná. E-mail: waasantista@protonmail.com.

“chega a ser a principal audiência da Band”. Se comparado a atrações de outras emissoras para a mesma faixa horária, Jogo Aberto também consegue se sobressair. Não raro ainda, o programa aparece entre os temas mais comentados, na hora do almoço, na rede social Twitter².

A razão do sucesso? Seguramente são vários, de diversas ordens. Este trabalho se propõe a identificar o que, do ponto de vista da linguagem audiovisual – mais precisamente, das narrativas audiovisuais engendradas pelo programa – Jogo Aberto traz de peculiar. Vale lembrar que, em tempos de novas tecnologias informacionais e comunicacionais, a televisão se faz presente na quase totalidade dos lares brasileiros, ainda que sua audiência cada vez mais seja dividida com outros instrumentos (sobretudo com as redes sociais digitais e plataformas de vídeos sob demanda). Entender, pois, como – no que tange à linguagem, ou à narrativa audiovisual – Jogo Aberto desperta o interesse do público é buscar reconhecer preferências e formas de “consumir” conteúdo audiovisual de parte significativa da população brasileira³.

Para se chegar ao **objetivo geral** desta pesquisa, qual seja, o de **descrever narrativas audiovisuais, e suas características, do programa Jogo Aberto, para identificar peculiaridades motivadoras do sucesso da atração**, adota-se aqui como **referencial teórico-metodológico a análise dialógica do discurso**. Assim, ancora-se nos estudos do Círculo de Bakhtin⁴, em especial na concepção de linguagem concebida por tais estudos – sobretudo, a de que a linguagem é essencialmente dialógica. Discorreremos sobre esses entendimentos mais adiante, em seção própria.

.....
²Na seção sobre o programa, mais adiante, estão mais detalhes sobre dados referentes à audiência da atração.

³Segundo a Pesquisa Brasileira de Mídia 2016 (edição mais recente), da então Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom-PR), a televisão brasileira está presente em mais de 90% dos lares no país. É, para 63% da população, o meio mais utilizado para se informar sobre o que ocorre no Brasil; para 89% é o primeiro ou segundo meio mais utilizado para esse fim. Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016.pdf>>. Acesso em: 06 set. 2019.

⁴Faraco (2009, p. 13) explica que Círculo de Bakhtin foi o nome dado a um grupo de intelectuais que se reuniu regularmente entre os anos de 1919 e 1929, na Rússia. Das mais variadas formações, esses intelectuais tinham em comum a paixão pela filosofia e pela linguagem. Mikail Bakhtin, Valetin N. Volochínov e Pavel Medved são os nomes de maior repercussão. Diante da dificuldade de se identificar a autoria dos textos produzidos por esse grupo de estudos, passaram a ser creditados ao Círculo.

O primeiro desafio na elaboração deste trabalho se deu na **geração dos dados da pesquisa**. Como sublinha Rohling (2014, p. 47), a análise dialógica do discurso sob a perspectiva do Círculo de Bakhtin parte da premissa de que cada discurso – isto é, tudo o que é pronunciado, falado, comunicado, enunciado – é único, portanto não há aplicação de receitas, regras, categorias para efetivação de tal análise. A geração de dados parte do pesquisador, e este “na posição de um observador atencioso” e meticoloso em relacionar o discurso proferido com o contexto, com o que está no entorno, com o que já se disse a respeito daquilo, ou se espera que seja dito. Em condições, pois, ímpares de espaço, tempo, contexto social, de interlocutores presentes.

Fundamentando-se, pois, nesse ensinamento, para esta pesquisa foram selecionados determinados enunciados do Jogo Aberto (isto é, quadros, ou passagens) os quais são considerados representativos por contarem características fundamentais do programa, quais sejam a mistura de informação com análise e humor, dando-lhe um perfil de entretenimento; e pela repercussão alcançada por esses enunciados, impactantes nos resultados de audiência da atração. A tabela a seguir lista tais enunciados, e as respectivas justificativas de seleção para a análise:

| ENUNCIADO ANALISADO | CARACTERÍSTICAS QUE JUSTIFICAM A SELEÇÃO |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comentarista Paulo Roberto Martins no “trono” de líder do campeonato | <ul style="list-style-type: none"> • Jornalista experiente, de geração anterior à dos demais comentaristas, adere às práticas de entretenimento do programa, e esse paradoxo contribui para a “graça” do enunciado. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comentaristas sendo retirados na maca | <ul style="list-style-type: none"> • Comentaristas cujo time de coração é eliminado da Taça Libertadores da América terminam a edição imediatamente seguinte à eliminação saindo em uma maca. São momentos de grande repercussão no Twitter. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comentários temperados com efeitos sonoros, trilhas ou áudios | <ul style="list-style-type: none"> • Trechos de músicas, de declarações de técnicos, jogadores ou dos próprios comentaristas são inseridos durante falas dos comentaristas, ora para referendá-los, contradizê-los ou provocá-los. |

Expostos objeto de estudo, objetivo geral, referencial teórico e metodológico adotado, e processo de geração dos dados de análise, partimos para o desenvolvimento do trabalho propriamente dito.

1. SOBRE O PROGRAMA JOGO ABERTO

Como informado, o programa Jogo Aberto está no ar desde 2007. Estreou em 5 de fevereiro daquele ano. Atualmente, é exibido, ao vivo, das 11h às 13h; e reprisado durante a madrugada. No período de duas horas de duração, o programa tem pelo menos três momentos distintos.

O primeiro, entre 11h e 11h30, tem caráter essencialmente noticioso. Nessa meia hora inicial, há apenas a participação da apresentadora, Renata Fan, que chama matérias jornalísticas, geralmente sobre futebol internacional, ou outras informações do futebol brasileiro que não as relacionadas sobre as principais competições (campeonatos estaduais, Campeonato Brasileiro, Copa do Brasil e Libertadores da América). É também o momento quando esporadicamente há alguma notícia sobre outras modalidades – basquete, tênis, automobilismo, vôlei, entre outras.

O segundo período do programa ocorre entre 11h30 e 12h30. Nessa etapa, o ex-jogador Denílson de Oliveira Araújo – o comentarista Denílson Show, como é chamado – junta-se a Renata Fan, formando uma dobradinha para comentar fatos e notícias, fazer projeções, sobre o futebol brasileiro. É o momento em que jornalismo e entretenimento se misturam. Entre 11h e 12h30 – período que abrange os momentos 1 e 2 do programa - Jogo Aberto é exibido para todo o Brasil.

O terceiro momento, entre 12h30 e 13h, é transmitido apenas para São Paulo – embora, como também mencionado anteriormente, telespectadores com parabólica ou pacote de televisão por assinatura consigam captar o sinal da emissora paulista. Há ainda transmissão em tempo real pelo canal do Jogo Aberto no YouTube.

Nessa meia hora final, entram em cena mais cinco comentaristas. Quatro deles, no mesmo estúdio que Renata Fan e Denílson, em São Paulo. São os jornalistas Paulo Roberto Martins e Chico Garcia, o narrador Ulisses Costa, e o ex-goleiro Ronaldo Giovanelli. Em um estúdio em Belo Horizonte, fica o jornalista Héverton Guimarães.

É o momento em que o programa se constitui numa clássica mesa-redonda. Os fatos são comentados, opiniões sobre acontecimentos são emitidas, são feitas projeções de resultados. No entanto, as discussões são regadas a brincadeiras, provocações, polêmicas e divergências.

Essas brincadeiras, provocações e divergências (tanto durante a mesa-redonda como no período em que a dupla Renata Fan e Denílson conduzem o programa) não se resumem a palavras enunciadas pelos debatedores. As narrativas dos chistes, das alfinetadas, dos embates recebem elementos em áudio e visuais que não só ajudam, como em verdade são fundamentais para a constituição dessas narrativas. Estas só ocorrem efetivamente no sincretismo entre as falas dos participantes, os efeitos sonoros inseridos e objetos acrescentados ao cenário base da atração.

Ainda com relação a elementos em áudio, há inserção de trechos de músicas ou falas de arquivo de jogadores e atletas, de tal modo que, em conjugação com o que está sendo dito pelos debatedores, constituam-se em trocadilhos, metáforas, ironias, entre outras figuras de linguagem. Essas inserções geram reações – risos, contestações, reafirmações – por parte dos debatedores.

A mistura bem dosada entre jornalismo e entretenimento, marcada por descontração, humor e entrosamento entre a equipe, é apontada por analistas de programação de televisão como um dos principais, se não o principal, motivo de sucesso de Jogo Aberto. Valquer (2019) ressalta que Jogo Aberto “chega a ser a principal audiência da emissora [Band]”, com índices no Ibope⁵ na casa dos três pontos. E acrescenta:

[a atração de Renata Fan] tem fila de anunciantes e é um dos principais faturamentos da emissora da família Saad. Tal prestígio é tão grande que Renata se aliou a Neto (comandante do Os Donos da Bola) e conseguiu derrubar o projeto de um telejornal local entre os dois programas esportivos, que seria apresentado por Luiz Megale. (VAQUER, 2019, s/p)

.....
⁵Acrônimo para Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, contratado pelas emissoras para medir a audiência da televisão aberta. A palavra virou sinônimo para “audiência”. “Tal programa deu 'Ibope’”; “isso não dá 'Ibope’”, é comum se falar.

O patamar de três pontos no Ibope é o alcançado em média, mas há momentos em que o pico de audiência chega a ser mais que o triplo. Em 22 de abril de 2019, segunda-feira pós final do Campeonato Paulista, Jogo Aberto atingiu 7 pontos no Ibope. Às vésperas da finalização desta pesquisa, entre a última semana de agosto e a primeira de setembro de 2019, a atração mantinha o posto de programa de maior audiência da Band, com 2,8 pontos de média⁶.

Antes de analisarmos as narrativas audiovisuais do Jogo Aberto sustentadoras desses resultados, discorreremos sobre alguns conceitos teóricos balizadores da análise propriamente dita.

2. AS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS COMO ENUNCIADOS

A concepção de linguagem dos estudos do Círculo de Bakhtin é a adotada nesta pesquisa como base teórica para a análise proposta. Dessa forma, as narrativas audiovisuais engendradas pelo programa Jogo Aberto são consideradas neste trabalho como enunciados. De acordo com Volochínov (2013 [1920-1930], p. 158), enunciados ou enunciações se constituem em formas de expressão pronunciadas pelos falantes e seus interlocutores nas interações sociais. Entendemos como formas de expressão as mais variadas maneiras de materializar uma mensagem, um discurso – uma palavra, uma oração, um texto mais amplo; símbolos, desenhos; imagens, vídeos, e assim por diante.

Para o Círculo de Bakhtin, a linguagem só existe enquanto tal justamente nas interações sociais entre os indivíduos, na vida vivida. Ou seja, não bastam símbolos, códigos, idiomas para que se tenha linguagem; só há linguagem quando tudo isso se materializa nas relações entre as pessoas, nas mais diversas atividades humanas. Tiburi (2019), embora não fazendo menção aos estudos do

.....
⁶O Portal Comunique-se e o site Bastidores da TV são as fontes desses dados. De acordo com tais fontes, cada ponto no Ibope equivale a 254,9 mil residências, ou 711,1 mil telespectadores. As médias encerradas se referem à mediação de audiência, pelo Ibope, nas praças de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Salvador, Recife, Brasília, Goiânia, Manaus, Fortaleza, Florianópolis, Porto Alegre, Curitiba, Belém, Vitória e Campinas. Disponível em <https://portal.comunique-se.com.br/jogo-aberto-registra-a-maior-audiencia-da-band/> e <https://www.bastidoresdatv.com.br/audiencia/painel-nacional-de-televisao-confira-o-top-10-de-audiencia-entre-26-08-a-01-09-2019>. Acessos em: 06 set. 2019.

Círculo de Bakhtin, sintetiza com precisão a concepção de linguagem dos pensadores russos desse grupo:

Toda reflexão filosófica é uma reflexão sobre a vida e a linguagem. A linguagem é o que utilizamos como meio para nos relacionarmos uns com os outros e com a própria vida – e para, desse modo, construir a vida humana que vivemos em comum. Há um círculo em que a linguagem cria a vida e a vida vivida por meio da linguagem recria a linguagem. Por isso, podemos dizer que “a linguagem é o limite do mundo”. (TIBURI, 2019, s/p.)

Os enunciados se constituem na materialização da linguagem, nas relações entre pessoas e nas diversas atividades humanas. Ainda sobre os enunciados, Bakhtin (2016 [1952-1953]) assinala que eles carregam características – de estilo, de léxicos, de entonação – inerentes ao campo de comunicação para o qual são voltados, e de que ao mesmo tempo são produtos. Assim, enunciados com certas regularidades comuns, em razão do campo de comunicação ao qual pertencem ou estão inseridos, constituem determinado gênero do discurso.

Logo, segundo o Círculo de Bakhtin, gêneros do discurso são conjuntos de discursos (ou enunciados ou enunciações) que exercem determinada função comunicacional e social, e que por isso demandam certas características implicitamente convencionadas, quanto a estilo, entonação, e outros elementos, para que sejam compreendidos, cumpram sua função a que se propõem. Um texto como o desta pesquisa, por exemplo, integra um gênero do discurso “artigo acadêmico”. Traz estrutura narrativa, opções lexicais esperadas pelo interlocutor (o leitor) para um enunciado que se propõe a discorrer sobre uma pesquisa.

Feitas essas observações, reitera-se, pois, que as narrativas audiovisuais do programa *Jogo Aberto* são consideradas para esta pesquisa como enunciados, multissemióticos, isto é, constituídos de textos verbalizados pelos participantes do programa, de imagens e efeitos sonoros (trilhas e outras inserções). Essa multissemiose é analisada em seu todo sincrético, ou seja, o enunciado não é dividido em partes – a imagem, o texto, o áudio; o enunciado é o sincretismo de todos esses elementos. Assinala-se, por fim, que o *Jogo Aberto* é entendido como do gênero do discurso programa televisivo esportivo, em que jornalismo e entretenimento se alternam, ora se fundem.

3. O QUE E COMO JOGO ABERTO SE ENUNCIA

Empiricamente, este autor já constatava o quão fundamental para construir suas narrativas eram as linguagens sincréticas que caracterizam o programa Jogo Aberto. Sobre linguagens sincréticas utilizamos aqui como referência os escritos de Fechine (2009); e de Teixeira (2009) sobre planos de expressão multissemióticos. Ambos convergem para o entendimento de que enunciados com diferentes linguagens (oral, verbal escrita, visual, audiovisual), como são as produções audiovisuais, devem ser analisados como resultado de uma fusão de linguagens e seus elementos, e não estes de maneira destrinchada. Porque é a reunião de diferentes elementos e linguagens que constitui a narrativa, o discurso, o conteúdo do que se pretende comunicar.

Se não vejamos o que ocorre com o primeiro enunciado objeto de análise deste trabalho, e listado anteriormente na tabela 1. Trata-se, como citado, da aparição de um dos comentaristas do programa, o jornalista Paulo Roberto Martins, em um “trono” - elemento cenográfico inserido exclusivamente para a construção da narrativa engendrada. A aparição em questão se deu na edição do Jogo Aberto de 29 de julho de 2019. A figura 1 reproduz um frame desse momento:



Reprodução de frame edição do Jogo Aberto de 29/07/2019.

Fonte: <https://youtu.be/ZsNidlkLA9A>

O enunciado que culminou com o instante apresentado na figura 1 se deu no início da fase chamada de “debate” do programa (às 12h30). Os participantes são apresentados pela âncora, Renata Fan. Nesse dia, Paulo Roberto Martins foi deixado por último. Quando aparece, está em plano médio, na posição de “rei”,

saudando os colegas e os telespectadores, enquanto concomitantemente se ouve um trecho da música “Borbulhas de amor”, na versão do cantor e compositor cearense Fagner, exatamente no trecho que diz: “*Quem me der ser um peixe, para em teu límpido aquário mergulhar/ fazer borbulhas de amor pra te encantar*”. À medida que a música vai se desenrolando, há alternância de enquadramento da cena, focando no sorriso do comentarista e em um dos adereços do trono – a foto do técnico Jorge Sampaoli (argentino, treinador do Santos Futebol Clube). A música continua sendo entoada, quando Renata Fan dirige sua fala ao comentarista, e avisa que o tema do debate será o “Santos, o líder do campeonato”, no que o jornalista de pronto responde: “Vamos falar do líder do campeonato! Contra tudo, contra todos - contra VAR, contra a péssima arbitragem, mas líder do campeonato! Tirem o chapéu, por favor”.

Ora, a narrativa alcança seu sentido pleno quando todos esses elementos são entendidos sincreticamente. Para tanto, ressalve-se, é preciso que o interlocutor – isto é, o telespectador – tenha referências acumuladas sobre as pessoas e os fatos em pauta para compreender o que a cena em questão representa. A narrativa audiovisual engendrada só faz sentido completo se o telespectador conhecer, por exemplo, o perfil de Paulo Roberto Martins. Mais do que a figura de um “velhinho”, está ali um jornalista veterano, de comentários contundentes, não raro de fisionomia sisuda, de reconhecida bagagem e credibilidade na crônica esportiva. Toda essa biografia é desarmonizada quando o interlocutor se depara com Paulo Roberto Martins num trono bizarro, portando um cajado simploriamente revestido, incorporando um personagem, entrando no clima de comicidade do programa. Os que já ouviram discursos passados de Paulo Roberto Martins, de desconfiança ante o trabalho de Jorge Sampaoli (o argentino técnico do time e principal nome da exitosa campanha santista), tenderão a achar irônica a presença da foto do treinador decorando o trono. Só quem sabe que Paulo Roberto Martins é torcedor confesso do Santos e, mais ainda, que “Peixe” é o apelido do clube, é que entenderá por que “Borbulhas de amor” é a trilha sonora do enunciado. E é a trilha sonora fundida às imagens que citamos que dá ao enunciado a plenitude da brincadeira, do humor, da graça.

Ou seja, a narrativa audiovisual engendrada nesse episódio de Jogo Aberto alcança peculiaridade ímpar em função da convergência de linguagens e elementos – cenografia, dramatização, enquadramentos da imagem, trilha sonora, texto verbalizado pela apresentadora e pelo debatedor. E também em função dos diversos diálogos que o enunciado mantém com enunciados e discursos outros, ditos ao longo da história do programa.

Outro momento que costuma elevar a audiência e a repercussão do Jogo Aberto ocorre quando integrantes do debate são retirados de “maca” ao término de edições do programa. Isso se dá quando o time de coração do integrante é eliminado na Copa Libertadores da América. O sair de maca simboliza o quanto a desclassificação combalou o debatedor. A dramaticidade da situação faz sentido apenas ao telespectador que tem ou teve contato com discursos e narrativas outras sobre o futebol, em particular sobre a Libertadores. Cada vez mais a competição continental é valorizada por clubes, atletas, torcedores e crônica esportiva. O fracasso costuma machucar profundamente os aficionados.

A brincadeira começou há poucos anos. Dado o sucesso, consolidou-se. As figuras 2 e 3 reproduzem frames de dois desses momentos próximos à elaboração desta pesquisa. A figura 2 refere-se à edição do programa de 28 de agosto de 2019 e a figura 3, à de 29 de agosto de 2019. Nesse dia, entre 12h e 13h, Jogo Aberto esteve entre os assuntos mais comentados no Twitter⁷, essencialmente em razão desse quadro.



Integrantes do programa e socorristas contratados colocam Denílson na maca.
Renata Fan, já na ambulância, no encerramento do programa em 29/08/2019.
Fontes: <https://youtu.be/WxwcARwZobl> e <https://youtu.be/uBsoWxDohBw>

.....
⁷A hashtag #RenataFan figurou no topo em vários momentos. As hashtags #macaJA (recorrente quando ocorre a brincadeira e #JogoAberto) também se destacaram.

Nos episódios mais recentes, a saída de maca sofisticou-se. Os integrantes que são retirados não só deixam o cenário, como são acompanhados até fora do estúdio, e embarcados em uma ambulância (de empresa privada). Antes da saída, há todo um ritual: os demais componentes cobrem a vítima de esparadrapos, entregam-lhe objetos representativos – uma máscara de porco a Denílson, por exemplo, uma referência ao mascote do time do ex-jogador (Palmeiras); toalha de banho do Internacional, para Renata Fan; boneco de baleia (mascote do Santos) a Paulo Roberto Martins; um boneco de gavião (símbolo de uma das torcidas organizadas do Corinthians), para Ronaldo Giovanelli, e assim por diante. Mais uma vez, a narrativa audiovisual só atinge a plenitude da graça proposta se o telespectador estiver consideravelmente imerso no cotidiano sobre o futebol - e mais que isso: do próprio Jogo Aberto.

Da mesma forma, a linguagem sincrética é essencial para a construção do enunciado por parte do Jogo Aberto. A fusão da encenação, com objetos e decoração de cenário, e efeitos e trilha sonora forjam a estrutura narrativa. Em situações assim, identifica-se uma característica inerente ao dialogismo da linguagem definido pelos estudos do Círculo de Bakhtin: o **reenquadramento de vozes**, de discursos outros.

De acordo com a teoria bakhtiniana, é comum aos falantes, em suas interações sociais, em suas conversações, recorrerem a enunciados em outros momentos pronunciados, por terceiros inclusive; enunciados de conhecimento comum. No entanto, dando outros significados àquele discurso primeiro. Isso ocorre com os mais variados propósitos: reafirmar, reforçar, contestar, ironizar, elucidar, desmontar, relembrar – de alguma maneira se apropriar do enunciado primeiro, adequando ao novo contexto, alterando estilo, entonação, conteúdo, se necessário.

O reenquadramento de enunciados musicais é, por sinal, prática recorrente nas narrativas audiovisuais engendradas pelo Jogo Aberto. Aliás, não apenas músicas, como sonoras outras – trechos de declarações de entrevistas de jogadores, técnicos, ou dos próprios comentaristas, feitas em outros momentos – são frequentemente inseridas. Esses enunciados são resgatados e reproduzidos para reforçar, contestar, complementar, rechaçar, duvidar, ironizar, brincar com

o que está sendo pronunciado pela apresentadora, ou pelos demais integrantes. A inserção de “Borbulhas de amor”, de Fagner, mencionada, é uma entre incontáveis situações assim. Praticamente toda a narrativa de Jogo Aberto é caracterizada pelo sincretismo entre o que está sendo enquadrado pela câmera, o que está sendo dito pelos integrantes e a trilha ou efeito sonoro aplicado.

Quando o tema em pauta é, por exemplo, o Internacional, time da apresentadora Renata Fan, ou quando a discussão gira em torno de treinadores, esquemas táticos em geral, é comum, para irritar e desconcentrar a jornalista, a inserção de um trecho da música “Maionese” (ou “Bate que bate”), na versão da cantora baiana de axé music Gil. O verso tocado é exatamente este: “*Maionese/ ele me bate, bate/ feito maionese*”. O reenquadramento desse enunciado – a canção em questão – busca construir um trocadilho, porém só os que estão inteirados do universo futebolístico inferem a brincadeira. Ocorre que o técnico do Internacional na temporada 2019 é Odair Hellmann – ou seja, sobrenome quase idêntico ao de famosa marca de maionese (Hellmann's). Não basta, entretanto, ter essas duas informações, para compreender que se trata de uma provocação. É preciso estar ciente de que Renata Fan diverge das táticas, das escalações aplicadas pelo treinador no time colorado; não considera o profissional devidamente preparado para dar conta de conduzir o clube gaúcho nas acirradas competições do calendário nacional e sul-americano.

Os integrantes do Jogo Aberto – exceção do narrador Ulisses Costa – não escondem seu time de coração, ou a defesa dos clubes de seu estado (caso específico de Héverton Guimarães). Em certas ocasiões, em seus comentários – nos palpites, principalmente – deixam falar mais alto a paixão clubística do que a razão. Isso é feito de maneira proposital, e explicitamente – o telespectador não é ludibriado, sabe que a opinião ali expressa é parcial. Como escancaramento dessa subjetividade, durante uma fala mais ufanista, insere-se o início da música “Sexy Yemanjá”, versão de Pepeu Gomes, com os versos “*A noite vai ter lua cheia...*”. A música ficou famosa por se tema de abertura da novela “Mulheres de Areia” (segunda versão), exibida em 1993 pela TV Globo e diversas vezes reprisada. Tonho da Lua (interpretado pelo ator Marcos Frota), um dos personagens da trama, e entre os mais emblemáticos da teledramaturgia nacional, é até hoje

lembrado, por, entre outras características, ter seu mundo próprio, ser sonhador, desconectar-se da realidade factual. O reenquadramento de “A noite vai ter lua cheia” pelo Jogo Aberto vem para ironizar o comentário feito pelo integrante que está com a fala, por estar prevendo acontecimentos mais movidos pelo desejo particular, do que pela razão; estar viajando em seu próprio universo.

Relacionamos, diante de todos os casos relatados até aqui, a construção de narrativas audiovisuais de Jogo Aberto ao conceito de **auditório social** dos estudos do Círculo de Bakhtin. Volochínov (2013 [1920-1930]) define auditório social como o conjunto de interlocutores que participam de determinada conversa, e para os quais são dirigidas as enunciações desses falantes. Diz o filósofo da linguagem que o auditório social condiciona entonação, seleção de elementos linguísticos, estilísticos, entre outros componentes de um enunciado. O reenquadramento de enunciados outros e os objetivos desse reenquadrar (brincar, ironizar, refutar, reforçar) pelo programa Jogo Aberto são intrinsecamente ligados ao auditório social – interlocutores interessados por ver e ouvir sobre futebol, conhecedores do cotidiano desse universo, do perfil dos debatedores da atração, e dispostos a ter contato não só com conteúdo informativo, como a boa dose de entretenimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os enunciados analisados confirmam a hipótese inicial, qual seja a de que a mescla entre jornalismo e entretenimento é marca do programa televisivo Jogo Aberto e, mais que isso, razão essencial do êxito de audiência da atração. O entretenimento se dá principalmente pela comicidade dos enunciados, ou seja, das narrativas audiovisuais engendradas pelo programa. Suassuna (2013) faz uma síntese de definições de humor feitas por pensadores ao longo da história, e tais definições vão encontro do que Jogo Aberto produz como narrativas:

Aristóteles definia o cômico como sendo uma desarmonia de pequenas proporções e sem consequências dolorosas (...). Para Kant, o cômico tem o elemento da surpresa. É a súbita redução de uma tensa expectativa ao nada. Henri Bergson dizia que o cômico é a superexposição do mecânico ao vivo. (SUASSUNA, 2013, s/p.)

A desarmonia, o inesperado, a expectativa que se frustra estão presentes nos enunciados analisados. No entanto, para que tudo isso seja percebido pelo telespectador, constatamos que se faz necessário que ele seja um interlocutor inteirado do que ocorre no universo do futebol, e ainda esteja inserido no contexto de narrativas construídas por *Jogo Aberto*. Ou seja, que faça parte do auditório social com o qual o programa dialoga.

Esse auditório social, ao estar inteirado dos discursos outros já ditos por *Jogo Aberto*, terá condições de inferir as intenções das narrativas do programa quando do reenquadramento de vozes – o que é uma regularidade na atração, como vimos. A inserção de trechos de declarações e entrevistas do passado para rechaçar ou ironizar a fala de algum debatedor; ou a trilha sonora onipresente nas narrativas farão mais sentido ao telespectador contumaz.

Nota-se, assim, uma relação de cumplicidade entre o programa e sua audiência, na medida em que as narrativas, por mais recheadas de referências e discursos outros a exigir não só entendimento acerca do futebol como do dia a dia do programa, dispensam explicações, traduções. É como uma sucessão de piadas internas, com a diferença de que este público interno para o qual a piada faz sentido não se limita aos integrantes do programa; vai destes até a fiel – e, como apontam os indicadores já mencionados, consideravelmente numerosa – audiência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016 [1952-1953].

_____. **Para uma filosofia do ato responsável**. Tradução de Miotello & Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & Diálogo - as ideias linguísticas do Círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FECHINE, Yvana. **Contribuições para uma semiotização da montagem**. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia de; TEIXEIRA, Lúcia (orgs.). *Linguagens na comunicação: desenvolvimento de semiótica*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de; TEIXEIRA, Lúcia (orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimento de semiótica**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SUASSUNA, Ariano. **Aula Espetáculo no Teatro Nacional, em Brasília**. Julho de 2013. Disponível em <<https://youtu.be/BfXtmjvycQ>>. Acesso em: 30/09/2019.

TIBURI, Márcia. **Limites da Linguagem**. Setembro de 2019. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/limites-da-linguagem/>>. Acesso em: 30 set. 2019.

VAQUER, Gabriel. Falta de verbas para cobertura de jogos revolta equipe de Renata Fun na Band. São Paulo: Notícias da TV/Uol, 2019. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/falta-de-verba-para-cobertura-da-libertadores-revolta-equipe-de-renata-fan-na-band-26510>>. Acesso em: 06 set. 2019

VOLOCHÍNOV, Valentin Nikolaevich. **A construção da enunciação e outros ensaios**. Tradução de João Wanderley Geraldi. São Carlos (SP): Pedro & João Editores, 2013.

A IMAGEM NA ERA DA CULTURA DO CELULAR

Claudia Maria Queiroz Lambach¹

RESUMO: Este estudo visa compreender a imagem como linguagem da comunicação dentro dos muitos cenários contemporâneos da “cultura do celular”. Observamos a multiplicação de imagens banais (selfies, vídeos), além de uma exposição grande da esfera do íntimo. As imagens que vêm dos dispositivos móveis, ou são mediadas por eles, se tornaram protagonistas do cotidiano graças à internet e à facilidade de compartilhá-las e publicá-las. Essa cultura da participação e da colaboração é típica das redes sociais. Assim, partimos de um prognóstico lançado pelos responsáveis do Facebook (2016) sobre a importância da imagem, mais sobretudo sobre a comunicação através da imagem em detrimento da comunicação escrita. Apesar dessa conjectura ter um forte apelo comercial, acreditamos que todas as imagens que passam pela internet, como os emojis, as fotografias, os filmes de bolso, são afetadas por esse prognóstico. A comunicação através da imagem é, portanto, o ponto principal deste estudo e nos faz questionar sobre o futuro da imagem como sendo uma “nova escrita”.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura do celular; imagem; comunicação; redes sociais; cinema de bolso.

INTRODUÇÃO

Atualmente, tudo o que é vivido e experimentado por um indivíduo pode ser capturado por imagens e compartilhado nas redes sociais. Esses momentos são transmitidos para que outras pessoas, que também estão conectadas, possam vê-los. Consequentemente, os eventos sociais, mas também os eventos privados, como alguns momentos familiares e íntimos, tudo isso pode ser visto nessas redes sociais. Muitas vezes esses eventos são transmitidos no exato momento em que está sendo realizado, ou seja, ao vivo.

Com todas essas características que a tecnológica nos oferece, podemos dizer que temos atualmente uma proliferação de imagens que circulam nas redes e que estão presentes no nosso cotidiano. Durante a minha pesquisa sobre um dos muitos aspectos da cultura do celular, mais precisamente sobre o

.....
¹Doutora em Ciências da Informação e da Comunicação pela Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, França. Pesquisadora e membro do laboratório de excelência Labex ICCA e do GP CIC-CNPq, Universidade Tuiuti Paraná. Mestre em Teoria da Cultura Visual pelo IADE (AlBan), Portugal. E-mail: cmql@hotmail.com

cinema feito com celular, muitas questões vieram à tona em relação ao futuro da imagem feita com o telefone celular. Eu entendo que o cinema de bolso é uma expressão cinematográfica e artística, mas também uma expressão social.

Porém a imagem, na qual chamo de imagem de bolso, tem assumido igualmente um outro papel, o de ser linguagem de comunicação. Esse aspecto nos chama a atenção, no que diz respeito ao futuro dessas imagens. Partimos de um prognóstico lançado pelos responsáveis do *Facebook* (2016) sobre a importância da imagem, mas sobretudo, sobre a comunicação através da imagem em detrimento da comunicação escrita. Assim, eu me pergunto: será que estamos vivendo um novo momento, no qual a imagem será o meio de comunicação mais importante que a escrita?

1. AS REDES SOCIAIS

Em uma conferência em Londres em 2016, Nicola Mendelsohn previu um futuro promissor para a imagem dentro da rede social *Facebook*. Mendelson comentou, “O *Facebook* será definitivamente celular e provavelmente vídeo. (...) Cada ano, nós vemos uma diminuição do texto... Se eu tivesse que apostar em algo, eu diria: vídeo, vídeo, vídeo.”². Esse prognóstico também previa a substituição da comunicação escrita pela comunicação por meio de vídeos, fotos, *emojis*³, *gifs*⁴, etc.

Em novembro de 2015, quase 8 bilhões de vídeos foram vistos diariamente no *Facebook*⁵. Segundo as estatísticas divulgadas pela empresa, essa rede social começou muito bem o ano de 2019, sendo que em abril haviam mais de 2,36 bilhões de usuários ativos por mês no mundo todo (1,66 bilhão a partir de um celular) e mais de 1,56 bilhão de usuários ativos por dia (1,15 bilhão a partir de um celular)⁶. Os números publicados nos aplicativos que compõem o *Facebook*, também mostram o *WhatsApp*, o *Facebook Messenger* e o *Instagram*⁷.

Assim, desde abril de 2018 até setembro de 2019, o *Facebook* continua no topo de uma lista de 22 redes sociais com relação ao número de usuários ativos⁸. Seguido pelo *YouTube*, pelo *Twitter*, pelo *Snapchat*, pelo *Skype*, pelo *Dailymotion*, pelo *LinkedIn*, pelo *Pinterest*, entre outros⁹. Com a internet aliada aos dispositivos móveis e as redes sociais, a duplicação e o compartilhamento de imagens tornaram-se atos corriqueiros.

Segundo Pauline Escande-Gauquié e Bertrand Naivin, toda a imagem realizada pela câmera, que virou um telefone, é reproduzida dezenas, ou centenas de vezes. No final, essas imagens acabam por se parecerem umas com as outras. E os autores acrescentam ainda, “Hoje, tudo pode e deve ser fotografado, depois compartilhado, comentado ou apreciado. A massa digital é matriz; a quantidade tornou-se qualidade”¹⁰.

.....
²Declaração de Nicola Mendelsohn, vice-présidente des operações da rede social para as regiões da Europa, do Meio-Oriente e da África. Cf. FABRION, Maxence, **Facebook prédit la fin de l’écrit au profit de la vidéo**, FrenchWeb.fr, disponível em: <<https://www.frenchweb.fr/facebook-predit-la-fin-de-lecrit-au-profit-de-la-video/247207>>, acesso em: 2 jan. 2018. (Tradução livre do francês). Na ocasião da minha tese de doutorado sobre Cinema de Bolso, eu realizei uma entrevista com o pesquisador em neurociências e tecnologia José Otávio Pompeu e Silva. O pesquisador citou a declaração de Nicole Mendelsohn na qual ela prevê o futuro do Facebook e a utilização da imagem nas redes sociais bem como, as perspectivas futuras de uma sociedade conectada na internet. A entrevista foi realizada pessoalmente em 1 de janeiro de 2018, em Paris.

³“Emoji” é um termo japonês que significa pictograma: ele é formado das palavras “e” (desenho imagem) e “moji” (letra, caractere). (...) Os emojis surgiram em 1999 quando a empresa japonesa de telecomunicação NTT DoCoMo lança sua rede de celular i-mode. Para atrair os adolescentes japoneses que enviavam muitas imagens figurativas, mas também para reduzir a limitação do número de caracteres nas mensagens, Shigetaka Kurita, membro da equipe de desenvolvimento da empresa i-mode, criou o conceito dos *emojis*. Ele foi inspirado pelos símbolos de boletins meteorológicos, pelos mangás ou também pelos *smileys* para desenhar os 176 primeiros pictogramas. A princípio, eles eram em preto e branco. Muito rapidamente, eles se espalharam por toda parte: em e-mails, mensagens instantâneas, blogs e etc.”. Cf. KHI-REDDINE, Soraya, **Culture web : #200 mots pour comprendre la génération internet**, Paris: Solar, 2018, p. 30. (Tradução livre do francês).

⁴*GIF (Graphics Interchange Format)* é uma curta sequência de alguns segundos ou mais, feita por imagens digitais animadas.

⁵FABRION, op. cit. (Tradução livre do francês).

⁶Ver no link **Informations sur la société | Facebook Newsroom France**, disponível em: <<https://fr.newsroom.fb.com/company-info/>>, acesso em: 26 out. 2019. (Tradução livre do francês).

⁷WelcometoIGTV, Instagram, disponível em: <<https://instagram-press.com/blog/2018/06/20/welcome-to-igtv/>>, acesso em: 17 jul. 2018. (Tradução livre do francês).

⁸VIARD, Rudy, **Le Classement des Réseaux Sociaux [Chiffres Mis à Jour]**, Webmarketing Conseil - Attirez votre Client Idéal, disponível em: <<https://www.webmarketing-conseil.fr/classement-reseaux-sociaux/>>, acesso em: 13 jul. 2018. (Tradução livre do francês). E BELING, Fernanda, **As 10 maiores redes sociais - Atualizado em setembro**, Oficina da Net, disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>>, acesso em: 13 jul. 2018.

⁹VIARD, op. cit. (Tradução livre do francês).

¹⁰ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline; NAIVIN, Bertrand, *Monstres 2.0 : l’autre visage des réseaux sociaux*, Paris: François Bourin, 2018, p. 22. (Tradução livre do francês).

Escande-Gauquié e Naivin dão ênfase no que eles chamaram de “imagem monstro”, no qual significa a infinita multiplicação das imagens. Eles fazem uma análise crítica com relação ao aumento considerável do número de imagens efêmeras, mas também, “inofensivas”. Isso se deu graças a banalização dos meios de produção e de reprodução (produção e estocagem) e as redes sociais (compartilhamento).

2. A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DAS IMAGENS

Os usuários das redes tendem a usar outros modos de comunicação alternativos, que não só através da escrita. O próprio *Facebook* anunciou em 2018 o desenvolvimento de certas tecnologias, que promovem a criação e inserção da imagem¹¹, tais como: o *Facebook Live*, o *Watch*, o *Facebook Space* (realidade virtual), o *Camera Effects Platform*, entre outros.

Hoje, já vemos uma transformação importante na escrita dentro das redes sociais. As pequenas mensagens que os usuários trocam, costumam ser através de uma linguagem muito específica, criada justamente para a comunicação dentro das redes. Tais expressões, particulares da Internet, como os acrônimos (“LOL” – *laughing out loud* – rindo alto, “OMG” – *oh my God!* – oh meu Deus!) permitem uma comunicação rápida e breve e refletem os sentimentos dos interlocutores.

Além desses símbolos, há também uma comunicação através de pictogramas, ou seja, os *emojis*, que também são importantes ferramentas de conversa na web. Segundo Laurence Allard, “A palavra emoji, apareceu em 1999 em telefones celulares japoneses. Ela vem do japonês: 絵 (e ≅ imagem), 文 (mo ≅) e 字 (ji do caractere ≅)”¹².

Os *emojis* traduzem expressões faciais (como por exemplo, risos em lágrimas, olhos cheios de amor e o beijo pontuado por uma piscadela), situações cotidianas, momentos para compartilhar etc. “Hoje, os *emojis* conseguem até transcrever um humor e concluir um pensamento.”¹³ (Figura 01). Existem também, *emojis* de pessoas de diferentes etnias ou gêneros, objetos, animais, elementos da natureza, bebidas, alimentos, atividades, lugares, meios de transporte, bandeiras e símbolos gráficos¹⁴.

Assim, “o *emoji* expande o repertório do *emoticon*, baseado em uma série de caracteres de texto (geralmente pontuação) e que deveria ser a expressão de um rosto”¹⁶, como por exemplo: “:)” (sorria feliz), “;)” (pisque), “: P” (puxa a língua). O

emoticon apareceu como uma forma de linguagem associada ao SMS. São mensagens muito breves trocadas entre telefones celulares - que inicialmente tinham apenas um teclado alfanumérico e não permitiam a inclusão de imagens - cujo custo era proporcional ao número de caracteres (o que também explica parcialmente o uso de siglas).

O telefone celular, um dispositivo com múltiplos usos, provocou uma mudança significativa na comunicação por escrito. Segundo Allard, os telefones celulares em geral deram origem a “uma mutação da escrita comum”¹⁷.



Figura 01: Senhas poderão ser formadas com emojis
Fonte: Oficina da Net – Segurança Digital¹⁵

¹¹FABRION, Maxence, Conférence F8 : **Facebook dévoile ses plans en matière de social VR**, FrenchWeb.fr, disponível em: <<https://www.frenchweb.fr/conference-f8-facebook-devoile-ses-plans-en-matiere-de-social-vr/289082>>, acesso em: 6 set. 2018. (Tradução livre do francês).

¹²ALLARD, Laurence, De l’hypertexte au mobtecte. Les signes métis de la culture mobile : écrire quand on agit, **Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiateurs**, n. Lavoisier, p. 167–188, 2015, p. 180.

¹³KHIREDDINE, op. cit., p. 30. (Tradução livre do francês).

¹⁴THORNE, Russ, **Petite encyclopédie des émoticônes**, Paris: Circonflexe, 2016, p. 5. (Tradução livre do francês).

¹⁵POZZEBOM, Rafaela, **Senhas poderão ser formadas com emojis - Pesquisadores descobriram que o uso de figuras é mais seguro que a formação numérica.**, Oficina da Net, disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/seguranca/19720-senhas-poderao-ser-formadas-com-emojis>>, acesso em: 26 out. 2019.

¹⁶ALLARD, Laurence, Des mobiles, des apps et autant de nuances d’images, **29. Mobiles, enjeux artistiques et esthétiques**, 2018, p. 171. (Tradução livre do francês).

¹⁷ALLARD, Laurence, De l’hypertexte au mobtecte. Les signes métis de la culture mobile : écrire quand on agit, **Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiateurs**, n. Lavoisier, p. 167–188, 2015, op. cit. p. 167. (Tradução livre do francês).

O termo “mobtextos”, criado por Allard, está associado a diferentes modos da escrita, tanto por meio das imagens como através dos textos, dentro de uma comunicação quase sempre rápida, como é o caso das redes sociais. De fato, esse cruzamento dos modos de escrita, no qual a imagem está incluída, é o resultado do uso de novas tecnologias móveis com a Internet. Além dos *emojis*, existem também imagens produzidas por dispositivos móveis, como fotos e vídeos, que são importantes modos de expressão, tanto para a criação artística quanto para a criação de uma comunicação efetivamente móvel. Para a autora, as imagens do celular são uma espécie de “página em branco” onde se pode escrever um texto verbal, uma imagem-palavra (*emoji*), etc¹⁸.

Allard, em seu estudo sobre a imagem realizada no celular, classifica essas imagens em seis grandes categorias. A primeira, diz respeito aos *selfies*, no que ela chamou de “imagem de si”. Em seguida, tem a “imagem-palavra” que diz respeito aos *emojis*. Essa categoria representa um forte poder de comunicação entre as pessoas. A autora observa que existe também o uso artístico dos *emojis*, onde eles saem do campo dos pictogramas da linguagem escrita, e vão para o campo das artes visuais, se tornando “*emojis arte*” (Figura 02).



Figura 02: Emoji Art Hystory
Fonte: Anne Horel¹⁹

A próxima categoria é a “imagem-calculada” que está voltada a economia criativa do uso do celular, se associando as artes visuais (fotografia e vídeo) e a tecnologia do celular. Em seguida tem o neologismo “imagem ‘*appspérimentée*” (Figura 03) que diz respeito ao uso dos aplicativos para imagens de celular (fotos ou vídeos) e para os sons.



Figura 03: Face to face. Trabalho de Yannick Brice selecionado para exibição em Praga (República Tcheca), em dezembro de 2013. Realizado com iPhone 5 e com o aplicativo Snapspeed. Fonte: Flickr - Yannick Brice²⁰

Existe também a “imagem em ‘boucle’” que tem ligação com os GIFs animados. Uma outra classificação de Allard sobre a imagem é da “imagem capturada” (Figura 04). Esta categoria diz respeito a arte da captura da tela, ou seja, a apropriação de imagens das redes sociais por um artista que as expõem em outro espaço como em galerias.

.....
¹⁸ALLARD, Laurence, Des mobiles, des apps et autant de nuances d’images, 29. **Mobiles, enjeux artistiques et esthétiques**, 2018, op. cit., p. 166. (Tradução livre do francês).

¹⁹HOREL, Anne, **Emoji Art History**, Anne Horel Collage Artist - Digital Shaman, disponível em: <<https://www.anehorel.com/emoji-art-history>>, acesso em: 26 out. 2019.

²⁰Yannick Brice, disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/inneremotion/8569449223/in/photostream/>>, acesso em: 26 out. 2019.

²¹Artista vende reprodução de foto do Instagram por US\$ 90 mil, disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/05/1634811-artista-vende-reproducao-de-foto-do-instagram-por-us-90-mil.shtml>>, acesso em: 26 out. 2019.



Figura 04: “Fotos do Instagram na exposição do artista Richard Prince, na Frieze Art Fair, uma feira de arte em NY.”

Fonte: Jornal Folha de São Paulo - Folha Digital.

Foto: Marco Scozzaro/Frieze²¹

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura participativa e colaborativa na internet transformou a maneira como os indivíduos se comunicam, e a imagem, em geral, domina essa nova comunicação. Parece que o futuro das imagens móveis depende, em grande parte, do uso dessas imagens nas redes sociais.

Observamos também uma outra utilização no qual vemos uma multiplicação de imagens banais (*selfies*, vídeos), além de uma exposição grande da esfera do íntimo. As imagens que vêm dos dispositivos móveis, ou são mediadas por eles, se tornaram protagonistas do cotidiano graças à internet e à facilidade de compartilhá-las e publicá-las. Essa cultura da participação e da colaboração é típica das redes sociais.

Assim, as redes sociais estão no centro da comunicação, na qual a imagem (muitas vezes amadora), desempenha um papel fundamental e está em consonância com a previsão dos líderes do *Facebook*, em que a imagem será o único modo de comunicação nesta rede em um futuro próximo. Dessa maneira nós nos perguntamos se essa afirmação denota uma estratégia comercial? Ou seria uma

previsão realista apoiada pelo comportamento dos usuários da Internet? No entanto, essa conjectura parece refletir o futuro da imagem dentro de um contexto contemporâneo, em que a tecnologia, por meio do telefone celular, da internet e das redes sociais, é a principal ferramenta para uma nova escrita.

Mesmo que esta previsão tenha um forte apelo comercial, acreditamos que todas as imagens que passam pela internet, como os *emojis*, as fotografias, os filmes de bolso, são afetadas por esse prognóstico. A comunicação através da imagem é, portanto, o ponto principal deste estudo e nos faz questionar sobre o futuro da imagem como sendo uma “nova escrita”.

REFERÊNCIAS

ALLARD, Laurence. De l’hypertexte au mobtexte. Les signes métis de la culture mobile : écrire quand on agit. **Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiatiques**, n. Lavoisier, p. 167–188, 2015.

_____. Des mobiles, des apps et autant de nuances d’images. 29. **Mobiles, enjeux artistiques et esthétiques**, 2018. (Théorème).

BELING, Fernanda. **As 10 maiores redes sociais - Atualizado em setembro**. Oficina da Net. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 13 jul. 2018.

ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline; NAIVIN, Bertrand. **Monstres 2.0 : l’autre visage des réseaux sociaux**. Paris: François Bourin, 2018.

FABRION, Maxence. Conférence F8 : Facebook dévoile ses plans en matière de social VR. FrenchWeb.fr. Disponível em: <https://www.frenchweb.fr/conference-f8-facebook-devoile-ses-plans-en-matiere-de-social-vr/289082>. Acesso em: 6 set. 2018.

_____. **Facebook prédit la fin de l’écrit au profit de la vidéo**. FrenchWeb.fr. Disponível em: <https://www.frenchweb.fr/facebook-predit-la-fin-de-lecrit-au-profit-de-la-video/247207>. Acesso em: 2 jan. 2018.

HOREL, Anne. **Emoji Art History**. Anne Horel Collage Artist - Digital Shaman. Disponível em: <https://www.annehorel.com/emoji-art-history>. Acesso em: 26 out. 2019.

KHIREDDINE, Soraya. **Culture web : #200 mots pour comprendre la génération internet**. Paris: Solar, 2018.

POZZEBOM, Rafaela. **Senhas poderão ser formadas com emojis - Pesquisadores descobriram que o uso de figuras é mais seguro que a formação numérica.** Oficina da Net. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/seguranca/19720-senhas-poderao-ser-formadas-com-emojis>. Acesso em: 26 out. 2019.

THORNE, Russ. **Petite encyclopédie des émoticônes.** Paris: Circonflexe, 2016.

VIARD, Rudy. **Le Classement des Réseaux Sociaux [Chiffres Mis à Jour].** Webmarketing Conseil - Attirez votre Client Idéal. Disponível em: <https://www.webmarketing-conseil.fr/classement-reseaux-sociaux/>. Acesso em: 13 jul. 2018.

Artista vende reprodução de foto do Instagram por US\$ 90 mil. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/05/1634811-artista-vende-reproducao-de-foto-do-instagram-por-us-90-mil.shtml>. Acesso em: 26 out. 2019.

Informations sur la société | Facebook Newsroom France. Disponível em: <https://fr.newsroom.fb.com/company-info/>. Acesso em: 26 out. 2019.

Welcome to IGTV. Instagram. Disponível em: <https://instagram-press.com/blog/2018/06/20/welcome-to-igtv/>. Acesso em: 17 jul. 2018.

Yannick Brice. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/inneremotion/8569449223/in/photostream/>. Acesso em: 26 out. 2019.



A INSTRUMENTALIZAÇÃO AMARELA: COMO A REPRESENTAÇÃO ASIÁTICA SE ALTERA CONFORME OS INTERESSES HEGEMÔNICOS

TOMITA, Rodrigo Akira Minasse¹

RESUMO: O objetivo deste trabalho é analisar como as mudanças das representações dos descendentes de asiáticos no audiovisual ilustram um contexto histórico, político e social conforme convém aos interesses de uma sociedade hegemonicamente branca e racista usando como exemplo os casos de obras de ficção mais antigas como os filmes Lírio Partido (1919) e Bonequinha de Luxo (1961) e mais contemporâneas como a série Glee (2009 - 2015). Tal estudo se vê necessário frente à recente emergência da militância asiática-brasileira, aos inúmeros casos de estereotipação nas representações de amarelos na mídia e das chamadas micro-agressões praticadas por figuras públicas (entre elas pelo atual presidente da República Jair Bolsonaro) contra esse que é o quarto maior grupo étnico no Brasil. Assim, pretende-se estudar com maior clareza a influência das obras para o imaginário popular e suas consequências, que incluem o racismo velado, a xenofobia e a desarticulação da solidariedade antirracista.

PALAVRAS-CHAVE: militância amarela; representatividade; racismo; imaginário.

Para entendermos o imaginário ocidental sobre os amarelos é fundamental compreendermos o conceito de Orientalismo definido por Edward Said. Segundo ele, Orientalismo é uma construção de um imaginário sobre a cultura oriental realizada pelo Ocidente baseando-se em seus conhecimentos e experiências eurocêntricas com o Oriente e sua cultura. Como exemplo podemos citar as experiências das Grandes Navegações na Idade Moderna ou a das Cruzadas na Idade Média. Said, em seu livro Orientalismo, analisa obras de arte que retratam a cultura oriental buscando explicitar a visão eurocêntrica dos autores e, inclusive, denuncia o ambiente acadêmico como perpetuador de tal visão: frequentemente, as obras e trabalhos acadêmicos colocarão a cultura oriental em contraste com a ocidental. Assim, o termo “Oriente” carrega implicitamente os conceitos de exotismo, misticismo e inferioridade. Em outras palavras, Orientalismo consiste na representação do Oriente sob um olhar estereotípico ocidental.

¹Estudante do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Unespar (Universidade Estadual do Paraná). E-mail: digo.tomita@gmail.com

Neste ponto chego ao terceiro significado de Orientalismo, cuja definição é mais histórica e material que a dos outros dois. Tomando o final do século XVIII como ponto de partida aproximado, o Orientalismo pode ser discutido e analisado como a instituição autorizada a lidar com o Oriente - fazendo e corroborando afirmações a seu respeito, descrevendo-o: em suma, o Orientalismo como um estilo ocidental para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente. (SAID, 1990, p. 29)

A grande maioria das representações dos asiáticos no Ocidente se baseará nesse conceito ainda que estejam em diferentes recortes históricos e, conseqüentemente, em diferentes cenários geopolíticos. Essas diferentes relações com os países e os indivíduos de ascendência asiática estarão evidenciadas em alguns filmes e em outros meios audiovisuais desde a migração desses povos para as Américas a partir da metade do século XIX.

Os primeiros anos da imigração chinesa nos Estados Unidos, foram marcados pelas péssimas condições de trabalho em que esses indivíduos eram submetidos e por sua segregação socioespacial: após milhares de chineses serem contratados e trabalharem na construção de ferrovias, esses trabalhadores se deslocaram para áreas segregadas da cidade, as chamadas Chinatowns. Os nipônicos, por sua vez, desde o final do século XIX foram acusados de trazerem doenças de seu país de origem, vícios em prostituição, jogos de azar e drogas, especialmente o ópio, além de uma competição econômica com os trabalhadores americanos. O sentimento de repulsa e a xenofobia contra os amarelos eram comuns entre os estadunidenses, o suficiente para que uma narrativa de uma suposta invasão asiática se prosperasse no mundo ocidental. Essa narrativa xenofóbica que coloca os asiáticos como figuras que ameaçam a ordem social, política e/ou econômica de uma sociedade é denominada como Perigo Amarelo, Terror Amarelo ou ainda Espectro Amarelo.

A representação dos asiáticos mantém essa relação com o medo do Outro, o qual se repete ao longo da história: na Idade Antiga, por exemplo, quando a grande ameaça para os gregos era o Império Persa; ou na Idade Média quando a Europa temia o avanço do Império Mongol liderado por Gengis Khan para o continente. Na Idade Contemporânea, esse medo não foi deixado de lado: A China no século

XIX possuía um enorme potencial econômico (tinha um vasto território, abundância de recursos naturais, numerosa população que só tendia a crescer) e representava uma ameaça para a hegemonia das grandes potências européias, assim como o Japão, que durante a Era Meiji se industrializou, dando passos para se tornar uma potência industrial e bélica na região. Além disso, os imigrantes asiáticos representavam uma concorrência direta para a população no mercado de trabalho e também um grupo de indivíduos inassimiláveis que colocaria em risco a tradição cristã através de uma implantação de valores considerados retrógrados e primitivos.

A narrativa e o medo da invasão asiática está evidenciada no filme *Lírio Partido* (1919) dirigido por D. W. Griffith. O filme conta a história de Cheng Huan, o *Yellow Man*, que migra da China para a Inglaterra buscando “espalhar a gentil mensagem de Buda às terras anglo-saxãs”. Lá ele conhece e se apaixona por Lucy, uma menina branca filha de Battling Burrows, por quem é mal-tratada. A obra, então, conta uma história de amor impossível entre um amarelo e uma branca sem um desfecho consideravelmente positivo, uma vez que Lucy é assassinada pelo pai ao descobrir que ela se refugiou na casa de um amarelo, e o *Yellow Man*, então, se suicida após se vingar da morte de sua amada.

Em um primeiro momento, o *Yellow Man* pode ser equivocadamente visto como um herói nesse filme, no entanto, além de não salvar a garota, ele é a causa indireta da sua morte. A maneira como é representado (extremamente estereotipado), como um ser viciado em ópio, que não segue o pacifismo de sua religião (o budismo), são características já relacionadas a um imaginário prejudicial sobre os asiáticos naquela época. Aliás, existem inúmeras semelhanças com uma charge veiculada em 1899.

Apesar das diferenças, a imagem do *Yellow Man* em *Lírio Partido* não diverge da charge distintamente. O *Yellow Man* usa uma arma e fuma ópio assim como o homem amarelo na charge. Além disso, as mulheres brancas tanto no filme quanto na charge morrem ao final da relação com o amarelo, direta ou indiretamente. (YUEQIN, 2011, p. 18)³



Logo, o personagem interpretado por um ator não-amarelo (Richard Barthelmess) representa, para a população branca ocidental, os imigrantes chineses sendo seres inassimiláveis e ameaçadores para as mulheres brancas.

O longa *A Máscara de Fu Manchu* (1932) dirigido por Charles Brabin evidencia o Perigo Amarelo mais explicitamente. Vemos o antagonista Fu Manchu, um personagem icônico introduzido primeiramente na literatura em 1912, ser representado de maneira estereotipada cercado de exotismo e misticismo. A cenografia do palácio onde reside o vilão o caracteriza como um personagem poderoso e perverso através dos volumosos objetos de luxo que contrastam com outras cenas do filme em que vemos figurantes chineses trabalhando na escavação do túmulo de Gengis Khan, um local simples que demonstra a condição social desfavorável dessa população. Ao mesmo tempo, a maquiagem utilizada em Fu Manchu o transforma em uma figura caricata denotando a forma dos olhos largos, o bigode e uma expressão facial grotesca semelhante à figura de um monstro. O personagem chinês interpretado por Boris Karloff chega a dizer que os homens da Ásia devem “queimar a raça branca”.

.....
²*The Yellow Terror In All His Glory* é uma charge publicada em 1899 cujo autor é desconhecido assim como seu meio de publicação.

³Tradução livre.



4

Por muitos anos a China foi o grande alvo das representações do Perigo Amarelo. No entanto, uma nova ameaça estava surgindo: o Japão, que já nos primeiros anos de imigração representava uma ameaça para os trabalhadores norte-americanos, se alinha ao Eixo durante a Segunda Guerra Mundial e é responsável pelo ataque a Pearl Harbor, o que o consolidou como o novo Perigo Amarelo.

Os imigrantes dos países do Eixo eram vistos com muita desconfiança, passando a serem chamados de Súditos do Eixo, acreditando que muitos deles eram espões de seu país de origem. O imigrante japonês era caracterizado como “perverso, extremamente inteligente, astuto e eficiente; isto é, uma reciclagem do personagem fictício Doutor Fu Manchu” (SHIMABUKO, 2016, p. 5).

Produzido e lançado durante a guerra, o filme estadunidense Rumo a Tóquio (1943) dirigido por Delmer Daves nos apresenta tal visão que os americanos possuíam sobre os japoneses. Pelos diálogos, os militares classificam os japoneses

.....

⁴Boris Karloff interpretando o personagem Fu Manchu no longa-metragem A Máscara de Fu Manchu (1932).

como seres violentos, primitivos, moralmente duvidosos e, ao mesmo tempo, espertos e astutos. A cena da morte do personagem norte-americano Mike, também integrante da Marinha, quando um piloto japonês abatido o apunhala pelas costas enquanto é resgatado também ilustra tais características, enfatizando também o suposto caráter traiçoeiro dos amarelos.

No pós-guerra, os EUA impuseram inúmeras políticas ao Japão para que pudesse se reconstruir com a ajuda do capital americano. Ferindo sua soberania, os Estados Unidos almejavam afastar o país asiático da influência soviética e mantê-lo como aliado político durante a Guerra Fria, uma vez que o Japão ocupava uma posição estratégica, localizando-se próximo ao Bloco Soviético.

Durante esses anos de intervenção, alguns cineastas japoneses como Shohei Imamura irão questionar a imposição dos estadunidenses através de filmes da Nuberu Bagu, denunciando os abusos dos militares americanos, por exemplo. Enquanto isso, a representação dos japoneses em Hollywood sofre uma alteração: os japoneses deixam de ser retratados como seres violentos, ameaçadores e inteligentes para receberem uma caracterização debochada, um alívio cômico para as narrativas como vemos no personagem Senhor Yuniوشي, interpretado por Mickey Rooney, em Bonequinha de Luxo (1961) dirigido por Blake Edwards. Novamente vemos uma extrema estereotipação tanto pela cenografia (que tenta reproduzir o ambiente doméstico japonês dentro de um apartamento em Nova Iorque), pelo figurino e, principalmente, a maquiagem do personagem, tornando-o caricato; e, principalmente, pela interpretação de Rooney. O ator sempre força um forte sotaque nas falas do personagem. Além de agir pateticamente (trombando em portas fechadas ou em seus móveis sequencialmente), o personagem não demonstra controle emocional, logo, são inúmeras as cenas em que ele age de modo histérico. Assim, o personagem amarelo não aparenta ser violento como nos filmes da Segunda Guerra, mas apenas um ser incômodo e intelectualmente inferior aos americanos. É importante notar que o Senhor Yuniوشي denuncia a personagem Holly, a qual se envolvia com um narcotraficante, para a polícia, o que causa um conflito para os protagonistas. Esse fato denota a reminiscência do caráter traiçoeiro do Perigo Amarelo, embora esteja configurado de uma forma diferente nesta obra.



5

Até a década de 60, alguns amarelos ascenderam social e economicamente, sendo isso reportado em um artigo do New York Times em 1966 denominado *Success story, japanese-american style* escrito por William Petersen o qual referenciava os nipo-americanos como “minoria modelo”. O artigo afirmava que apesar de pertencerem a um grupo minoritário marginalizado, os japoneses conseguiram tal ascensão sem políticas assistencialistas. Tal êxito era explicado pela cultura japonesa que valorizava o esforço, os estudos e a disciplina, o que sugere um contraste com outros grupos minoritários que reivindicavam seus direitos naquele momento, em especial os negros durante o Movimento dos Direitos Civis. Logo, os amarelos foram instrumentalizados para desmerecer e negatar outras minorias étnicas, sendo utilizados como argumentos para a rejeição de políticas inclusivas para esses grupos. Esse novo arquétipo é mais utilizado em obras da atualidade, como na série televisiva *Glee* (2009 - 2015). No episódio da terceira temporada intitulado como “Zero Asiático”, vemos Mike Chang Junior, um asiático-americano interpretado por Harry Shum Junior, tirar um “zero asiático”, um A- ou, o que seria equivalente no Brasil, uma nota oito. Integrante do clube de coral e aluno exemplar, ele é pressionado pelos pais a abandonar o

.....
⁵Mickey Rooney interpreta Senhor Yunioshi no filme *Bonequinha de Luxo* (1961). Este é um dos casos mais famosos de *Whitewashing* e *Yellow Face* no cinema.

clube para melhorar suas notas. Ao mesmo tempo, neste episódio, Mercedes, uma personagem negra interpretada por Amber Riley, começa a ter problemas com o grupo. Na primeira cena do episódio, ela não consegue executar um passo de dança que Mike executa perfeitamente. Por isso, ela é pressionada pelo Professor, que exige que ela se esforce mais. Durante o episódio, vemos ambos os personagens lidarem com uma situação essencialmente similar: uma situação em que são exigidos e pressionados. Mercedes lidará com isso reivindicando um maior reconhecimento pelo seu talento, no entanto, agindo de forma arrogante, histérica e agressiva. Mike, por sua vez, não será vilanizado dessa forma. O asiático-americano promete ao pai que pagará por um tutor para melhorar suas notas a fim de convencê-lo a não se retirar do clube Glee. Seu esforço torna-se um objeto de admiração, um exemplo a ser seguido.

Tal comparação pode ser interpretada como uma evidência da minoria modelo. Afinal, o plot de Mike, a maneira como o personagem é representado, reitera o comportamento deplorável de sua colega, uma mulher negra. Além de ser colocado como uma ferramenta de opressão, o personagem é também caracterizado como isento e pacífico (no sentido de não se incluir em conflitos). Em uma das performances musicais do episódio, na qual os integrantes do clube Glee discutem de maneira hostil com Mercedes, Mike canta em seu único solo no número a seguinte frase “Não quero ficar perto disso. Estou começando nesse ramo. Isso é entre vocês. Não é da minha conta”, o que dialoga não só com o estereótipo do asiático dócil e pacífico como também com a desarticulação da solidariedade antirracista na sociedade contemporânea.

Percebemos então a maleabilidade da representação dos asiáticos no meio audiovisual conforme o contexto sociopolítico. Como diz Gabriela Akemi Shimabuko (2016, p.7): “A maleabilidade desse medo está intrinsecamente ligada à mutabilidade do cenário político e econômico internacional e à vulnerabilidade dos poderes hegemônicos a mudanças no status quo.”

Como elemento de formação do imaginário popular, as obras audiovisuais possuem a responsabilidade de criar novas representações e, assim, evitar a instrumentalização da narrativa do Perigo Amarelo.

Para que essa história de paranoia não continue se repetindo, fortalecendo a dominação daqueles que estão no comando da ordem mundial há séculos às custas de grupos étnico-religiosos e étnico-raciais, é preciso refletir sobre os artifícios que tanto acentuam a diferença e a condição de inimigo do Outro. (SHIMABUKO, 2016, p. 7)

REFERÊNCIAS

THE ASIAN F. (Temporada 3, ep.3). Glee [seriado]. Direção: Alfonso Gomez-Rejon. Criado por Ryan Murphy. Los Angeles: Produtora Fox Broadcast Company, 2011. (45 min), sonoro. color.

AJ+. **Why do we call asian americans the model minority?**. Produzido por AJ+. 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PrDbvSSbXk8&t>>. Acesso em: 16/09/2019.

BONEQUINHA de luxo. Blake Edwards. (115 min): sonoro, color. 1961.

LÍRIO partido. D. W. Griffith. (89 min): p&b. 1919.

A MÁSCARA de Fu Manchu. Charles Brabin, Charles Vidor. (68 min): sonoro, p&b. 1932.

Petersen, W. Success story, japanese-american style. **New York Times**. Nova Iorque, 9. Jan. 1966.

RUMO a Tóquio. Delmer Daves. (135 min): sonoro, p&b. 1943.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia da Letras, 1990.

SHIMABUKO, G. A. **A Origem do perigo amarelo**: orientalismo, colonialismo e a hegemonia euro-americana. Trabalho final (curso semestral em História Geral) - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara, 2016.

_____. **Para além da fábula das três raças**: uma introdução à percepção racial do amarelo e do japonês no Brasil. Trabalho final (disciplina de Formação e Desenvolvimento da Sociedade Brasileira) - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara, 2018.

YUEQIN YANG, B. A. **Stereotypes of asians and asian americans in the U.S. media**: appearance, disappearance and assimilation. Tese (Mestrado em Artes) - Departamento de Estudos Americanos, Universidade de Baylor, Waco, 2011.

AS ENCRUZILHADAS DO MALANDRO NO CINEMA NACIONAL: DO BOTO AO ZÉ PELINTRA UMA ANÁLISE DO FILME “ELE, O BOTO” (1987)

Douglas Junio Fernandes Assumpção¹

Hertz Wendel de Camargo²

RESUMO: Matinta Perera, Boto, Curupira, Cobra Grande dentre outros contos amazônicos então mergulhados na memória individual e coletiva daqueles que integram e convivem na região. Os mitos amazônicos carregam em sua essência uma potencialidade constituída não antes, mas durante o seu movimento na história, conforme os sentidos postos em circulação provenientes de diferentes imaginários. Portanto, pretendemos apontar, neste trabalho, quais elementos da mitologia umbandística – em especial o mito do Malandro, o mais conhecido trickster nacional, Zé Pelintra – se aproximam do mito amazônico do Boto. Para tanto, partiremos de um estudo antropológico do filme Ele, o Boto (1987), direção de Walter Lima Junior. A combinação de perfis de ambos os personagens possibilita repensar Zé Pelintra e o Boto de forma semelhantes onde as personagens possuem uma carga mítica igualitária que os caracterizam como, em primeiro lugar, uma figura “real” e outro, neste caso o Boto, como uma adaptação de Zé Pelintra para o contexto Amazônico qual foi forjado através expressão da sociedade dando-lhe características culturais locais e traduzidas na linguagem cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Umbanda; Amazônia; Imaginário; Mito.

INICIANDO OS TRABALHOS

Matinta Perera, Boto, Curupira, Cobra Grande dentre outros contos amazônicos então mergulhados na memória individual e coletiva daqueles que integram e convivem na região. Não se diferencia, neste trabalho, se a narrativas desses mitos amazônicos advêm de um processo histórico antigo. Mas que a historicidade, assim como as narrativas, via oralidade, transpassou tempo e o espaço. Pois “quando narramos coisas verdadeiras, mas passadas, é da memória

.....
¹Pós-doutorando do Programa de Pós-graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia (UNAMA). Doutor em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Pesquisador do grupo de pesquisa - Estudos de Capital Social e Cultural no contexto da mídia contemporânea (UNAMA/CNPq).

E-mail: rp.douglas@hotmail.com

²Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), professor do curso de Publicidade e Propaganda da UFPR. Professor do PPGCOM-UFPR. Líder do grupo de pesquisa ECCOS – Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade.

E-mail: hertzwendel@gmail.com

que extraímos, não as próprias coisas, que passaram, mas as palavras concebidas a partir das imagens que elas gravaram no espírito, como impressões, passando pelos sentidos” (RICOEUR, 2007, p. 27).

Assim, pode-se dizer, a partir do pensamento de Ricoeur (2010), que o homem envolve, através desses contos, uma realidade imaginal, pois as crenças populares da região compõem não apenas seu contexto histórico, mas incluem sua visibilidade enquanto processo de fortalecimento da cultura local, colaborando para que seus mitos e lendas surjam no dia a dia do mundo contemporâneo adaptados às realidades.

Dessa forma, deve-se lembrar que é práxis do homem, desde a Grécia antiga, reunir diversas pessoas em um espaço cênico a fim de propor uma imaginária, objetivando a realidade através da arte. Tem-se, então, a Amazônia como um tipo de cenário teatral, pois a realidade da região, notadamente, é atravessada por representações sensíveis que propõem uma estetização do imaginário amazônico.

Eldorado para uns, inferno verde para outros; paraíso para os que veem como objeto de estudo, tortura para que quantos o tomam como objeto de conquista ou ambição, Amazônia não tem sido outra coisa, como realidade histórica, social e econômica, senão agigantado cenário de uma das mais ingentes experiências tropicais do homem (MOREIRA, 1960, p. 91).

Percebe-se que a identidade da região reconhecida como “inferno verde”, “Eldorado”, “Pulmão do Mundo”, dentro outros, pode advir tanto de diversas literaturas quanto de produções culturais como o cinema, a televisão, o jornalismo, a propaganda política, a publicidade. Todos colaboram com a construção da visualidade Amazônica a partir de seus elementos constitutivos regionais. Conforme Loureiro (2000, p. 117), “a impressão que se tem é que o homem, diante da exuberância tropical do seu teatro de cores, numa ânsia de diferença, buscasse a síntese, a redução ao essencial, ao elemento universal”.

Nesse aspecto, a visualidade do homem para com a região Amazônica nasce dos olhos do estrangeiro que, mesmo distante, vivência e contempla a região a partir de seus ritos, de suas culturas e de seus mitos. A floresta se faz de outros

elementos, além de paisagem amazônica, é forjada em uma realidade imediata – ou seja, se estabelece por uma função material, lógica e objetiva – e mediada – com a função mágica, encantadora e estética (LOUREIRO, 2000).

Pelos sentidos, e pela própria essência cultural, a região Amazônica é tomada como um região complexa, pois se evidencia em suas florestas o místico por meio de suas raízes e de sua gênese cultural, advinda dos povos da floresta – indígenas, caboclos, quilombolas, ribeirinhos – que tecem pela oralidade os deuses e mitos da região colocando-os em circulação e, assim, mantendo vivas suas narrativas. Esse olhar, e essas vozes, dão visualidade diferenciada para a Amazônia apontando para uma região povoada por criaturas encantadas, como Loureiro (2000) discorre, por botos, boiúna (cobra grande), anhangá, caipora, uirapuru, dentre outros.

Observa-se que cada mito é um ponto para onde convergem os caminhos de uma intrincada encruzilhada. Os mitos amazônicos carregam em sua essência uma potencialidade constituída não antes, mas durante o seu movimento na história, conforme os sentidos postos em circulação provenientes de diferentes imaginários – europeu, indígena e africano – compõem narrativas muito semelhantes às dos deuses e heróis da mitologia grega, mas atravessadas por narrativas e rituais, de recepção brasileiros, permitindo estetizar, por meio de seus contos, adaptações e ressignificações a partir do contexto da região. Se pelo imperialismo cultural os europeus criaram vazios nas mitologias e rituais sagrados de índios e negros, esses, ao preencher os vazios, também criaram rupturas, ou seja, colocaram em circulação novos sentidos, pois pertencem a culturas de síncope.

Educados na lógica normativa, somos incapazes de atentar para as culturas de síncope imprevisíveis e criam maneiras imaginativas de se preencher o vazio, com corpos, vozes, cantos. O problema é que para reconhecer isso temos que sair do conforto dos sofás epistemológicos e nos lançar na encruzilhada da alteridade, menos como mecanismo de compreensão apenas (normalmente estéril) e mais como vivência compartilhada. A síncope é a arte de dizer quando não se diz e não dizer quando se está dizendo (SIMAS; RUFINO, 2018, p.19).

Os mitos persistem, amadurecem, adaptam-se. Durand (1989, p. 38) discorre que o mito é “a narrativa que legitima, tal e qual fé religiosa ou mágica, a lenda e suas intimações explicativas, ou contos populares ou as narrativas romanesca”. Desse modo, entre as diversas narrativas (literárias, cinematográficas, artísticas, midiáticas, orais), se moldam cada uma a seu modo, para o mosaico imaginal sobre a Amazônia.

Os mitos, efetivamente, narram não apenas a origem do mundo, dos animais, das plantas e do homem, mas também de todos os acontecimentos primordiais em consequência dos quais o homem se converteu no que é hoje – um ser mortal, sexuado, organizado em sociedade, obrigado a trabalhar para viver, e trabalhando de acordo com determinadas regras. Se o mundo existe, se o homem existe, é porque os Entes sobrenaturais desenvolveram uma atitude criadora no princípio. Mas após a cosmogonia e a criação do homem, ocorreram outros eventos e o homem, tal qual é hoje, é resultado direto daqueles eventos míticos, é constituído por aqueles eventos (ELIADE, 1992, p. 16).

A partir deste ponto de vista, é perceptível o vínculo entre o homem e as lendas; trata-se de um *religare* antigo. Joachim (2010, p. 119) aponta que esse aspecto histórico, místico e sagrado molda o comportamento do homem como modelo de compreender, ver e sentir a vida. Assim, os contos e mitos transitam nas encruzilhadas.

As encruzilhadas e suas esquinas são campos de possibilidade, lá a gargalhada debocha e reinventa a vida, o passo enviesado é a astúcia do corpo que dribla a vigilância do pecado. O sacrifício ritualiza o alimento, morre-se para se renascer. O solo do terreiro Brasil é assentamento, é o lugar onde está plantado o axé, chão que reverbera vida (SIMAS; RUFINO, 2018, p. 13).

A partir do conceito de “epistemologia da encruzilhada” (DRAVET, 2018) e dos mitos nos conduzirem “[...] a um tipo de consciência que é espiritual” (CAMPBELL, 1990, p. 15), inferimos que os mitos amazônicos postos em circulação se encontram nas encruzilhadas mágico-míticas da cultura brasileira com outras narrativas e mitologias, especialmente as religiões ameríndio-afro-brasileiras como a umbanda, pois

[...] As religiões afro-brasileiras são uma das chaves da cultura popular brasileira, podendo-se constatar sua presença marcante nos mais diversos campos de nossa civilização, incluindo literatura, música, cinema, teatro, dança, carnaval, lutas marciais, culinária, estética, moralidade, pensamento e visões de mundo. Difícil pensar o Brasil sem recorrer à Umbanda e ao candomblé e seus congêneres (PRANDI, 2014, p. 9).

Portanto, pretendemos apontar, neste trabalho, quais elementos da mitologia umbandística – em especial o mito do Malandro – encontram-se nas sombras do mito amazônico do Boto. Para tanto, partiremos de um estudo antropovisual do filme *Ele, o Boto* (1987), direção de Walter Lima Junior, considerando a compreensão por Hans Belting (2007, p. 14-15) de que o homem não é o dono das imagens, mas um lugar das imagens, corpo em posseção pelas imagens. É na encruzilhada do cinema e “[...] na encruzilhada de saberes que se praticam os ebós epistêmicos” (SIMAS; RUFINO, 2018, p. 23) que pretendemos transitar e encontrar Exu, o princípio dinâmico e criativo de todo ato comunicativo, assim como o filme, a fala e o mito.

ZÉ PELINTRA, MITO BRASILEIRO

Um dos mitos mais conhecidos da umbanda é o do Malandro, também conhecido como Zé Pelintra. Ele nos interessa, neste trabalho, por representar um arquétipo universal da malandragem e com afinidades com outro malandro, mas da Amazônia: o Boto. A respeito da aproximação entre esses dois mitos, o Boto e o Zé Pelintra, versa este artigo.

Os sentidos em torno da figura desse personagem mítico, Zé Pelintra, movimentam-se entre o maltrapilho e humilde até o boêmio devasso e bem-apegoado. Como já destacaram Augras (1997), Ligiéro (2004) e Dealtry (2009), há uma dificuldade típica do levantamento histórico da trajetória do malandro, pois nos deparamos, tanto com os enredamentos entre realidade e imaginário, quanto com a complexidade típica em estabelecer uma linearidade dos mitos na cultura. Como já apontou Rocha (2010), todo mito é construído seguindo uma lógica de bricolagem. O mito é um tecido cultural em que os fios de sua trama possuem

uma história própria, mas que se complementam e criam outras semioses ao se cruzarem, formando do tecido da cultura. Sobre a presença da entidade em diferentes terreiros, representações e performances:

Entendo que há um líder Mestre que está no centro irradiando para diferentes lados parecendo estar em muitos lugares ao mesmo tempo. Exemplifico da seguinte forma: se você envolver um papel com vários furos em uma lâmpada, teremos vários pontos de luz irradiando. Estes pontos de luz podem se multiplicar. Assim dá-se sua presença em diversos lugares ao mesmo tempo (BERGSTEIN, 2018).

Em termos umbadísticos, Zé Pelintra não só habita diferentes encruzilhadas, ele também é uma encruzilhada de outras encruzadas. “Zé Pelintra representa uma figura singular e transgressora, histórica e ficcional, que pertence a vários universos a um só tempo” (LIGIÉRO, 2004, p. 25).

As informações sobre esse mito têm seus primeiros passos no catimbó no Nordeste brasileiro. Conforme Dandara e Ligiéro (2013), o catimbó é um dos herdeiros da pajelança – prática religiosa amazônica com traços predominantemente indígenas com a finalidade de cura sob intercessão de forças sobrenaturais. A aderência entre o catimbó e a umbanda se dá no âmbito das migrações brasileiras, do Nordeste para a capital federal da época.

O vínculo entre ambas é a devoção à cura com base na magia das plantas e das palavras de encantamento e o culto aos mestres, que no catimbó são divididos entre pretos-velhos e caboclos, também conhecidos como encantados. Segundo Prandi (2004), encantados são espíritos de homens e mulheres (pretos-velhos, caboclos e demais entidades – nessa classificação, o Boto é um encantado) que “morreram ou passaram diretamente para o mundo mítico, invisível” (p. 7), nesse caso, sem passar pela experiência da morte. Não podemos descartar uma via de mão dupla em que a umbanda carioca também influenciou na reconfiguração das religiões ao passo que se irradia do Rio de Janeiro para outras regiões desde 1908, alimentando e sendo alimentada por esse panteão da encantaria brasileira. Não cabe, neste momento, detalhar o contexto de surgimento da umbanda. Por enquanto, é importante compreendermos que é nessa ambiência de circulação

de sentidos mito-religiosos, dos dialogismos e da multiculturalidade, onde nasce Zé Pelintra, ora reconhecido como exu, ora como mestre – um arquétipo sob influências europeias, africanas e indígenas. Por fim, Seu Zé é um dos mais importantes mitos da encantaria nacional.

Nesse aspecto, Zé Pelintra é um dos mais populares *tricksters* na mitologia brasileira. Conforme Jung (2000, p. 259), o *trickster* surge nos mitos mundiais como um ser de origem cósmica e essência divino-animal, ao mesmo tempo, superior ao homem, pelas qualidades sobre-humanas, e inferior por sua loucura inconsciente. No entanto, ele busca um desenvolvimento da consciência muito mais intenso, pleno, por meio do seu desejo de conhecimento. Para Hyde (2017, p. 17), o “[...] *trickster* é a corporificação mítica da ambiguidade e da ambivalência, da dubiedade e da duplicidade, da contradição e do paradoxo”.

*Saravá Seu Zé Pelintra, moço do chapéu virado.
Na direita ele é maneiro, na esquerda ele é pesado.
[...]³*

Nesse ponto, o nosso malandro se aproxima das características de Exu da mitologia africana.

Culturalmente falando, nosso personagem descende de antigas populações bantas. Mas alguns elementos que caracterizam sua atuação, como o apetite por bebida e fumo, a sexualidade exacerbada e o comportamento matreiro, são igualmente observados no caráter ambivalente e telúrico do Exu iorubá/fon. Assim, nosso Zé comunga dos mesmos elementos dessa dupla tradição na qual se destaca a vertente banta, presente também nos antigos Catimbós nordestinos ou nas antigas Macumbas cariocas ou paulistas (LIGIÉRO, 2004, p. 77).

.....
³ Trecho de ponto cantado para Zé Pelintra no Terreiro de Umbanda Vovó Benta, em Curitiba. A maior parte dos pontos cantados em terreiros circulam, sofrem corruptelas, se transformam com o tempo e não possuem autoria identificada em boa parte, pois, muitas vezes, são criados coletivamente. Alguns pontos de umbanda chegaram à cultura pop, especialmente o samba, e cantores como Zeca Pagodinho, Martinho da Vila e Zeca Baleiro são disseminadores de canções que dialogam muito com as canções de terreiros.

Entre todas as entidades da Umbanda, Zé Pelintra é quem representa o desalinhar da própria Umbanda, pois a identidade e a sobrevivência das religiões brasileiras também “[...] requerem que haja espaço para figuras cuja função é expor e desorganizar as próprias coisas nas quais as culturas se baseiam” (HYDE, 2017, p. 19).

Como *trickster*, durante os rituais da umbanda (as giras), Zé Pelintra promove a desordem, para que tudo se reorganize. Promove o movimento, a circulação. “Assim, para que haja organização, é preciso interações; para que haja interações, é preciso encontros; para que haja encontro, é preciso desordem (agitação, turbulência)” (MORIN, 2005, p. 404). Em quais pontos podemos encontrar os traços comuns entre Zé Pelintra e o Boto que são representados no filme de Walter Lima Junior?

O BOTO, UM ENCANTADO BRASILEIRO

*No uivo do vento, na força do Mar
na beira do rio, Rei Boto subiu
com os príncipes e princesas.*

Com os mestres do Mar

Rei Boto está aqui pra saudar Oxalá.

No horizonte brilhou uma estrela no mar.

É mãe lemanjá, que vai nos salvar.⁴

O livro *Lendas e mitos do Brasil* (2007), de autoria de Maria José de Castro Alves e Maria Antonieta Pereira, coordenadoras do Programa de Ensino e Extensão A Tela e o Texto da Faculdade de Letras da UFMG, apresenta diversos capítulos relacionados à mitologia e ao folclore brasileiros. Dessa obra, extraímos o seguinte mito:

Existem dois tipos de botos na Amazônia, o rosado e o preto, sendo cada um de diferente espécie com diferentes hábitos e envolvidos em diferentes tradições. Viajando ao longo dos rios, é comum ver um boto mergulhando ou ondulando as águas à distância. Comenta-se que o boto preto ou tucuxi é amigável e ajuda a salvar as pessoas de afogamentos, mas dizem que o rosado é perigoso. Sendo de visão ineficiente, os botos possuem um sofisticado sistema de sonar que os ajuda a navegar nas águas barrentas do Rio Amazonas. Depois do homem eles são os maiores predadores de peixes. A lenda do Boto é também uma

crença que o povo costuma lembrar ou dizer como piada quando uma moça encontra um namorado nas festas de junho. É tradição junina do povo da Amazônia festejar os Dias de Santo Antônio, São João e São Pedro. Nessas noites se fazem fogueiras e se queimam foguetes. Também há consumo de comidas típicas e se dançam quadrilhas ao som alegre das sanfonas. As lendas contam que nessas noites, quando as pessoas estão distraídas celebrando, o boto rosado aparece transformado em um bonito e elegante rapaz, mas sempre usando um chapéu, porque sua transformação não é completa e suas narinas se encontram no topo de sua cabeça fazendo um buraco. Como um cavalheiro, ele conquista e encanta a primeira jovem bonita que encontra, leva-a para o fundo do rio, engravidando-a, e nunca mais volta para vê-la. Durante essas festividades, quando um homem aparece usando um chapéu, as pessoas pedem para que ele o retire para que não pensem que é um boto. E quando uma jovem engravida e não se sabe quem é o pai da criança, é comum se dizer que é um “filho do boto” (ALVES; PEREIRA, 2007, p. 55-57).

Como podemos perceber, há uma divisão entre o bem e o mal relacionada entre as duas espécies de boto. O preto é do bem, ajuda o homem. O rosado, é malandro, engana as mulheres e os homens. Por ser uma cor mais exótica, considerando os tons da floresta, dos rios e animais que tentam se esconder na natureza, a cor rósea da pele do Boto o destaca no cenário natural amazônico, ele não pretende se esconder, mas busca se revelar.

A cor rosa, matiz derivado do vermelho, está mais próxima aos sentidos relacionados ao amor, ao sexo, ao erotismo, aos jogos de sedução. Portanto, pensamos, essa cor do animal como um indício das pulsões mágicas, imaginais e discursivas acerca do animal que, ao mesmo tempo, é mito e totem. O totem é um elemento da natureza (geralmente animal) que representa um grupo humano. O Boto, como animal totêmico, representa o mundo dos homens no mundo dos deuses, e o mundo dos deuses no mundo humano. Concomitantemente, sagrado e profano. Apesar de, nos anos 1970, Lévi-Strauss (1975) afirmar que o totemismo

.....
⁴Ponto cantado na Tenda Miry Santo Exedito, em Belém – PA, autoria de Tamilly Silva.

perdeu sua força no ambiente urbano e no mundo moderno, verificamos que sua força ainda resiste nas imagens técnicas por meio do consumo do cinema. O cinema promove a ritualização e reatualização do mito amazônico, apresentando-o como *trickster* e o aproximando a outros *tricksters* de outras culturas e da nossa, no caso, do Malandro da Umbanda.

Como *trickster*, o Boto se vincula, também como animal totêmico, ao Coiote nas culturas indígenas norte-americanas. Para as culturas ameríndias do Canadá e EUA, o Coiote é o malandro que transita, sempre está na estrada, que circula e se comunica com deuses e homens.

[...] todos os *tricksters* têm ‘o pé na estrada’. São senhores do intermédio. Um *trickster* não vive no círculo familiar; [...]. Ele é espírito das passagens que dão para fora e das encruzilhadas nos limites da cidade. [...] É o espírito da estrada ao anoitece, que corre de uma cidade a outra e não pertence a nenhuma delas (HYDE, 2017, p. 15).

O Boto, da mesma forma, é ponte entre o mundo mito-mágico da floresta e os homens. Ele vive nas águas, mas se transforma em homem, vem à terra. Nas festas dos ribeirinhos (região da intermediação entre terra e água), por ele se manifesta, ou seja, sempre no entremeio, na encruzilhada. “A estrada que o *trickster* percorre é uma via espiritual tanto quanto uma via de fato. Ele é o iniciado que consegue transitar, e entre os vivos e os mortos. Como tal, é algumas vezes o mensageiro dos deuses e outras o condutor das almas, [...]” (HYDE, 2017, p. 16).

O filme, *Ele, o Boto* (1987), dirigido por Walter Lima Junior, tem como protagonista o ator Carlos Alberto Riccelli, no papel do Boto. O filme retrata, a partir do mito Amazônico, o boto, transformado em homem, que sai pelas ruas e festas da cidade. (Figura 01).

— [...] O boto é um bicho danado, cê sabe disso.

— Vocês desculpa eu me intrometer.

— Pois não, pode falar.

— Mas é que isso lembra uma velha história... do tempo que os homens andavam nus. Eles traziam o peixe sabe como?

— Matavam o boto?

— Não. Saía pra pescar de noite. Não é nessa hora que o boto caça mulher de homem?

— Olha as ideia... cê é daqui?

— Não. Viajo muito.

(*ELE, O BOTO*, 1987).



Figura 01 – Cenas do Filme *Ele, o Boto*
Fonte: Frames do filme *Ele, o Boto* (1987)

O personagem se apresenta com gestual que remete ao animal aquático, possui um movimento corporal flexível, gestos rápidos, mas ondulantes, como se estivesse fluindo entre as pessoas, da mesma forma como persegue os peixes e desvia das raízes da floresta submersa na época da cheia. No lugar do sonar natural, o boto-homem tem o olhar penetrante, que magnetiza, seduz, atrai. As mulheres são para ele (um predador, mas como um “peixe” fora d’água) a presa. A fluência, a malemolência corporal, a esperteza, a sabedoria do momento certo de atacar e fugir, a habilidade em desviar a atenção e criar intrigas entre os homens, fazem do Boto um *trickster*, e outras características o aproximam do Zé Pelintra da Umbanda.

Justamente o que chama a atenção durante a trama é a similaridade entre ações e visualidades que tornam a narrativa cinematográfica uma representação da persistência de imagens, sentidos e diegeses circulantes entre o Boto e Zé Pelintra, entre o mito e o cinema nacional.

Se pensarmos no “cinema como ritualização e reatualização do mito” (CAMARGO, 2013 p.25), o filme dirigido por Lima Junior (1987), revisto em 2019, opera com elementos presentes no imaginário nacional incorporados por arquétipos universais. O trickster, como já ficou claro, está presente na narrativa fílmica, mas as ações e visualidades escolhidas para representar o Boto são próximas ou até mesmo idênticas a outros *tricksters*.

Verifica-se pelas vestimentas – traje branco e chapéu – assim como descrito nas narrativas amazônicas. A legitimidade representativa do Boto e Zé Pelintra, que se estabelece a partir de uma construção imaginária – o do sedutor e de malandro – mítico social por apontar um afastamento, da regionalidade, em ter estes como mitos como a mesmos traços identitários constituídos dos mesmos elementos simbólicos.

ENCAMINHAMENTOS FINAIS

Compreende-se, neste estudo, que o mito do Boto, lenda folclórica da Amazônia, possuiu suas características e similaridades com um mito da umbanda, neste caso, o Zé Pelintra. Pode-se observar que a construção histórica do Zé Pelintra (o Malandro) retrata sua expressão na Umbanda. Nessa forma, apresentou-se o filme *Ele, o Boto*, para desenvolver suas proximidades com os mitos em estudos – Boto e Zé Pelintra.

No início do estudo, procurou-se analisar a construção do imaginário amazônico, destacando que a construção do mito na região que se estabelece por narrativas – em sua maioria orais – que integram o sistema cultural da Amazônia, permitindo criar um imaginário da região estereotipada pelas diversas vozes, que se estruturam por meio dos processos culturais, que se cruzam no tempo e no espaço estabelecendo um contexto diferenciado, por meio das encruzilhadas das próprias narrativas religiosas e míticas.

Assim os relatos místicos e históricos que circundam a historicidade de Zé Pelintra integram a campo da epistemologia da encruzilhada “validando” por meio das construções e ressignificações que cada localidade em assumir, em especial a região Amazônica, como representatividade mística, dando ao mito elementos de extensão e signos que apontam o Boto, quando mito, como uma variante mística e mágica de Zé Pelintra.

Essa variante se estabelece por meio da construção cultural que mergulha no campo midiático, deleitando-se e pulverizando-se na esteticidade do cinema, propondo uma fragmentação do mito frente as diversas narrativas globalizadas. A exemplo, e como base na análise do filme deste estudo, *Ele, o Boto*, pode-se observar que o filme convoca todos elementos de visualidade e de atitudes de Zé Pelintra, refletido na personagem do boto em toda trama. A vestimenta, o modo de se relacionar, a “malandragem”, e o amor por mulheres e festas, traduzem uma unicidade com Zé Pelintra e integram o sentido mitológico do personagem Boto para o filme.

Dessa forma, pode-se observar que as trajetórias de Zé Pelintra e do Boto são construídas sob dois paradoxos, um com boa intenção e outra com más ações, dando-lhes, em determinado momento nas narrativas, uma admiração e, em outras situações, a sensação de temor. A combinação de perfis, entre ambos os mitos, possibilita repensar Zé Pelintra e o Boto de forma semelhante, em que as personagens possuem uma carga mítica igualitária que os caracteriza como, em primeiro lugar, uma figura “real” e outro, neste caso o Boto, como uma adaptação de Zé Pelintra para o contexto Amazônico, que foi forjado através expressão da sociedade, dando-lhe características culturais locais.

Aponta-se, então, que as narrativas mitológicas transpostas pelo cinema visam a dar uma sobrevida – uma forma de registrar e reatualizar –, mas dando uma nova roupagem às construções e produções místicas da sociedade, fazendo que se torne conhecida para que os sentidos identitários e locais se eternizem. Tendo o Boto como registro da Amazônia, tem-se Zé Pelintra como identidade da Umbanda. É como se o mito da umbanda pudesse sobreviver em diferentes contextos culturais brasileiros, integrando religiosidade da cultura ameríndio-afro-brasileira.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e Sons a Nova Cultura Oral**. Campinas, Sp: Autores Associados, 1994

ALVES, Maria de Castro; PEREIRA, Maria Antonieta. **Lendas e Mitos do Brasil**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

ASSUNÇÃO, Luiz. **Os mestres da Jurema**. In: PRANDI, Reginaldo (Org.). *Encantaria brasileira: o livro dos mestres, caboclos e encantados*. Rio de Janeiro: Pallas, 2004.

AUGRAS, Monique. **Zé Pelintra, patrono da malandragem**. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – Negro Brasileiro Negro*, n. 25, p. 43-49. Rio de Janeiro: IPHAN, 1997.

BAITELLO, Junior Norval. **A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura** São Paulo, Editora Paulus, 2014

BELTING, Hans. **La vraie image**. Paris: Gallimard, 2007

BERGSTEIN, Tânia. Tânia Bergstein: depoimento [out. 2018]. Entrevistador: Hertz Wendel de Camargo. Curitiba, Terreiro de Umbanda Vovó Benta, 2018. Entrevista concedida ao projeto “Etnografias urbanas: mitos, consumo e narrativas contemporâneas” do PPGCOM-UFPR.

CAMARGO, Hertz Wendel de. **Mito e filme publicitário: estruturas de significação**. Londrina, PR: Eduel, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

DANDARA; LIGIÉRO, Zeca. *Iniciação à umbanda*. Rio de Janeiro: Pallas, 2013.

DEALTRY, Giovanna. **Malandragem na literatura e no samba**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2009.

DRAVET, Florence. **Epistemologia da encruzilhada**. Palestra. Simpósio Umbanda 110 anos – Interfaces: Sociedade, Ciências Sociais e Comunicação. Dia 15 de novembro de 2018. Organização: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista (PPGCOM/UNIP).

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Lisboa: Presença, 1989.

ELE, O BOTO. Direção. Walter Lima Junior. [S.l.]: Embrafilme. 1 DVD. (86 min).

ELIADE, Mircea. **Mito do eterno retorno**. Trad. ução de José Antônio Ceschin. São Paulo: Mercury, 1992.

FU-KIAU, Kimbwandende K. Bunseki. **Ntangu-Tandu-Kolo**: o conceito bantu-kongo do Tempo. Trad.: Mo Maiê. 2016. Disponível em: <http://terreirodegriots.blogspot.com/2016/12/ntangu-tandu-kolo-o-conceito-bantukongo.html> Acesso em 22 ago. 2019.

HYDE, Lewis. **A astúcia cria o mundo**. Trickster: trapaça, mito e arte. Trad.: Francisco R. S. Innocêncio. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

JOACHIN, M Sébastien. **Poética do imaginário: – leitura do mito**. Ecife: Editora Universitária UFPE/EdUFPE, 2010.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Mito e significado**. Lisboa: Edições 70, 1985.

_____. **Totemismo hoje**. Trad.: Malcolm Bruce Corrie. Petrópolis, (RJ): Vozes, 1975.

LIGIÉRO, Zeca. **Malandro divino**: a vida e a lenda de Zé Pelintra, personagem mítico da Lapa carioca. Rio de Janeiro: Record: Nova Era, 2004.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica**: uma poética do imaginário. Belém: Cejup, 2000.

MOREIRA, Eidorfe. **Amazônia**: o conceito e a paisagem. Rio de Janeiro: SPVEA (Serviço de Documentação), . Coleção Araújo Lima, 3. 1960.

MORIN, Edgar. **O Método 6**: ética. Porto Alegre: Sulina, 2005

MOURA, Roberto. Prefácio. In: LIGIÉRO, Zeca. **Malandro divino**: a vida e a lenda de Zé Pelintra, personagem mítico da Lapa carioca. Rio de Janeiro: Record: Nova Era, 2004.

PRANDI, Reginaldo (Org.). **Encantaria brasileira**: o livro dos mestres, caboclos e encantados. Rio de Janeiro: Pallas, 2004.

PRANDI, Reginaldo. Prefácio. In: CARNEIRO, João Luiz. **Religiões afro-brasileiras**: uma construção teológica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

RICOEUR, Paul. **Memória, História e Esquecimento**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007. p. 451-466.

ROCHA, Everardo. (2010) **Magia e capitalismo**: um estudo antropológico da publicidade. São Paulo: Brasiliense.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINI, Luiz. **Fogo no mato**: a ciência encantada das macumbas. Rio de Janeiro: Mórula, 2018



A TRAJETÓRIA DE JEAN ROUCH E UMA ANÁLISE DO FILME A PIRÂMIDE HUMANA

RAMOS SILVA, Eduardo Antonio¹

RESUMO: O objetivo desse artigo é discutir a importância e a trajetória do antropólogo e cineasta francês Jean Rouch (1917-2004), principalmente seu experimentalismo, tendo como foco de análise o filme *A Pirâmide Humana*, rodado em 1959 e lançado em 1961. Para o propósito pretendido estabelecerei diálogos com os textos de Pierre Bourdieu, no que diz respeito à trajetória desse cineasta, e de Wilson Gomes, no que diz respeito à análise fílmica.

A escolha do autor e do referido filme deu-se, como dito, pelo nível de experimentação proposto por Jean Rouch, o qual teve sua obra reconhecida como inovadora por importantes cineastas, dentre os quais, vale destacar o francês Jean-Luc Godard, que se impressionou, sobretudo, com as formas de falar e agir dos personagens, a improvisação de cenas e ausência de roteiro prévio (GARDNIER, 2018).

PALAVRAS-CHAVE: Trajetória; Jean Rouch; A Pirâmide Humana; Análise Fílmica.

INTRODUÇÃO

Como mencionado no início desse artigo, uma das referências metodológicas de nosso trabalho é Pierre Bourdieu, especificamente sua proposta a respeito do conceito de trajetória, o qual tem sua gênese metodológica relacionada aos estudos sobre histórias de vida. Esses estudos ganharam força entre as décadas de 1920 e 1940 nos Estados Unidos, a partir das pesquisas da Escola de Chicago², e após um período de forte crítica, voltaram a ser uma opção

¹Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Campus Curitiba II / Faculdade de Artes do Paraná (FAP).

E-mail: eduardoantoniosmict@gmail.com

²A chamada Escola de Chicago é uma escola de atividade organizada na Universidade de Chicago, cujo criador do Departamento de Sociologia, Albion Small, um pastor protestante interessado em reformas sociais, começou, junto com outros pesquisadores, a realizar pesquisas urbanas a fim de conhecer histórias de imigrantes e de pessoas empobrecidas visando à resolução de inúmeros problemas sociais que afligiam cidades em desenvolvimento na primeira metade do século XX (BECKER, H. 1996). Os estudos urbanos, característica da Escola de Chicago, foram aplicados no Brasil por um aluno dessa instituição, Donald Pierson, professor da Escola de Sociologia e Política de São Paulo, e um dos principais responsáveis pela consolidação da Sociologia no Brasil (MENDOZA, E.S. G, 2005).

metodológica no fim da década de 1970 e início da década de 1980 (GUÉRIOS, 2011. p. 02).

O método, portanto, foi passando por críticas e ajustes e um desses ajustes foi proposto por Bourdieu, o qual deu uma nova contribuição ao considerar que, tanto as histórias de vida quanto as biografias, não deveriam ser desconectadas das trajetórias dos indivíduos. Bourdieu considerava que, metaforicamente, era necessário explicar não somente o trajeto do metrô, mas, sobretudo, a estrutura da rede (BOURDIEU, 1996. p. 81). É a partir dessa orientação metodológica, portanto, que tratarei da biografia e da história de vida de Jean Rouch.

Em se tratando especificamente dos procedimentos de análise fílmica que usarei no trabalho, o texto de Wilson Gomes, intitulado *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*, forneceu a sistematização necessária e segura para o estudo do filme em questão.

1. A TRAJETÓRIA DE JEAN ROUCH: ENGENHEIRO, ANTROPÓLOGO, CINEASTA



FIGURA 1 – Rouch na África
Fonte: Jean Rouch en héritage (2017)

A imagem acima foi retirada de uma matéria de jornal do *Centre National de la Recherche Scientifique* – CNRS –, órgão governamental no qual Rouch trabalhou durante um período de sua vida. A matéria discute, num projeto intitulado *Jean Rouch em Héritage*, a contribuição do mesmo para a antropologia visual e para o cinema.

Em certo sentido, Rouch possui uma trajetória que guarda semelhanças com antropólogos do início do século XX, o interesse pelo exótico moveu Malinowski até as Ilhas Trobriand, onde desenvolveu o método etnográfico, Strauss até tribos indígenas no Brasil, experiência fundamental na produção de seu livro *Tristes trópicos* e Evans-Pritchard até o Sudão, para produzir um dos livros mais clássicos da antropologia, *Os nuer*. Todavia, guardadas as semelhanças, uma questão importante merece destaque, Rouch desembarcou na África como um engenheiro e não como antropólogo.

Rouch iniciou os estudos em engenharia em 1937 na *École des Ponts et Chaussés*, em Paris e, nessa cidade, frequentou inúmeras exposições etnológicas onde o exotismo era o grande destaque, mas foi após matricular-se no curso ministrado pelo antropólogo Marcel Griaule, o qual era uma referência pelos trabalhos realizados na África, que Rouch se envolveu de maneira mais sistemática nos estudos etnológicos. Foi assim que Rouch, em 1941, a serviço de seu país, chegou à capital do Níger para trabalhar como engenheiro em obras públicas de infraestrutura como a construção de estradas e pontes. Foi no Níger e, posteriormente, no Senegal, que teve contatos mais profundos com religiões nativas compostas de inúmeros rituais e isso foi fundamental para que, depois de aproximadamente quatro anos na África, voltasse à França para matricular-se no programa de doutorado da Sorbonne e ser orientado por sua inspiração intelectual, Marcel Griaule (DE ALENCAR, 2016, p. 18).

Assim sendo, por conta do doutorado, em 1946 empreendeu novamente viagem para o Níger, a fim de entender melhor alguns rituais que tivera contato em sua primeira passagem pelo país. Foi entre idas e vindas para a França e a passagem por países como Níger, Nigéria e Sudão que Rouch foi aprofundando sua pesquisa e realizando uma série de filmagens que iam desde ritos religiosos, práticas de circuncisões a caças de animais.

Rouch, ainda durante o doutorado, foi contratado pelo CNRS, o qual tinha interesse em entender processos migratórios na região, e foi por essa época que o antropólogo se interessou em entender as experiências subjetivas dos migrantes, realizando filmes que o consagrariam, sendo eles: *Os mestres loucos*; *Jaguar*; *Eu, um negro*; e o filme que analisarei, *A Pirâmide Humana*.

Em 1960, Jean Rouch retornou à França e publicou sua tese de doutoramento, com a qual obteve um prestígio enorme, tanto no meio cinematográfico, quanto no acadêmico. Foi esse prestígio que o aproximou de Edgar Morin, cuja proposta anunciou a Rouch: filmar um documentário com novas concepções estéticas, ousadas como aquelas que Rouch desenvolvia na África, mas agora entre os parisienses. Juntos, portanto, filmaram *Crônica de um verão*. O sucesso dessa obra rendeu a Rouch novas premiações, como o prêmio de crítica no Festival de Cannes, visto que a grande característica desse filme são as interações entre cineastas e participantes e foi por meio dele que se constituiu uma nova estética para o documentário (NICHOLS, 2005, p. 53).

Da década de 1960 em diante a carreira cinematográfica de Rouch foi extensa e premiada, realizou filmes na Europa, continuou viajando para regiões da África, foi professor convidado na Universidade de Harvard e chegou ao título de presidente da *Cinematèque Française*, entre os anos de 1986 a 1991.

Sua morte ocorreu em 2004, num acidente de carro nas proximidades do Níger e Nigéria, quando viajava pela região. Alguns anos após sua morte, teve um ritual fúnebre celebrado por um dos primeiros povos com os quais teve contato no Níger: o povo Dogon.

2. DISCUSSÕES SEMINAIS PARA O ENTENDIMENTO DE A PIRÂMIDE HUMANA

Antes de seguirmos para a discussão sobre a análise fílmica faz-se necessário situarmos um debate importante que aconteceu décadas antes da produção fílmica de Jean Rouch e que foi fundamental para o processo de inúmeras de suas experimentações no campo da cinematografia. Refiro-me ao debate entre formalistas³ e realistas⁴.

Os formalistas, segundo James Dudley Andrew (1989) foram os responsáveis pelas primeiras elaborações teóricas sobre o cinema como arte e, com o passar

.....

³Formalistas: fazem um debate sobre a especificidade artística do cinema e defendem que sua localização se encontra nas diferenças radicais para com a realidade.

⁴Os realistas consideravam que a especificidade artística do cinema era, justamente, oferecer representações confiáveis da vida cotidiana.

do tempo, foram elegendo as características principais da mesma, ou seja, as primeiras décadas do cinema foram marcadas por uma tendência formalista. No entanto, os autores de tendências realistas do mesmo período como, os documentaristas Paul Rotha, Jean Vigo e, principalmente, Dziga Vertov, consideravam, sobretudo, que essa arte tinha que ter uma função social, ou seja, o essencial não era a forma, mas sim o conteúdo.

Tanto os formalistas, quanto os realistas, conseguiram imprimir distinções consideráveis em seus processos criativos, polarizando acentuadamente o que os distinguiu, pois enquanto os primeiros estavam mais inclinados a enaltecer as propriedades artísticas próprias do cinema, por exemplo, plano e montagem, os segundos estavam mais inclinados a expor o cotidiano das pessoas (ANDREW, 1989).

É em meio a essa polarização que a obra de Jean Rouch merece ser analisada, pois ficção e realidade ficam menos evidentes em seus filmes como destaca o ex-aluno de Rouch, Marcius Freire, em seu artigo *Jean Rouch e a invenção do Outro no documentário* (2007), no qual, inclusive, destaca a classificação comumente colocada na obra do cineasta francês em três categorias, vejamos:

a) os filmes de “registro etnográfico”, tais como: *Bataille sur le grand fleuve* (1951), *Les maîtres fous* (1954), *Sigui* (1967), *Le dama d’ambara* (1980); b) os filmes ditos “psicodramas ou de improvisação”: *Jaguar* (1954-1967), *Moi, un Noir* (1958), *La pyramide humaine* (1959), *Chronique d’un Été* (1960), *Petit à petit* (1970), *Madame l’eau* (1993); e c) os filmes de “ficção”, ficção aqui entre aspas: *La punition* (1962), *Gare du nord* (1965), *Les veuves de quinze ans* (1964), *Les adolescents*, *Le foot-girafe ou L’alternative*, filme publicitário para a Peugeot (1973), *Co-corico, monsieur poulet* (1974), *Babatu, les trois conseils* (1976), *Dyonisos* (1984).

Desse modo, conforme a classificação feita acima, o filme que analisarei se insere nos chamados filmes ditos “psicodramas ou de improvisação”⁵, que contam com outros cinco, sendo eles, *Jaguar*; *Moi, un Noir*; *Chronique d’un Été*; *Petit à petit*; e *Madame l’eau*. Para além dessa classificação, é importante destacarmos algumas características dessa experiência feita por Jean Rouch na Costa do Marfim, país que na época passava por um processo de independência.

O procedimento que usaremos será a análise poética, a qual é discutida pelo teórico Wilson Gomes (2004). Tal método de análise considera que um filme pode ser entendido a partir de sua composição estética (filmes mais experimentais), composição comunicacional (filmes com mensagens a serem passadas) ou composição poética (filmes de alta carga dramática).

Gomes propõe estabelecer uma questão metodológica nas análises fílmicas, pois, segundo ele, embora façam parte do campo social, ainda são realizadas sem o necessário rigor analítico, ou seja, são realizadas por quem assim deseje fazer, comumente um crítico, tendo como principal matriz de interpretação a própria convicção e gosto deste (2004, p. 90). Desse modo, segundo o autor, quem dita a análise fílmica é a própria subjetividade daquele que a faz e isso tende a “empobrecer” a hermenêutica do filme.

Embora o autor reconheça os limites de uma interpretação mais acadêmica, deixa claro que as possibilidades existem e merecem consideração (2004, p. 92)⁶. Do ponto de vista de uma abordagem histórica, Wilson Gomes se apoia no tratado de Aristóteles conhecido como *Poética*, de onde, portanto, deriva a nomenclatura de sua proposição: *análise poética*. Gomes, obviamente, estabelece ressalvas quanto ao uso desse texto para análise de filmes, visto que o mesmo foi elaborado séculos atrás e composto para a literatura oral e abordagem cênica. No entanto, é inegável que o modelo de análise que prevaleceu no Ocidente deriva do tratado desse filósofo (GOMES, 1996, p. 01).

Como mencionado, Gomes considera que a análise fílmica deve ser feita a partir das sensações que são geradas em seus apreciadores, as quais ocorrem nas seguintes dimensões: *efeitos, estratégias e meios*⁷. As dinâmicas de uso dessas três

.....
⁵Não é consenso se o filme *A Pirâmide Humana* pode ser classificado como psicodrama ou filme de improvisação. Essas questões são discutidas por Marcius Freire e Luiz Daminello no artigo intitulado *La Pyramide Humaine ou uma crônica colonial africana*, o qual está referenciado ao final do nosso texto.

⁶Essa possibilidade de análise de filmes foi validada academicamente, visto que muitos outros a tem adotado, por exemplo, Manuela Penafria, a qual passou a usar essa forma hermenêutica de interpretação proposta por Wilson Gomes, conforme seu artigo *Em busca do perfeito realismo* (2005).

⁷Segundo o autor os meios são os recursos materiais colocados a serviço da geração de efeitos, por exemplo, música, *raccord* etc. Estratégias são os dispositivos programados para a geração desses efeitos e, por fim, a partir desses dois recursos temos a efetivação do efeito sobre o apreciador, ou seja, a peça cinematográfica.

categorias se relacionam com os efeitos produzidos pela obra cinematográfica, os quais são: *sensação*, *sentido* e *sentimento* (2004). É sob esse tripé que se assentam as composições mencionadas no início desse trabalho: a composição estética (domínio da sensação), composição comunicacional (domínio do sentido) e composição poética (domínio do sentimento).

Assim sendo, passarei agora a buscar no filme *A Pirâmide Humana* elementos suficientes para entender o seu código, ou seja, qual dos três domínios prevalece na obra.

3. UMA ANÁLISE POÉTICA DE A PIRÂMIDE HUMANA



FIGURA 2 – Sala de aula improvisada
Fonte: *A Pirâmide Humana* (1961)

O filme em questão conta com atores não-profissionais, mas que se comprometem a encenar suas vidas diante da câmera, embora com uma liberdade para compor e interpretar seus personagens eles acabam representando grandes arquétipos, por exemplo, o melancólico, o romântico, o esnobe, o orador, o sagaz, a inquieta, a pensadora etc. Logo no início, ao conversar com alguns estudantes, Rouch deixa claro uma das principais marcas desse projeto: a improvisação. Improvisação tal, que o cineasta abre mão de um roteiro prévio⁸.

Rouch menciona que vinte jovens participaram de seu filme, os quais frequentavam na época o ensino médio no *Lycée d'Abidjan*, instituição de ensino da capital da Costa do Marfim⁹. Esses jovens estão divididos em franceses que, por um motivo ou outro, moravam na Costa do Marfim, e jovens marfinenses. Para além

das questões de identificação nacional, também existia a identificação étnica, visto que uma divisão entre brancos e negros se estabelecia a partir disso. Desse total, nem todos têm destaque no filme, alguns são apenas mencionados e/ou aparecem em alguns momentos. Desse modo, nos valem de uma tabela para apresentar os mais destacados, assim como suas pretensões profissionais, vejamos:

QUADRO 1 – Estudantes franceses

| NADINE | ALAIN | JACQUELINE | JEAN CLAUDE |
|---------------------------------|----------------------|--------------|-------------|
| Interesses profissionais | | | |
| Não informado | Engenharia | Infectologia | Musicologia |
| <u>DANY</u> | <u>JEAN FRANCOIS</u> | PAUL | XXX |
| Interesses profissionais | | | |
| Medicina | Engenharia | Comandante | <u>XXX</u> |

QUADRO 2 – Estudantes marfinenses

| DENISE | <u>RAYMOND</u> | DOMINIQUE | <u>BAKA</u> |
|---------------------------------|----------------|--------------|---------------|
| Interesses profissionais | | | |
| Farmácia ou Sociologia | Musicologia | Agronomia | Filosofia |
| <u>ELOLA</u> | AMIN | <u>ZENEB</u> | <u>LANDRY</u> |
| Interesses profissionais | | | |
| Carreira política | Medicina | Sociologia | Não informado |

Cada um desses jovens têm expectativas quanto ao futuro profissional e deixam isso claro no início do filme, ou como pode ser observado na tabela acima. Nesse quesito, talvez resida o maior arquétipo de todos: o jovem idealista.

.....

⁸Vale destacar que essa maneira peculiar de Rouch pensar a elaboração do filme tinha recebido bastante influência de um método matemático aprendido enquanto estudava engenharia e foi ele que norteou muitos processos de montagem de seus filmes, fazendo com que Rouch, às vezes, começasse seu filme pelo final. “Encontro com Jean Rouch”, Entrevista concedida a Regina Guimarães e Saguenail. Disponível em: http://issuu.com/helastre/docs/encontro_com_jean_rouch. Acesso em: 10 mai. 2019.

⁹Há uma jovem cujo nome é Nathalie que embora não participe da classe escolar do Liceu ganha certo destaque no filme. Essa jovem havia feito uma pequena participação no filme anterior de Rouch denominado *Eu, um negro*. Rouch comumente usa desse recurso, inclusive em *Crônica de um verão*, rodado em 1961, alguns dos estudantes de *A Pirâmide Humana* participam dele.

Embora estudem na mesma escola e mantenham relações cordiais nesse espaço institucional, é perceptível que o clima que os envolve é tenso por conta das disputas coloniais e raciais do período. Em determinada cena do filme isso fica claro ao tratarem sobre o regime do *apartheid* na África do Sul. Há, também, uma dificuldade imensa em ambos os lados de se colocarem no lugar do outro, em entenderem as razões e motivações do outro. É a partir dessas tensões que o filme se desenvolve, pois faz parte da proposta inicial de Rouch ver como se desenvolve a relação entre estudantes brancos e negros numa classe escolar na capital da Costa do Marfim.

Para chegar a um nível satisfatório de experiência, Rouch deixa de ser um observador em muitos momentos para ser um provocador de situações potencialmente tensas, por exemplo, instigando os flertes de Nadine com jovens brancos e negros ao mesmo tempo, o que gera desconfortos para a maioria dos personagens, inclusive para Denise, amiga de Nadine.

Três cenas sugerem que Rouch obteve sucesso em seu experimento, são elas: 1) no começo do filme Rouch aparece reunido com jovens brancos para explicá-lhes a ideia do filme; 2) a mesma reunião, com os mesmos propósitos, acontece com os jovens negros, dando a entender logo no início do filme que existe uma distância espacial entre os dois grupos; 3) no final do filme, quando Nadine se despede no aeroporto, jovens brancos e negros estão juntos, interagem de maneira mais íntima, vão embora na mesma bicicleta, dando a entender que essa distância espacial havia sido encurtada.

Nesse sentido, para o cineasta Jean Rouch já não importa se a história é plausível ou não, se existe um filme ou não, o que se passou em torno da câmera é muito mais importante, pois nas palavras de Rouch, esses jovens aprenderam a se amar, a se odiar, mas principalmente a se reconhecerem e a se reconciliarem. Algo que em anos escolares não haviam conseguido. Essa, portanto, é a mensagem do filme, é a sua composição comunicacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da construção desse artigo foi possível perceber o quanto uma análise metódica, tal qual proposta por Wilson Gomes, enriqueceu as percepções

sobre o filme em questão. O filme *A Pirâmide Humana* é constituído por códigos variados, pois é possível analisá-lo a partir de sua composição estética, visto ser ele um filme experimental, fruto de um interesse etnológico de Rouch, treinado em técnicas acadêmicas no campo da antropologia, principalmente aquela que chamou de *antropologia compartilhada*.

Também é possível analisá-lo a partir da sua composição poética, pois Rouch usa inúmeros recursos poéticos em sua *mise-en-scene*¹⁰, por exemplo, o próprio nome do filme deriva dela, visto que em dado momento, Jean Rouch, interpretando o papel de professor, solicita a um aluno a leitura do poema de Paul Éluard, intitulado *A Pirâmide Humana*¹¹, conforme *frame* abaixo:



FIGURA 3 – Leitura do poema
Fonte: *A Pirâmide Humana* (1961)

Embora as possibilidades de análise sejam variadas, considero que, por conta do contexto da obra, a composição comunicacional seja a mais evidente no filme, ou seja, o experimento de Rouch tinha como objetivo demonstrar que o racismo não existiria se brancos e negros convivessem juntos e compartilhassem experiências em comum.

¹⁰*Mise-en-scène*: Literalmente “pôr em cena”. Referia-se a direção teatral e foi estendida para a direção cinematográfica, em suma, é o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico, ou seja, o diretor encena o evento para a câmera. (BORDWELL; THOMPSON. p. 205, 2013). São quatro áreas de possibilidades para seleção e controle da *mise-en-scene*, sendo elas: 1) cenário; 2) figurino e maquiagem; 3) iluminação; e 4) encenação (comportamento dos personagens).

¹¹Esse poema lido em sala – que pode ser entendido aqui como um adereço –, também serve para criar um motivo, pois posteriormente a sua leitura, a personagem de Nadine, impactada pelo poema e apaixonada pela vida, começa a flertar com alguns meninos gerando tensões no grupo. As tensões encontram seu grau máximo quando Alain, capitão fictício de um verdadeiro navio naufragado se suicida por amor, desse modo, como argumenta o próprio cineasta, seu filme não existe para refletir a realidade, mas sim para criar outra: a realidade do filme.

Em meio a essa profusão de ideias e concepções, considero uma tarefa bastante complexa esgotar em um artigo uma análise pormenorizada sobre o processo criativo que envolveu o filme *A Pirâmide Humana*. Nosso esforço se deu, no entanto, em entender a trajetória de Jean Rouch em seu contexto histórico, assim como reconhecer em sua obra aspectos bastante inovadores, principalmente pela sua capacidade em misturar realidade e ficção e, a partir disso, buscar a realidade do filme. Com isso, podemos dizer que sua produção fílmica possui um certo padrão estilístico (BORDWELL, THOMAS, 2013, p. 473).

Estilo, no entanto, que não deve ser entendido como epifânico, mas alicerçado em inúmeras elucubrações realizadas ao longo de suas atividades, seja como engenheiro, ao associar um método matemático a uma possibilidade de montagem de filmes por aproximação, seja como artista ao buscar referências estéticas na poesia, na pintura, na literatura etc. Ao término desse artigo, no entanto, fica uma sensação de incompletude, pois as possibilidades de análise trazidas pela obra de Jean Rouch são amplas.

REFERÊNCIAS

ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema** – uma introdução. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

BOURDIEU, P. **A ilusão biográfica**. In: Ferreira, Marieta (Org.). Usos e abusos da história oral. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas, 1996.

BORDWELL, D; THOMPSON, K. **A Arte do Cinema**: uma introdução. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

DE ALENCAR, P. **Uma Abordagem do Cinema Etnográfico de Rouch**: Métodos, Filmes e Críticas. 83f. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal Fluminense – Rio de Janeiro, 2016.

FREIRE, M. **Jean Rouch e a invenção do Outro no documentário**. Doc On-Line: revista digital de cinema documentario, v. 3, p. 51-61, 2007.

FREIRE, M; DAMINELLO, L. A. **'La pyramide humaine' ou uma crônica colonial africana**. O Olho da História, v. 23, p. 21-40, 2016.

GARDNIER, R. **Atualidade de Jean Rouch A Pirâmide Humana (1961) e Pouco a Pouco (1969)**. Contracampo, 2018. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/60/piramidepetit.htm/> Acesso em: 10 de mai. de 2019.

GOMES, W. **La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico.** Significação (UTP), Curitiba, v. 21, n.1, p. 85-106, 2004.

GOMES, W. **Estratégias de Produção de Encanto.** O Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, Ba, v. 35, p. 99-125, 1996.

JEAN Rouch en héritage. CNRS, 2017. Disponível em: <<https://lejournal.cnrs.fr/videos/jean-rouch-en-heritage/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2019.

NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário.** São Paulo: Papirus, 2005.

PENAFRIA, M. **Em busca do Perfeito Realismo.** Revista Tecnologia e Sociedade, v. 1, p. 177-196, 2005.

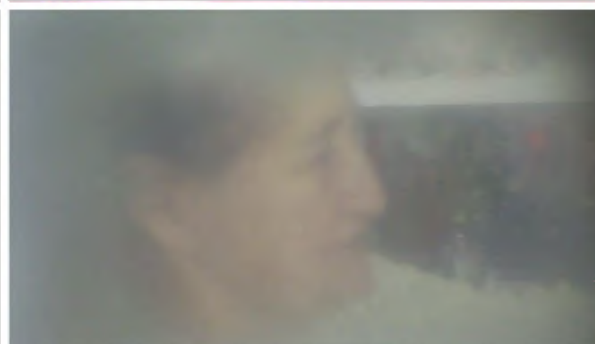
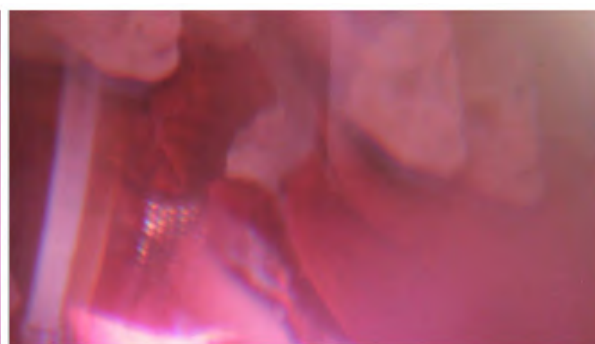
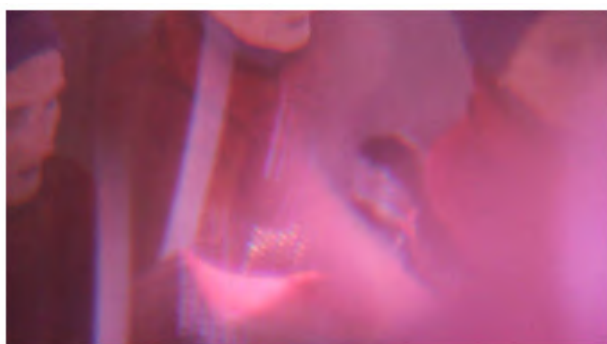
PIRÂMIDE Humana, A. Direção: Jean Rouch. 1961.

"COINCIDENTIA OPPOSITORUM": CINEMA, VIDEOARTE, HAPPENING E PERFORMANCE COMO RITUAL

Karina Buzzi¹

RESUMO: "Coincidentia Oppositorum" é uma investigação poética em torno do ritual de bruxaria. As hipóteses levantadas neste trabalho são indagações à volta das possibilidades de abordagem sobre material captado em vídeo e ideias que permeiam o processo de instauração de uma experiência de ritual proposta a partir de uma instalação audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Videoarte; Happening; Performance; Ritual



Benedeira em Lontras, SC

.....
¹Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná, kahbuzzi@gmail.com.

Esta investigação poética ao redor da bruxaria é uma instalação audiovisual a ser composta por dois vídeos: um documentário de curta-metragem, já captado, cujo imagens abarcam rituais filmados de benzedeadas da cidade de Lontras, em Santa Catarina - onde nasci. Estas benzedeadas fizeram parte da minha infância, curando com rezas e plantas malefícios comuns como: "febre de estômago", "olho gordo" que gera preguiça, "sol na cabeça" que traz enxaquecas. Além disso, minha falecida avó foi uma figura muito importante na cidade com suas práticas de bruxaria (cura), sendo apelidada pelos Lontrenses de "Dona Santa".

O segundo vídeo, ainda não captado, será um filme ficcional experimental, igualmente de curta duração, que tomará forma através da leitura de dois textos históricos: "A Bruxa de Endor"², e trechos de "Malleus Maleficarum"³ - além dos atravessamentos da figura *Bruxa* em mim. Neste filme experimental, a *Bruxa* é corporificada.



Fotogramas de Eadweard Muybridge



Thomas Edison, Butterfly Dance

.....
²"A Bruxa de Endor" é um personagem bíblico do antigo testamento.

³"Malleus Maleficarum", também conhecido como "O Martelo das Bruxas", foi um guia para caçar bruxas criado no século XV.

"Coincidentia Oppositorum" é uma instalação que está abarcada na ideia de cinema como um espaço de rito, assim, *bebo* das exibições do primeiro cinema (cinema mudo) para conceber este ritual, e partir com esta investigação, acoplando alguns dispositivos e conceitos contemporâneos de narrativa: videoarte, *happening* e performance, como possibilidade de instauração de uma experiência de bruxaria.

Compactuando-me às hipóteses de Silvia Federici em "Calibã e a Bruxa", de que fomos historicamente condicionadas a punir nossas essências humanas nos castigando em nossos desejos e fantasias em nome da propriedade e do controle, utilizo a personagem da Bruxa com a proposta de explorar em imagem um caráter ritualístico em uma instalação artística que aspira instaurar uma realidade misteriosa.

Ritual e Bruxaria são duas palavras bastante amplas, para tanto, coloco em jogo aqui o conceito de ritual estabelecido por Huizinga em "Homo Ludens", utilizando a ideia de "círculo mágico": um espaço demarcado, um território do imaginário onde o real serve como suporte, mas a realidade é transfigurada. Para falar de Bruxaria, venho de um lugar particular, costurando este conceito a aspectos que percebo como femininos, tanto historicamente quanto dentro da minha experiência de vida: a sabedoria, a intuição, a conexão com o místico, o buraco negro, o desconhecido. Bruxaria é um adjetivo para me referir a esse lugar, àquilo que sempre escapa, foge ao controle, é sempre vago e, portanto, assustador. No buraco negro projetamos nossos maiores medos, evitamos entrar nele a todo custo, mas parecemos paradoxalmente atraídos por ele.

Em outras palavras, este trabalho audiovisual é um espaço de ritual: sendo um lugar de transcendência, de alquimia, de transformação. Que transformação é essa não me cabe delimitar. O ritual é uma combinação de gestos que se repetem mas são sempre novos. Ritual é uma contradição. Uma tradição que contraria o ato tradicional. Que busca através da presença a repetição como um gesto de meditação.

O entrelaçamento do Cinema, Videoarte, *Happening* e Performance torna delicado o caminhar por esses territórios demarcados. À medida em que cola-se ao meu trabalho um rótulo, dele é esperado certas metodologias, certas

práticas pré estabelecidas. O princípio aqui é olhar para a instauração deste projeto audiovisual como o próprio buraco negro o qual me refiro ao falar de Bruxaria em meu assunto poético. A instauração é em si um terreno desconhecido. As terminologias ganham forma à medida que são acionadas, e podem ser acionadas no processo de instauração ou no momento de apresentação, cabendo às condições de exibição tornar visível tal ou tal aspecto. Poderia ainda atribuir a este trabalho o conceito de cinema expandido: "Quando dizemos cinema expandido, na verdade queremos dizer consciência expandida[...] como a vida, é um processo de tornar-se." YOUNGBLOOD, p. 41.

Cada aparato gera uma experiência diferente na operação e na relação com a mídia. Se minha sala de exibição terá quatro metros quadrados ou sete, haverá diferença na relação corpórea da participadora (sujeito que assiste). Se posso exibir somente em uma tela pequena ao contrário de um projetor, de repente outro dispositivo se exalta em meio aos outros. A instabilidade é compartilhada não somente nos conceitos mas na realidade das coisas: a dificuldade do lugar de exibição, as ferramentas disponíveis, os meus limites como realizadora, os limites das minhas experiências pessoais. Podemos compartilhar essa ideia com o pensamento de Flusser em torno do aparelho fotográfico:

A pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. (FLUSSER, p. 15)

Há uma parte de domínio em contraponto a uma área do desconhecido. Flusser entende a imaginação como a capacidade de compor e decifrar imagens; se é possível compor e decifrar imagens, é porque há uma bagagem de conceitos que são reconhecidos em meio à uma nova imagem. A expansão de conhecimento é feita através dos choques daquilo que conhecemos e daquilo que é novo. Portanto aquilo que conhecemos é parte importante do processo e não há aqui uma tentativa de demérito das delimitações, pelo contrário, a tentativa é perceber como o conceituado e o novo caminham juntos em função de uma experiência.

O cinema é um dos grandes círculos mágicos em nossa sociedade. Ainda que tenha perdido muito de seu encantamento com a facilidade tanto de produção quanto de reprodutibilidade, o cinema permanece como o grande espetáculo social. Estrelas são criadas a partir de narrativas que não são reais mas baseiam-se no real. Mesmo as mais exaustivas sequências de super-heróis dos últimos anos baseia suas verdades no mundo pré conceitualizado.

Meu interesse no cinema nesta instauração é entendê-lo como um dispositivo, uma máquina que opera a favor de certos propósitos, uma máquina que é operada pela subjetividade de seus operários. O cinema pode ser o grande espetáculo capitalista para as classes menores trazido pelas classes maiores, pode trabalhar em função de disciplina social, como a televisão, utilizando não somente imagens mas até mesmo a palavra como *feitiço* que pode atuar em função de controle, de manufatura, giro de capital. O que me interessa não é pensar o cinema como hegemonia, como a arquitetura a montagem e a reprodutibilidade, mas como um elemento ritualístico.

Na aura da imagem de Benjamin podemos entender a imagem fotográfica como um instante da vida que escapa, ao mesmo tempo em que contém a essência de toda uma vida, uma cultura, toda a história latente e toda estória em potência. Tão frágil esta imagem num papel ou numa tela. Tão poderosa. Tão sem vida e, antagonicamente, quanta magia! A perspectiva da lente, do olho, o momento, a presença, o *happening*. Tudo é um acontecimento e o sentido do acontecido é sempre renovado. Significa - ressignifica. Temos na imagem o sabor da lembrança. O gosto por recordar. Recontar. Contar. Todo recontar é um novo contar. Algo falta, algo se adiciona. Tudo é ritual, o que torna algo ritual é a percepção sobre o *happening*.

As imagens fotográficas de Muybridge e dos primeiros filmes de Thomas Edison servem neste trabalho como referências estéticas para a composição do filme experimental onde a Bruxa será corporificada. O estúdio Black Maria, o preto e branco, a granulação na imagem e os "erros" de movimento - gerados na reprodução da nossa atualidade -, signos que também contam uma história. A exibição destas imagens se apoia em referências no Kinetoscópio ou Mutoscópio: aparatos de exibição para que se assista às imagens individualmente,

inclinando o corpo e colocando os olhos sobre um visor que leva para dentro de uma caixa onde o filme é projetado. Deste modo, cria-se para a participante da experiência um gesto somente dela ao colocar seu corpo diante desta imagem escondida.



Mutoscópio



Kinetoscópio

Na videoarte o que é importante não é o vídeo como matéria, dado que a maioria dos filmes de cinema são hoje captados por máquinas de vídeo e não mais de filme. Para além disso, a videoarte pode ser captada em vídeo e exibida em sala de cinema, ato comum que solidifica a ideia de que as interconexões das terminologias é inexorável. O que parece permanecer no termo é o espaço de exibição como conteúdo participador e gerador de experiência e, o que é interessante neste campo para este trabalho é justamente a abertura que o termo permite: o vídeo como "um modo de pensar, um estado, não um objeto", como colocado por Dubois.

A captação deste trabalho se dá em vídeo digital com o vídeo pensado dentro de certas proposições do cinema, entretanto, a exibição deste material busca espaços fora do sistema de festivais de cinema. Minha problematização neste campo é justamente na exibição: a videoarte é geralmente concebida como tal dentro dos espaços de galerias de arte e/ou festivais de cinema, espaços os quais pretendo não exibir exclusivamente, por entender esta instauração como forma geradora de experiência: *happening*.

A repetição nos ensina que tudo é novo, um novo evento, tudo é *happening*. Por repetir percebemos que não é possível fazer igual. O ritual é o olhar para a repetição, é a escolha de perceber a repetição como algo novo, é a possibilidade de transcendência, ao mesmo tempo que de identificação. A repetição permite que se observe padrões, como as mandalas budistas. Nas repetições das cores e dos gestos criam-se limites onde é possível perceber o começo e fim de cada gesto e suas nuances. Repetição é assimilação. Assimilação precede domínio e, quando há domínio, há *happening*. O não-domínio não exclui um *happening*, mas neste caso podemos chamar o "*happening não-domínio*" de caos. Caos é o acaso não compreendido e, acaso é o caos compreendido pelo artista e integrado como elemento em sua obra.

Esta obra é um *happening* no sentido de que não pretende se encaixar em qualquer medida de exposição de produto mediada por espaços já estabelecidos como: galeria de arte, festivais de cinema, museus. Os espaços escolhidos para a exibição serão em geral apartamentos/casas, ruas e arquiteturas abandonadas - como, por exemplo, as performances dos "festivais de apartamento" de Ludmila Castanheira. "*Coincidentia Oppositorum*" não é um *happening* no sentido de sua reprodutibilidade, sua exibição não será única, apesar da arquitetura do espaço estar sempre potencialmente modificando as modalidades de exibição desta obra.

A performance é ato da presença, o ato de verdade, a arte da ação. As práticas de performance ainda estão sendo investigadas neste trabalho e as possibilidades sendo consideradas são: tatuagem de *handpoke* (sem máquina), leitura de oráculo (cartas de Tarot, Runas) e preparo de chás durante a exibição dos filmes, que podem ser realizadas com o público participante. Estas proposições vêm do meu lugar de vivência e fazem parte das minhas práticas cotidianas.

Neste sentido, me questiono: onde está a presença? No ritual consciente. O que é um ritual consciente? Respondo que pode ser um corpo que entende os espaços de não-saber e saber e que está disposto a perceber e receber o novo que sai do buraco negro e vem de encontro com seu corpo físico e emocional.

O assunto da imagem dos vídeos busca o mal percebido na prática das Bruxas na idade média, que veio em nome de um controle sobre os corpos. A caça às

Bruxas é uma dominação do corpo. O corpo livre, natural, o corpo sem controle, sem possibilidade de controle. A partir do momento em que se instaura a ideia de certas práticas como "ruins", "negativas", "diabólicas" é imposta uma ferramenta de controle que não fala sobre um corpo mal, mas cria este corpo maléfico, para que possa haver controle sobre qualquer corpo. O benzimento (através de plantas ou rezas), prática comum das Bruxas de qualquer era, é uma forma de retirar o mal do corpo. Que mal é esse e quem o implantou são perguntas pertinentes? Ou o mal é sempre mal e deve ser retirado? Deve ser retirado ou deve ser dado atenção? O que o ato de benzer faz sobre o mal no corpo? Talvez traz ao mal espaço para conviver com a realidade, em oposição à rejeição acolhida pelo sistema farmacológico. O mal recebe voz e é exposto a ouvidos e olhos que o percebem como parte da vida. Não o temem, o dominam com seus gestos e práticas. As Bruxas tinham o domínio de si mesmas, da natureza ao seu redor, de uma sabedoria não racional, não enquadrada. A prática da bruxaria é um retorno a essa sabedoria.

Para concluir, devo lembrar que as mídias escolhidas para propor esta experiência ritualística não estão pré-determinando o lugar deste trabalho. É o trabalho apresentado que irá determinar a presença, ou não, destas mídias. O apontamento delas servem como guias, proposições. Será possível colocar este trabalho, de fato, nestas categorias a partir do momento em que ele estiver instalado e se possa notar as qualidades presentes na instauração.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte da era de sua reprodutibilidade técnica**. 1955.

CASTANHEIRA, Ludmila. **Performance Arte: modos de existência**. Curitiba: Editora Appris, 2018.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa mulheres: corpo e acumulação primitiva**. São Paulo: Editora Elefante, 2018.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. USA: Artscilab, 2001.



ENTRE A CRUZ E A ENCRUZILHADA: CINEMAS, MACUMBAS E PROMESSAS NO INÍCIO DOS ANOS 1960

Eduardo Martins Zimmermann Camargo¹
Hertz Wendel de Camargo²

RESUMO: Busca-se a partir da análise fílmica de “O Pagador de Promessas” (Anselmo Duarte, 1962) desvendar as formas de representação das religiões de matriz afro-brasileira no cinema do início da década de 1960. Propondo um diálogo com os filmes “Barravento” (Glauber Rocha, 1962) e “À Meia-Noite Levarei sua Alma” (José Mojica Marins, 1962), que compartilham interpretação semelhante sobre a religião, para entrever os modos de fazer e pensar o cinema brasileiro do período. Partindo de uma epistemologia da encruzilhada, a pesquisa em questão problematiza a circulação de arquétipos das religiões afro-brasileiras na tela, analisando a presença de figuras como o Zé Pelintra, a Pombagira e Exu na narrativa cinematográfica. Tendo em vista questionar a construção do imaginário sobre tais mitologias e seus efeitos sociais e culturais presentes ainda hoje.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema Brasileiro; Macumba; Mitologias.

INTRODUÇÃO

Na presente conjuntura, religiões de origem afro-brasileira continuam sofrendo em face do preconceito e da violência. Analisar as imagens mentais construídas sobre a Umbanda e o Candomblé, na mídia, propõe uma reflexão sobre o tecido social e seus rasgos, revelando as formas de representar ou ocultar as propriedades dos rituais religiosos em questão, neste processo colocando-os no centro do palco social ou afastando-os para a periferia do quadro. O embate simbólico encenado na formação do imaginário sobre as religiões de origem afro-brasileira é o tema observado nas próximas linhas.

.....
¹Graduando de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Estudante vinculado ao grupo de Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade (ECCOS). Contato: edu.cmrgo@gmail.com.

²Doutor em Estudos da Linguagem (UEL), professor do curso de Comunicação Social (UFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (UFPR). Membro do grupo de Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade (ECCOS). E-mail: hertzwendel@gmail.com.

Partindo da premissa que a macumba é produto cultural brasileiro, o foco da pesquisa proposta é analisar o filme *O Pagador de Promessas* (1962) a partir do instrumental encontrado no terreiro de Umbanda. Pois, encontra-se nestas práticas religiosas um variado leque de elementos audiovisuais que, embora próprios do cenário, permitem uma leitura alternativa da obra destacada. Como o cinema, a experiência religiosa também é estética e, portanto, apresenta ferramentas significativas para a análise fílmica das produções que colocaram na tela representações das religiões afro-brasileiras.

Além disso, tais religiões são uma convergência de símbolos que dialogam diretamente com a cultura brasileira, mesclando diferentes mitologias ao imaginário popular em uma fé essencialmente multicultural. Portanto, trata-se de um campo de grande patrimônio cultural que, ao mesmo tempo, contém vestígios dos processos históricos e sociais que formataram o presente contexto. É importante analisar as formas de representação desse sincretismo nos primeiros anos da década de 1960 para entender a formação do imaginário que atravessa a Umbanda e o Candomblé hoje. “A Umbanda, religião derivada do Candomblé, do Espiritismo Kardecista e do Catolicismo Popular, é uma evolução do polissincretismo religioso, que perpassa pela influência dos ritos e crenças da ancestralidade indígena existente no Brasil” (DRAVET; LOBO, 2016, p. 78).

Embora de origem popular, estas religiões são vistas sob a ótica da intolerância e do preconceito. Trata-se de uma fé marginalizada e pouco compreendida que carrega um estigma social bastante negativo: a feitiçaria. Este, no caso da Umbanda e do Candomblé, traduzido por *macumba*, que acaba afastando o público do terreiro.

As igrejas neopentecostais utilizam uma linguagem pejorativa e preconceituosa para tratar das religiões afro-brasileiras, vinculando a palavra macumba, que se refere a um antigo instrumento de percussão de origem africana e que hoje, de forma mais genérica e difundida na sociedade, designa os cultos afro-brasileiros, aos “espíritos infernais” e práticas demoníacas. (DRAVET; LOBO, 2016, p. 80)

Na tela do cinema são projetadas as tensões sociais que atravessam as religiões afro-brasileiras. De forma velada ou não, encontra-se ali a trajetória conturbada

a percepção construída ao redor destes rituais. Em determinadas obras, é relevante notar os modos de olhar para o objeto em questão, percebendo um roteiro que parte da religião enquanto alienação até chegar, em tempos recentes, à interpretação cultural sobre o tema.

1. BATENDO CABEÇA: O PENSAMENTO DO CINEMA BRASILEIRO NOS ANOS 1960

Especificamente no audiovisual, encontramos aparições das religiões afro-brasileiras como no filme *À Meia Noite Levarei Sua Alma* (1964), primeiro filme estrelado pelo personagem Zé do Caixão, onde o mesmo literalmente chuta a macumba em um plano detalhe. Modo de perceber, ou interagir, com tais religiões compartilhado com outros realizadores do período e que coloca à margem determinadas características dos rituais.



Figura 1: *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)

Encontramos os cultos afro-brasileiros mesmo na formação do Cinema Novo, como no *Barravento*, de 1962, dirigido por Glauber Rocha, em que o protagonista é um pescador que mudou para a cidade grande e, de lá, voltou desenganado quanto à fé. Segundo Rodrigues (2001), na obra de Glauber, “o negro moderno e urbanizado derrota o negro semitribal e mais próximo das raízes africanas. *Barravento* é assim um filme revolucionário no estrito sentido do termo e aceita a máxima de que ‘a religião é o ópio do povo’” (p. 102). Dessa forma, a religião é combatida enquanto alienação pelo personagem principal, que pretende esclarecer seu povo.

Barravento e Deus e o Diabo na Terra do Sol seriam dignos representantes da década de 60. Nessa esquematização, despontavam como exemplos claros da crítica à alienação pelo misticismo. E *O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro* [1969] era apontado como ponto de inflexão, no caso particular de Glauber. O panorama era mais amplo e localizava o termo final dessa tendência à adesão ao popular na proposta de Nelson Pereira dos Santos, cristalizada em *O Amuleto de Ogum* [1973-74] (sua versão mais feliz) e *Tenda dos Milagres* [1977] (versão caricatural e doutrinária). (XAVIER, 2007, p. 25)

Permitindo-se um rápido salto para a década de 1970, há, portanto, passagens relevantes da obra de Nelson Pereira dos Santos em que as religiões de origem afro-brasileira assumem papel central na trama, como no filme *O Amuleto de Ogum*, de 1975, onde é narrada uma história de crime e violência, permeada por cenas da religião que dão o tom fantástico da obra, e contribuem no desenvolvimento de um personagem misterioso, senão mágico. Este filme é divisor de águas na carreira do diretor, apresentando um novo olhar de Nelson para a cultura popular, bem como na representação sobre a própria macumba.

Quando eu fiz Rio, 40 graus, eu passei quase um ano andando pela favela, visitando o grupo de jovens, indo às sessões de macumba e frequentando práticas religiosas de mensagens e despachos. Porém, minha câmera não filmou nada disso. Eu ignorava completamente a visão religiosa do povo, assim como a própria visão de mundo deles. A realidade que eu buscava não era a que estava diante da câmera, mas sim o modelo que eu tinha na minha cabeça. E era isso o que acontecia no cinema brasileiro. (BERABA, 1975, p. 3, in: SADLIER, 2012, p. 80)

Nesta busca por traduzir manifestações populares para a tela, ora ideologicamente ora culturalmente, como percebemos, por exemplo, na relação entre Glauber Rocha e Nelson Pereira dos Santos, percebemos também a presença de Anselmo Duarte. Premiado com a Palma de Ouro no Festival de Cannes, a trama do longa-metragem *O Pagador de Promessas* (1962) adapta o texto de Dias Gomes para o meio Cinematográfico. Assim como no livro, a narrativa gira em torno do personagem Zé do Burro que é impedido de entrar na

igreja de Santa Bárbara para cumprir sua promessa de levar uma cruz de madeira até o altar, já que ele havia feito tal promessa em um terreiro para Iansã, embora esta seja tradução da primeira para o contexto do Candomblé. Na obra, os cultos afro-brasileiros são vistos pela igreja como truques demoníacos que levaram Zé do Burro a perder-se da fé católica.

2. ABERTURA DA JIRA: ARQUÉTIPOS QUE CIRCULAM NO CINEMA BRASILEIRO

A adaptação cinematográfica de *O Pagador de Promessas* começa justamente em um terreiro em meio ao ritual. Através de um gesto de observação, o diretor Anselmo Duarte permite vislumbrar aspectos como vestimentas, instrumentos musicais e sonoridades, ritmos e passos da religiosidade afro-brasileira. A câmera caminha, gira, movimenta-se no terreiro até encontrar Zé do Burro (Leonardo Villar), fazendo sua promessa, e Rosa (Glória Menezes), que aguarda pacientemente. E dali, o corte leva para Zé do Burro já com sua cruz nas costas, e Rosa carregando a sua própria, uma cruz simbólica. Uma caminhada demora, delonga e demonstra a distância da fé católica de seu povo. Zé e Rosa andam, andam, só para encontrar a Igreja de portas fechadas.



Figura 2: O Pagador de Promessas (1962)

Em meio à trama que segue, são apresentadas representações arquetípicas que encenam o conflito entre a fé católica e a crença do terreiro de Candomblé. Zé do Burro preso no meio de um embate religioso que sequer compreende.

E figuras mitológicas que cedem suas características para formar os personagens dessa história. No que tange ao arquétipo, pretende-se empreender uma leitura do filme a partir da mitologia específica dos cultos aos orixás.

Dessa maneira, busca-se na figura de Iansã um outro modo de olhar a presente narrativa. Esta que chamada “Oiá ou Iansã dirige o vento, as tempestades e a sensualidade feminina” (PRANDI, 2018, p. 21). Iansã é aquela para quem Zé do Burro dedica sua promessa no terreiro de Candomblé. Também conhecida como Santa Bárbara, é em sua igreja que precisa ser depositada a pesada cruz prometida. Iansã é ainda o arquétipo pelo qual pretende-se analisar a personagem Rosa (Glória Menezes) e que está presente na própria estética do filme.

Iansã aparece relacionada a dois outros orixás: Ogum e Xangô. O primeiro, “governa o ferro, a metalurgia, a guerra. É o dono dos caminhos, da tecnologia e das oportunidades de realização pessoal” (PRANDI, 2018, p. 21). Já o segundo:

Xangô é o dono do trovão, conhecedor dos caminhos do poder secular, governador da justiça. Teria sido um dos primeiros reis da cidade de Oió, que dominou por muito tempo a maioria das demais cidades iorubanas, merecendo Xangô, talvez por essa razão, um culto muito difundido na África. É praticamente o grande patrono das religiões dos orixás no Brasil e seu culto está associado aos de suas esposas Oiá, Obá e Oxum, originalmente orixás de rios africanos. (PRANDI, 2018, p. 21-22)

Oiá ou Iansã é desejada por muitos homens. Entre eles, Ogum e Xangô, estes que brigam por ela, como na passagem “Oiá é disputada por Xangô e Ogum”, que versa sobre a luta, os desejos e as pulsões, entre os três orixás. Assim como Rosa, que é desejada por Zé do Burro e Bonitão, permitindo uma releitura dos conflitos na trama do filme em questão.

Oiá era uma mulher muito desejada, que além de bela, sedutora e guerreira preparava deliciosos acarajés como ninguém. (PRANDI, 2018, p. 307)

A Rosa desejada é evidenciada por olhares incômodos de outros homens que habitam o quadro de diversas cenas. Já a guerreira aparece desde as primeiras

sequências, caminhando decidida sete léguas ao lado do esposo, mas também em outros momentos desafiando-o, avisando-o que é melhor ir embora dali.

Um dia Xangô raptou Oiá da casa de Ogum.
Voltando de uma caçada, Ogum ficou ciente do ocorrido
e mandou uma mensagem a Xangô:
iria buscar sua mulher.
(PRANDI, 2018, p. 307)

Conta a lenda “Oiá é dividida em nove partes” que, *Xangô impressionava Oiá por sua majestade e elegância* (PRANDI, 2018, p. 305), assim como Bonitão encanta Rosa. E que *um dia os dois fugiram para longe de Ogum, que saiu enciumado e furioso em busca dos fugitivos. Quando Ogum os encontrou, houve uma luta de gigantes* (PRANDI, 2018, p. 305). É do embate que surge Iansã, quando Ogum toca Oiá com sua varinha de ferro, que tinha o poder de dividir, dividindo Ogum em sete partes e Oiá em nove, passando a ser conhecida por Iansã.

Dessa maneira, no filme Iansã também parece dividida. Parece habitar-se a si mesma, Iansã enquanto orixá, mas habita também Santa Bárbara. É Rosa e também habita a tempestade. Iansã está dividida nas características da atuação, na plasticidade da luz, nos significados dos sons da tempestade e dos ventos, nos raios que pontuam determinadas cenas. Não fosse a arte cinematográfica dividida em apenas sete artes originárias, poderia-se dizer que o cinema mesmo tornara-se divindade pois Iansã habita-o todo nesta obra.

Iansã aparece na plasticidade do filme enquanto força da natureza. Seja na sequência dos créditos iniciais que revela Rosa e Zé do Burro em uma longa caminhada regada por chuva forte, seja na sequência do rapto de Rosa por Bonitão quando o vento sopra agourento e tenta, assim como a própria Rosa, anunciar para Zé do Burro a tragédia que seguirá. Logo depois, Rosa e Bonitão correm debaixo da tormenta. Sob o olhar de Iansã.

A chuva cai em dois momentos no primeiro terço do filme, na caminhada com Zé do Burro até a igreja e na cena do rapto com Bonitão. Com o primeiro, ela caminha dois passos atrás seguindo resignada o esposo, já com o segundo ela corre à frente, fugindo do Bonitão, direcionando a cena. A posição dos corpos sob a tempestade é simbólica. E traduz de certa maneira o rapto de Oiá representada na figura de Rosa.



Figuras 03 e 04: O Pagador de Promessas (1962)

Começava a rivalidade pela conquista de Oiá.
Os dois prepararam-se para o litígio.
Cada um consultou Ifá e fez as oferendas necessárias
e ambos colocaram as oferendas numa estrada.
Ogum ofereceu inhames e farofa.
Xangô, por sua vez, ofereceu amalá e orobôs,
Ogum apresentou-se com sete escravos e Xangô com doze.
(PRANDI, 2018, p. 307)

A oferenda de Zé do Burro é para Santa Bárbara, uma das partes divididas de lansã que aparece na estrutura fílmica, já a oferta de Bonitão é direcionada para Rosa: uma cama de molas. E conta com outras intenções.

Ogum não se amedrontou e ambos partiram para a luta.
Antes, porém, comeram das comidas oferecidas.
Começaram a lutar e nunca mais pararam.
E até hoje dessa guerra muitas aventuras são contadas.
(PRANDI, 2018, p. 307)

Em sua luta, Zé do Burro enfrenta Padre Olavo (Dionísio Azevedo) e a igreja católica, com o apoio do povo que ocupa o cenário. É festa de Santa Bárbara e a promessa torna-se espetáculo. Se no princípio do filme, Anselmo Duarte propõe um gesto de observação do Candomblé, já para o final o terreiro ocupa a paisagem toda. Nas escadarias da igreja de Santa Bárbara encontra-se a sonoridade afro-brasileira, a dança, mães, pais e filhos de santo, e a câmera, novamente, passeia em meio ao ritual. Enquanto isso, Bonitão busca suas próprias armas para a luta, trama contra Zé do Burro. É mais uma encenação da antiga guerra entre os orixás por lansã. Dessa vez, a guerra é travada nas escadarias da igreja de Santa Bárbara e contada a partir do aparato cinematográfico “à la Eisenstein”.

Nessa luta Oiá ganhou de Ogum uma espada
e nunca mais deixou de ser uma guerreira.
Muitas aventuras dessa guerra são contadas
e todas falam de uma Oiá guerreira e amante,
sempre disputada por Xangô e Ogum, os seus amados.
(PRANDI, 2018, p. 307)

Nessa luta, Rosa revela-se guerreira. Deixa para trás a mulher que seguia Zé do Burro do começo do filme e passa a correr atrás de sua própria história. Em determinado momento, deixa Zé nas escadarias para cuidar de sua própria luta, segue Marli (Norma Bengell), pombagira encenada, para perguntar de Bonitão e, assim, *evitar uma desgraça*. Momento este em que Galego (Gilberto Marques) a vê entrar e diz tratar-se da própria lansã que chega. Marli, prefere acreditar que é outro orixá, ou uma santa.

Por fim, depois da guerra, a promessa e o pagador, embora morto, chegam ao altar nos braços do povo. O terreiro ocupa o território da igreja. Rosa, guerreira e amante, entra sozinha, sem Xangô nem Ogum. Mas, empunhando a espada, com a qual ousara desafiar mesmo o sacerdote da igreja, quando este aproximara-se do corpo de Zé do Burro para encomendar a alma. Afinal, Rosa entra na igreja acompanhada de lansã, que “é a senhora do raio e soberana dos espíritos dos mortos, que encaminha para o outro mundo” (PRANDI, 2018, p. 21), para ela mesma *encomendar a alma* do pagador de promessas.



Figura 05: O Pagador de Promessas (1962)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre Iansã, a guerra de Xangô contra Ogum e as aparições da Pombagira na trama, há um elemento comum: Exu.

Um dia, em terras africanas dos povos iorubás, um mensageiro chamado Exu andava de aldeia em aldeia à procura de solução para terríveis problemas que na ocasião afligiam a todos, tanto os homens como os orixás. Conta o mito que Exu foi aconselhado a ouvir do povo todas as histórias que falassem dos dramas vividos pelos seres humanos, pelas próprias divindades, assim como por animais e outros seres que dividem a Terra com o homem. Histórias que falassem da ventura e do sofrimento, das lutas vencidas e perdidas, das glórias alcançadas e dos insucessos sofridos, das dificuldades na luta pela manutenção da saúde contra os ataques da doença e da morte. Todas as narrativas a respeito dos fatos do cotidiano, por menos importantes que pudessem parecer, tinham que ser devidamente consideradas. Exu deveria estar atento também aos relatos sobre as providências tomadas e as oferendas feitas aos deuses para se chegar a um final feliz em cada desafio enfrentado.

(PRANDI, 2018, p. 17)

Logo no começo do segundo terço do filme surge Exu, na figura de Dedé Cospe-Rima (Roberto Ferreira), vestindo um pesado casaco preto e chapéu, figura sombria mas bem-humorada. Confundido com a própria *pintura do cão*, Dedé chega falando em versos, contador de histórias, falando de Iansã, epopéias e ilíadas. Chega com a promessa de abrir caminho para Zé do Burro passar com sua cruz, com a devida oferenda, claro.

Exu é o orixá sempre presente, pois o culto de cada um dos demais orixás depende de seu papel de mensageiro. Sem ele orixás e humanos não podem se comunicar. Também chamado Legba, Bará e Eleguá, sem sua participação não existe movimento, mudança ou reprodução, nem trocas mercantis, nem fecundação biológica. Na época dos primeiros contatos de missionários cristãos com os iorubás na África, Exu foi grosseiramente identificado pelos europeus com o diabo e ele carrega esse fardo até os dias de hoje. (PRANDI, 2018, p. 20-21)

Portanto, nesta versão cinematográfica do embate entre os orixás, não poderia faltar a figura de Exu. Dedé Cospe-Rima que, segundo o próprio, está de *relações cortadas* com o padre, marca presença na trama. Vendo e ouvindo o caso para levar adiante a história de quando Oiá foi disputada por Xangô e Ogum.



Figura 06: O Pagador de Promessas (1962)

Exu representa a síncope cultural. Ele quebra o ritmo, os padrões, no caso do filme, ele dá outros rumos à trama, está na encruzilhada das trajetórias de cada personagem. Ao analisar as representações das religiões de matriz afro-brasileira, podemos extrair diferentes saberes, como foram destacados neste texto. Essa forma de abordagem é consonante a uma epistemologia da macumba (SIMAS; RUFINO, 2018) e, também, a uma epistemologia da encruzilhada (DRAVET, 2018) que valorizam a poética presente nos fenômenos mitoreligiosos brasileiros e, conseqüentemente, em suas representações visuais, midiáticas, artísticas e, no caso, cinematográficas. Os pesquisadores apontam para uma necessidade de fuga dos cânones acadêmicos no que tange as pesquisas sobre as “culturas da síncope”, por Simas e Rufino (2018), que são culturas de resistência e rupturas, e para um deslocamento desconstrutivo de todos os “centros”, como propôs Dravet (2018), por exemplo, os etnocentrismos, o eurocentrismo, o antropocentrismo, o logocentrismo, o cristocentrismo, enfim, quaisquer outros “centrismos” possíveis.

As religiões como a Umbanda e o Candomblé compõem um universo brasileiro de culturas de síncope e não há, em nossa visão, outra forma de pesquisá-la que também não seja uma quebra de paradigmas (científicos). A etnografia do

cinema traz muitas respostas, porém não enxerga todas as suas dimensões. Concluímos que para compreender os sentidos despertado por *O Pagador de Promessas* devemos encarar o filme como uma encruzilhada, onde não há um centro definido, onde todos os caminhos estão abertos para diferentes alteridades – o corpo, o poético, o imaginário, o transcendente. Métodos pré-definidos de investigação não dão conta ou se mostram pouco eficazes.

Possivelmente, conforme apresentam Simas e Rufino (2018), a palavra *macumba* tem origem no quicongo, idioma falado na República do Congo e norte de Angola, onde *kumba* significa *feiticeiro* e o sufixo *ma* forma o plural. *Kumba* também designa os poetas, os encantadores de palavras. *Macumba*, portanto, seria a terra dos poetas do feitiço; “[...] dos encantadores de corpos e palavras que podem fustigar e atazanar a razão intransigente e propor maneiras plurais de reexistência pela radicalidade do encanto, em meio às doenças geradas pela retidão castradora do mundo como experiência singular de morte” (SIMAS; RUFINO, 2018). Eis o entendimento poético da epistemologia da encruzilhada.

Deste modo, sendo o filme espaço da síncope, das macumbas, os vazios são preenchidos a cada passo, a cada ação, a cada fenômeno que se apresenta diante do olhar. O filme é encruzilhada, portanto, por si só é a morada de Exu, que rompe hegemonias e estimula reflexões, a circulação dos sentidos, o deslocamento entre o real e o imaginário. O filme em questão é a convergência de vários percursos, encruzilhada representando “[...] um lugar de extremo poder e de deuses ambivalentes capazes de conter e sintetizar opostos que fluam na direção uns dos outros” (MARTIN, 2012, p. 716).

BIBLIOGRAFIA

DRAVET, Florence. Epistemologia da encruzilhada. Palestra. **Simpósio Umbanda 110 anos** – Interfaces: Sociedade, Ciências Sociais e Comunicação. Dia 15 de novembro de 2018. Organização: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista (PPGCOM/UNIP).

DRAVET, Florence; LOBO, Ítalo. **Sagrado Profano: A Umbanda e o Mercado Religioso**. Esferas, Ano 5, Nº 8, jan/jun, 2016. Disponível em: <https://portal-revistas.ucb.br/index.php/esf/article/viewFile/7907/4947>. Acesso em: 02 dezembro 2017.

MARTIN, Kathleen. **O livro dos símbolos**: reflexões sobre imagens arquetípicas. Trad.: Ami Ronnberg. Colônia (Alemanha): Taschen, 2012.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos Orixás**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

RODRIGUES, João Carlos. **O Negro Brasileiro e o Cinema**. Rio de Janeiro: Pallas, 2001.

SADLIER, Darlene J. **Nelson Pereira dos Santos. Campinas**, SP: Papyrus, 2012.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz. **Fogo no mato**: a ciência encantada das macumbas. Rio de Janeiro: Mórula, 2018.

XAVIER, Ismail. **Sertão Mar**: Glauber Rocha e a Estética da Fome. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FILMOGRAFIA

O Pagador de Promessas. Direção: Anselmo Duarte. Produção: Oswaldo Massaini. São Paulo (SP), Cinedistri, 1962, DVD.

À Meia Noite Levarei Sua Alma. Direção: José Mojica Marins. Produção: Arildo Iruam, Geraldo Martins, Ilídio Martins. São Paulo (SP), Indústria Cinematográfica Apolo, 1964, DVD.

Barravento. Direção: Glauber Rocha. Produção: Braga Netto, David Singer, Rex Schindler, Roberto Pires. Salvador (BA), Iglu Filmes, 1962, DVD.

O Amuleto de Ogum. Direção: Nelson Pereira dos Santos. Produção: Nelson Pereira dos Santos. Rio de Janeiro (RJ), Embrafilme, Regina Filmes, 1974, DVD.

SIMPÓSIO VI



IDENTIDADES E SEXUALIDADES
NO AUDIOVISUAL

DA PRODUÇÃO À RECEPÇÃO

REGIANE RIBEIRO E VALQUÍRIA JOHN

MULHERES NO SCI-FI: A PERCEPÇÃO DOS FÃS BRASILEIROS SOBRE A MUDANÇA DE GÊNERO NA FICÇÃO SERIADA *DOCTOR WHO*

BOEHRINGER, Cláudia¹

BONA, Rafael Jose²

RESUMO: O objetivo deste trabalho é o de investigar a percepção dos fãs brasileiros da série *Doctor Who* em relação à mudança de gênero do protagonista na 11ª temporada (2018) na qual Jodie Whittaker passou a ser a Doutora. A pesquisa se classifica como do tipo documental, de abordagem qualitativa e quantitativa, e utiliza a técnica de análise de conteúdo. Aplicou-se um formulário on-line com um questionário composto por perguntas que versavam sobre o perfil, hábitos de consumo de mídia, gênero e o consumo de *Doctor Who*. O formulário foi aplicado em grupos oficiais de fãs brasileiros no *Facebook*, nos meses de abril e maio de 2019, e obteve 1022 respostas válidas. O principal resultado constatado foi de que, do ponto de vista dos fãs brasileiros, trazer uma mulher ao posto de Doutora foi muito importante, não somente pela mudança de gênero, mas também para a próxima geração, que pode obter um exemplo a partir dessa protagonista.

PALAVRAS-CHAVE: Mulheres; Fãs; *Doctor Who*; Gênero; Ficção seriada.

INTRODUÇÃO

Somos moldados por tudo que consumimos e o que condiz com nossos princípios, intrinsecamente. Nesse cenário de consumo, temos a questão de representações de gêneros dentro das produções audiovisuais. Se comparado aos últimos vinte anos, é possível observar uma grande evolução em como o gênero feminino vêm sendo retratado ao público, trazendo cada vez mais a um personagem forte e capaz, em oposição à costumeira donzela em perigo retratada em diferentes produções de mídia.

Dentro dessa representação devemos nos atentar também a nichos específicos de consumo, no caso, às ficções científicas. É comum perceber reações adversas

¹Graduada em Publicidade e Propaganda (FURB), e-mail: claudiaboeh@gmail.com.

²Professor orientador. Doutor em Comunicação e Linguagens (UTP), docente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/FURB) e dos cursos de graduação da FURB e da UNIVALI, e-mail: bona.professor@gmail.com.

em casos de novas minorias a serem inseridas em conteúdos desse gênero. A representação de grupos sociais negligenciados é, muitas vezes, criticada por vozes de ódio, que acabam tomando mais volume frente às percepções positivas.

A série de ficção científica britânica, *Doctor Who*, criada pela emissora BBC em 1963, é sobre as aventuras de um alienígena viajante do espaço-tempo; sua raça possui conhecimentos elevados e, dentre eles, o poder da regeneração. A cada período de tempo o protagonista, que leva o nome de Doutor, pode modificar-se completamente em corpo, raça, sexo e personalidade. Somente após cinquenta e quatro anos de série e doze Doutores sendo protagonistas, a primeira mulher a assumir o posto de Doutora foi anunciada pela emissora. Após o lançamento da nova temporada, no segundo semestre de 2018, Jodie Whittaker (13ª Doutora) ainda divide opiniões e traz diversas questões, destacando assim a importância de visualizar o ponto de vista de quem consome este produto midiático: o fã.

Ao partir desse cenário, podemos observar alguns questionamentos relacionados à figura da mulher como protagonista em ficções seriadas estrangeiras no território nacional: qual foi percepção dos fãs brasileiros da série em relação à primeira protagonista mulher em *Doctor Who*? Quem é esse público? Como essas pessoas consomem entretenimento atualmente? Quais são as percepções em gênero e representatividade? Qual foi o impacto que a mudança de gênero da protagonista para esse público?

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo geral investigar a percepção dos fãs brasileiros da série *Doctor Who* em relação à mudança de gênero da personagem principal. Seus objetivos específicos são: identificar o público brasileiro fã de *Doctor Who* e seus hábitos de consumo de mídia; comparar suas percepções sobre gênero e representatividade; e analisar a importância da mudança de gênero da protagonista de *Doctor Who* para esse público.

1. REPRESENTAÇÃO FEMININA NO AUDIOVISUAL

Criado em 1985 pela cartunista Alison Bechdel em sua tirinha *Dykes to watch out for*, o teste Bechdel tem como objetivo mensurar concepções de gênero no discurso cinematográfico. Para passar, a produção precisa atender três parâmetros: (i) ter ao menos duas personagens femininas nomeadas; (ii) as

duas personagens precisam conversar entre si; (iii) o assunto dessa conversa precisa ser qualquer tópico que não seja um homem (MAGALDI; MACHADO, 2016, p. 3).

A pesquisa de Lauzen (2015) levanta dados sobre a participação feminina em produções cinematográficas e ressalta ainda a pouca representatividade da participação das mulheres. Dados mostram que de todos os filmes catalogados para análise (lançados em 2014) apenas 19% contavam com mulheres em papéis protagonistas. Quando levado em consideração apenas os de maiores bilheteiras, a porcentagem cai para 12%.

Outros dados levantados que corroboram com a ideia de representação estereotipada e indicam que 30% de todos os personagens com fala nos filmes eram mulheres, e 58% delas são identificadas por papéis sociais, seja esposa, mãe ou amante (LAUZEN, 2015).

Um estudo liderado pela socióloga Stacy Smith da Universidade da Califórnia, revelou que em 2012 para cada personagem forte feminina há seis mulheres retratadas como artificiais, dependentes e fracas. Das 11.927 personagens da televisão com falas analisadas, a maioria não tinha um emprego satisfatório e não possuía destaque intelectual/de poder ou voz de comando. Em sua maioria, o estudo mais uma vez mostra que as mulheres ainda são retratadas por estereótipos do patriarcado (donas de casa, mães, fúteis etc.) e sexualizadas mais do que como mulheres independentes e relevantes para a sociedade. (FRIEDRICH, 2015, p. 6).

Se hoje temos uma população dividida quase igualmente entre mulheres e homens, a representação desses toma caminhos diferentes quando falamos em telas (FRIEDRICH, 2015). A ficção científica, seja literária, cinematográfica ou televisiva, evolui em seus pressupostos, mas nasce condicionada pelas regras de um sistema patriarcal, se configurando como um gênero escrito por homens, lido por homens e protagonizado por homens (ELÍAS, 2007).

A escrita das mulheres é geralmente marginalizada e subestimada desde que os seus livros começaram a ser publicados, e isso acontece muito mais frequentemente por meio de campanhas de sussurros, do

do que com a retirada das máquinas de escrever de suas mãos e seu banimento da escrita. (CARVALHO, 2018).

Questiona-se, então, sobre a representação das mulheres na ficção seriada. As autoras Alves e Almeida, na obra *Mulheres em seriados* (2015), estudam as representações de mulheres em ficções seriadas e como a narrativa junto da personagem se modifica ao longo do tempo para se adequar ao contexto atual.

As primeiras mulheres protagonistas em séries policiais na TV apareceram no final da década de 1980. [...] A onda feminista na sociedade apareceu timidamente na TV nos anos setenta com *Police Woman* e poucas séries depois, mas foi na comédia e na aventura que apareceram as mulheres com superpoderes, como em *A Feiticeira* e *Jeannie é um gênio*. (ALVES; ALMEIDA, 2015, p. 31).

É muito mais comum encontrar séries em que papéis femininos estejam ligados com a imagem da mulher buscando relacionamentos amorosos – ou fugindo deles, mas sempre acabam envolvidas com homens. Mesmo com a audiência feminina sendo superior à masculina, o tempo de tela não segue esse padrão e dá mais espaço aos homens do que às mulheres (FRIEDRICH, 2015).

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é do tipo documental, com abordagem qualitativa e quantitativa, que utiliza a técnica de análise de conteúdo. O universo do presente estudo engloba os fãs brasileiros do seriado Doctor Who. Como amostra, foram utilizados quatro grupos do Facebook direcionados a fãs da série, sendo o primeiro com 9.193 membros, o segundo com 7.789 membros, o terceiro com 9.471 membros e o quarto com 22.278 membros. Além disso, foi feita uma publicação no Twitter, que recebeu 72.648 impressões de engajamento, vindos de 252 curtidas e 161 retweets (dados de 10 de junho de 2019).

Foi aplicado um formulário on-line hospedado no *Google Forms*, com um questionário estruturado semiaberto composto por trinta e cinco perguntas objetivas e subjetivas, divididas em quatro dimensões: perfil, hábitos de consumo de mídia, gênero e Doctor Who.

No primeiro bloco buscou-se traçar um perfil de gênero, idade, estado de residência, nível educacional e ocupação dos respondentes. No segundo bloco o objetivo foi entender a frequência e tipo de séries que esse público consome, bem como seus hábitos e preferência durante e após assisti-las. O bloco de gênero buscou relacionar gênero às questões do bloco anterior, abordando suas preferências ao se tratar de homens e mulheres em séries, e qual é a influência disso na opinião pessoal. O último bloco relacionou questões dos dois blocos anteriores à série, buscando saber qual é a relação do fã com a ficção seriada e a nova protagonista mulher, bem como qual foi a influência para a sua relação com a série, e qual sua opinião de influência deste fator sobre a série em geral.

Um pré-teste foi realizado com seis profissionais da área de Comunicação Social (Jornalismo e Publicidade e Propaganda), para que pudessem avaliar a necessidade de alterações no questionário utilizado e assim obter resultados mais eficientes na aplicação aos grupos de Facebook supracitados.

O critério para a escolha dos grupos de pesquisa se deu de forma não probabilística por julgamento, nesse caso, utilizado para selecionar especificamente os fãs da série. O formulário ficou aberto entre os dias 25/04/2019 e 05/05/2019 e obteve 1.022 respostas válidas.

3. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A pesquisa é iniciada com uma apresentação dos objetivos a serem estudados, abrindo ao perguntar se o entrevistado assistiu a 11ª temporada de Doctor Who, no caso, a protagonizada por Jodie Whittaker, que foi exibida em 2018: 73,3% disseram ter assistido e 26,7% não.

3.1 BLOCO A - PERFIL DEMOGRÁFICO

No primeiro bloco pretendeu-se traçar um perfil do fã brasileiro da série. Quando perguntados sobre gênero, os respondentes foram identificados como 54% feminino, 44,6% masculinos e 1,4% outro gênero, não especificado. A idade dos respondentes foi 64,3% de 19 a 28 anos, 21,8% até 18 anos, 10,5% de 29 a 38 anos, 2,3 % de 39 a 48 anos e 1,1% acima de 49 anos. Os estados com mais

participantes na pesquisa foram São Paulo (32,1%), Rio de Janeiro (10,7%), Minas Gerais (9,6%), Paraná (7,6%), Rio Grande do Sul (6,5%) e Santa Catarina (6,3%), todos os outros expressaram menos de 3,5%.

Ainda se tratando sobre o perfil desse público, quando perguntados sobre sua ocupação, nota-se que 43,9% apenas estudam, 25,2% estudam e trabalham, 20,8% apenas trabalham e 10% nem estudam nem trabalham. Dentro desse público, 38,1% possuem ensino superior incompleto, 27,5% ensino superior completo, 20,9% ensino médio completo, 9,5% ensino médio incompleto, 2,6% ensino fundamental completo e 1,4% ensino fundamental incompleto.

3.2 BLOCO B - CONSUMO DE SERIADOS

No segundo bloco da pesquisa foi possível descobrir os hábitos do público já delimitado quanto a seu consumo de séries em geral, além de como ele se comporta a partir dessas formas de entretenimento. De início foi perguntado com que frequência o público assiste séries, sendo que 35,6% respondeu uma frequência de mais de uma vez por semana, 32,3% diariamente, 18,8% semanalmente, 7,8% mensalmente e 5,8% raramente assiste séries. Quanto aos gêneros de série favoritos, se sobressaiu o gênero de ficção científica, com 42,7%, e 27,3% das pessoas que não possuem um favorito.

Questionados sobre suas preferências no método de assistir séries, esse público prefere claramente os serviços on-line e *on demand* (72,9%), ou seja, dispositivos como Netflix, Hulu e YouTube. Ainda com bastante relevância temos os *downloads*, com 24,2% de preferência. Além disso, 2,3% preferem assistir diretamente pela emissora de TV, 0,4% não tem preferência e 0,2% preferem DVDs.

No caso de séries com episódios semanais, 64% do público estudado costuma acompanhar semanalmente, 26,1% espera um período e assiste vários episódios seguidamente e 9,9% dão preferência a maratona a série ou temporada.

Quanto a como costumam assistir, 62,7% assistem principalmente on-line e *on demand*, 35,2% por meio de *downloads* e 2,8% pelas emissoras de TV. Além disso, os dispositivos mais utilizados para se assistir essas séries são computadores,

com 69,6%, seguidos por 49,3% dos aparelhos celulares e *smartphones* e 43,3% das televisões, incluindo *Smart TV* e aparelhos de *casting*. Também deve-se considerar os 5,5% que utilizam *tablets* e 0,9% que utilizam consoles de videogames para consumir séries. A figura, a seguir, ilustra os resultados dessa pergunta do bloco (ver Figura 1):

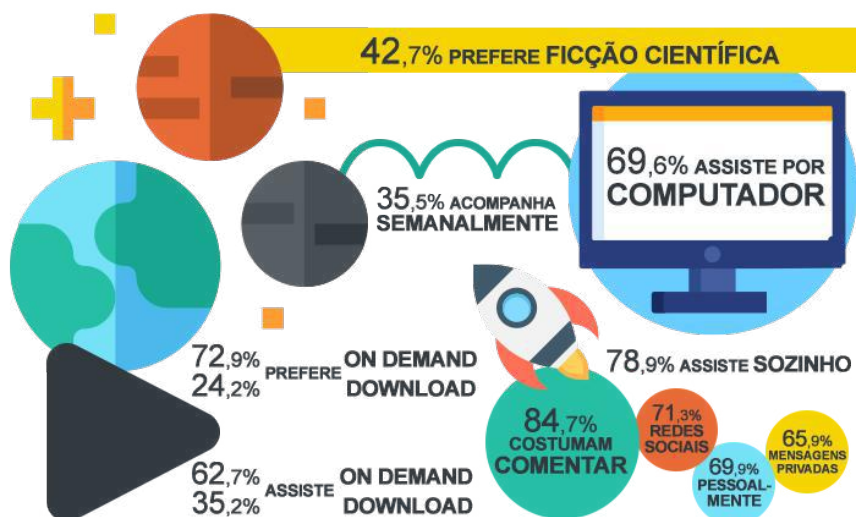


Figura 1: Perfil majoritário de consumo de seriados do público brasileiro de Doctor Who
 Fonte: Dados da pesquisa.

Ao focar nas interações sociais ao assistir séries, 78,9% dos fãs apontaram que costumam assistir sozinhos, 18,2% com mais uma pessoa, 2,3% com mais duas pessoas e 0,7% com três ou mais. Após assistir às séries 84,7% costumam comentar com outras pessoas e 15,3% dizem não fazer comentários. Entre as pessoas que costumam comentar, um grande número utiliza diversos meios: se destacam os 71,3% que o fazem por meio de redes sociais, junto aos 69,9% que comentam pessoalmente e os 65,9% que preferem mensagens privadas. Para comentar são também utilizados grupos de mensagens (39,6%), fóruns na internet (17,7%) e comentários em sites específicos sobre séries (15,6%).

3.3 BLOCO C - GÊNERO EM SÉRIES

O terceiro bloco de perguntas foi focado basicamente nas motivações do público na escolha do conteúdo e qual seria a sua relação com gênero. Dos respondentes, 68,8% não consideram dar importância para o gênero dos personagens principais de uma série e 31,2% acreditam ser relevante. Quando questionados se acreditam que o protagonista ser homem ou mulher influencia na sua opinião da série, antes de assisti-la, 73,7% disseram não e 26,3% que existe

essa influência. Inclusive, desses que acreditam que sim, 92,5% consideram a influência positiva e 6,7% dizem ser negativa. Perguntados se acompanham mais séries com protagonistas homens ou mulheres, a maior parte (42,1%) disse ser misto. Já considerando as chances de começar uma série levando em conta o protagonista ser homem ou mulher, 61,3% se disseram indiferentes.

Quanto ao que desperta o interesse em consumir uma série, 91,7% dos respondentes dizem que é a narrativa a ser contada, combinada com outros fatores, conforme mostra o gráfico a seguir (ver Gráfico 1):

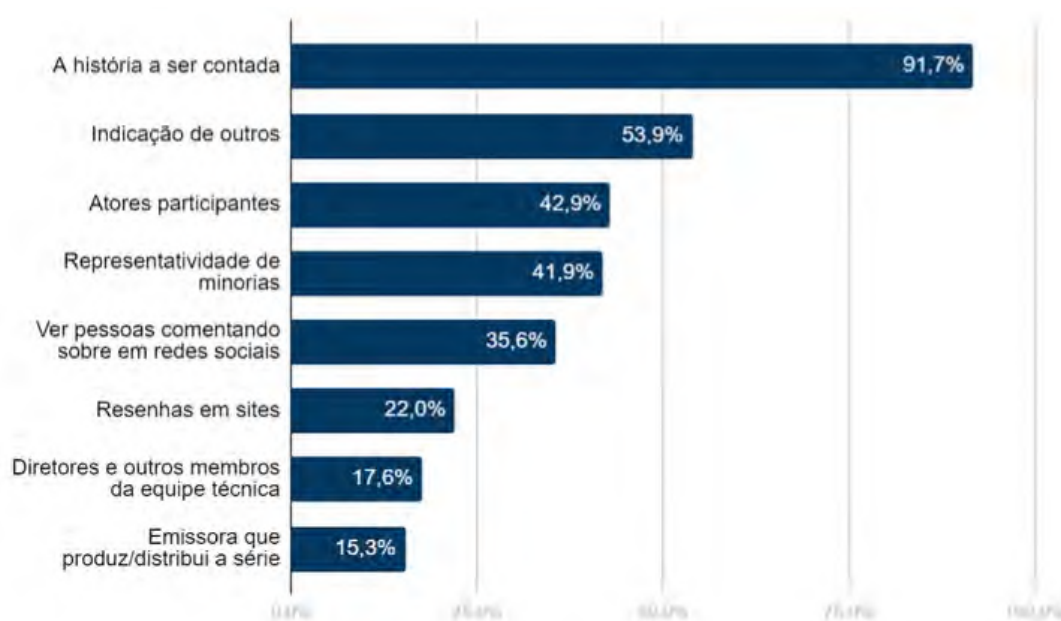


Gráfico 1: O que desperta seu interesse para começar a assistir uma série?

Fonte: Dados da pesquisa.

3.4 BLOCO D - DOCTOR WHO

Neste último bloco o objetivo principal foi de relacionar as questões anteriormente apresentadas aos respondentes à série Doctor Who. Para abrir o assunto sobre a série, foram perguntados em que ano começaram a assistir o seriado: 57,9% iniciaram entre 2012 e 2015.

Partindo do foco em relação aos Doutores que os respondentes já assistiram, os seriados que já haviam temporadas disponíveis nessa mesma época se destacam em relação aos demais, visto que o 9º, 10º, 11º e 12º Doutores foram assistidos por mais de 93,8% dos fãs brasileiros. Seguidos pela 13ª Doutora, com 78,7%, que teve sua temporada lançada mais recentemente.

Quanto a como os respondentes conheceram a série, o principal fator indicado foram amigos, família e namorados, com 34% das respostas, seguidos por emissoras de TV, com 25,7%, o que pode ser relacionado à série já ter sido transmitida no Brasil pela TV Cultura, e redes sociais digitais (24,7%).

A primeira impressão dos respondentes quando souberam que Jodie Whittaker interpretaria a Doutora foi majoritariamente positiva, citando principalmente o fato de finalmente ser uma mulher, surpresa pela mudança de gênero e a constante inovação da série. Além disso, muitos que já conheciam outros trabalhos seus comentaram sobre Jodie ser uma grande atriz, citando filmes e séries com sua presença. Muitos que tiveram reações neutras falaram sobre a ansiedade e curiosidade em cada mudança de Doutor e a expectativa com todas as outras alterações na série. Os respondentes que tiveram reações negativas citaram estranheza ou não acreditarem ser coerente com a história. Diversos também argumentaram ser apenas uma tática de levantar a audiência.

Quanto a reação do público na série, 43,9% disseram que essa mudança influenciou muito em seu interesse, 28,6% disseram não influenciar e 26,4% disseram influenciar razoavelmente. É importante notar também que 0,7% pararam de assistir a série por esse motivo e 0,3% começaram a assistir justamente pela nova atriz protagonista.

Quando perguntados sobre se sentirem representados pela doutora em algum momento, 67,2% disseram que sim, não somente por serem mulheres. Muitos comentaram sua personalidade, por ser atenciosa, enérgica, espontânea, forte, animada e uma heroína. Citaram também situações em que a Doutora vive durante a temporada que os fizeram sentir representados, como os momentos em que a diminuem e a tratam diferente por ser mulher, além de situações que ela não teria vivido se ainda fosse homem.

Enquanto os restantes 32,8% não se sentiram representados em nenhum momento, muitos disseram não buscar representação dentro de séries. O motivo mais citado foi por ser homem ou ser de outras etnias que não as representadas na temporada ou por terem uma personalidade completamente diferente da personificada pela Doutora. Muitos ainda não haviam assistido a temporada ou criticaram o roteiro.

Quando perguntados se essa mudança de protagonista foi tópico de discussão no qual costumavam comentar sobre séries, 36,9% disseram que não. Os outros 63,1% que comentaram sobre relatam que os pontos mais discutidos foram a mudança de gênero e como seria a nova dinâmica da série e seus rumos, além de discutir quais seriam as vivências da Doutora ao viajar para o passado. Muitos citaram a abertura que existiu para iniciar uma discussão sobre sexismo dentro da ficção científica e o mundo *nerd*, bem como a importância de ser uma mulher para as produções e também para os fãs, em termos de representatividade, principalmente para os fãs mais novos. Foi muito discutido também como seria a personalidade da personagem e sua roupa. Também teve comentários para que não fosse muito masculina, mas também não sexualizada, como costuma acontecer com mulheres no mundo *nerd*.

De um ponto de vista mais pessoal, quando perguntados se consideram que essa mudança tenha sido importante para a série como um todo, 6,3% opinaram que não. Já os 93,7% que concordaram apontam que a mudança foi importante no sentido de por fim, ter uma mulher como protagonista numa série de mais de cinquenta anos é importante, quebrar tabus e trazer novas reflexões e oportunidades para dentro da série. Além de trazer um exemplo por meio da Doutora para os fãs, abrindo para discussões de representatividade dentro do mundo *nerd*, *sci-fi* e também para a BBC, que não costuma discutir esses tipos de temas em suas histórias, segundo os respondentes.

Para encerrar a pesquisa, foram feitas duas perguntas bastante objetivas, a primeira perguntava qual a primeira palavra que vem a cabeça quando pensa em Jodie Whittaker, e a segunda, o mesmo em relação ao personagem Doutora interpretada por uma mulher. Nas duas questões foram percebidas respostas majoritariamente positivas, com elogios e frases de efeitos utilizadas pela própria e Doutores anteriores.

No específico sobre a atriz, podem-se perceber também diversas citações a seus trabalhos anteriores em séries como *Broadchurch* (ITV) e *Black mirror* (Channel 4), outros diversos comentaram que simplesmente já a viam como Doutora. Não foram identificados comentários negativos vindo dos respondentes.

Quanto às principais palavras relacionadas a uma mulher ser a personagem principal da série, destaca-se em evidência a palavra “representatividade”, também entre diversos outros elogios à atriz e sua performance, bem como fatores sociais relacionados a essa mudança (empoderamento, feminismo). Nesse também é possível perceber algumas reações negativas, como “desnecessário” e neutras, como: “indiferente”, “natural” e “normal”, em evidência.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com os dados coletados a partir desta pesquisa foi possível traçar o perfil demográfico dos fãs brasileiros de Doctor Who, além de seus hábitos de consumo de mídia, suas percepções sobre pautas de gênero e feminismo, inclusive sobre a mudança de gênero da personagem principal da série.

De início, pode-se entender como majoritário o seguinte perfil sobre os fãs brasileiros de Doctor Who: mulher de 19 a 28 anos, moradora do estado de São Paulo, que apenas estuda e tem ensino superior incompleto (ver Figura 2).

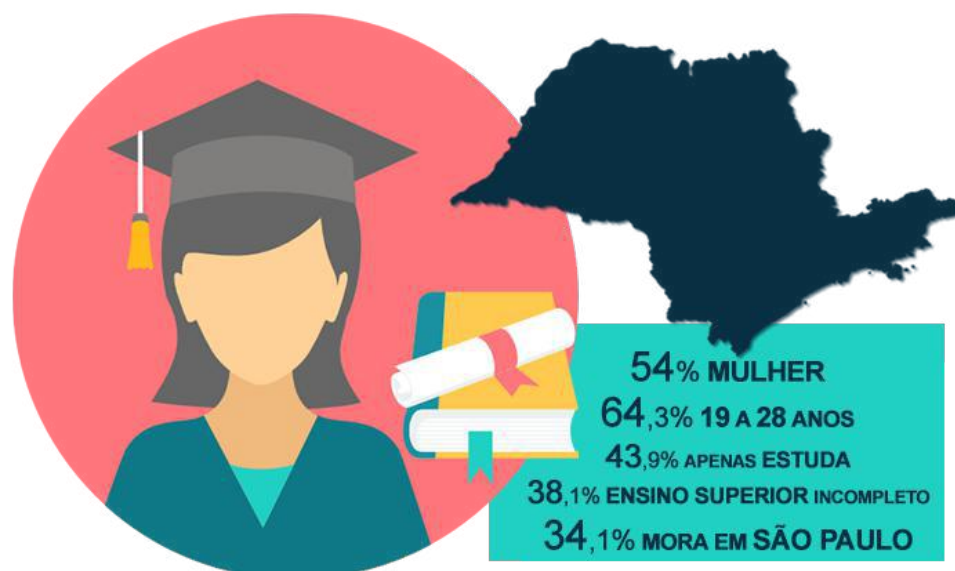


Figura 2 - Perfil majoritário do público brasileiro de Doctor Who

Fonte: Dados da pesquisa.

A partir dessas informações, foi também traçado um perfil de consumo de mídia dentro desse grupo de pessoas, procurando saber sua frequência e plataforma de consumo, bem como suas interações a partir desse consumo. Dessa forma, foi possível descobrir, por exemplo, a falha em distribuição de entretenimento para os respondentes, já que, mesmo que a maioria prefira consumir séries por

serviços *on demand*, no momento de consumo, perde-se 11% dessas pessoas para o consumo via *download*, ou seja, para a pirataria on-line. Dentro deste estudo, também foi possível perceber que o público da série tem o hábito de consumir séries sozinho, porém comenta sobre os episódios e notícias principalmente por redes sociais digitais, pessoalmente, ou por meio de mensagens privadas. Além disso, a maioria dos respondentes costuma acompanhar as séries que assiste semanalmente, o que é justificado por Furuzawa (2013), quando cita a expectativa pelo episódio da semana, criada a partir da afeição ao herói retratado pelos seus computadores, que é o aparato tecnológico mais utilizado pelos respondentes.

Se torna perceptível, após realizar o estudo sobre o consumo desse público em séries, quando relacionado a gênero, que os hábitos do público correspondem quase que diretamente com os dados fornecidos anteriormente sobre o mundo da ficção científica. Enquanto 42% do público consome séries de gênero misto, quase metade das séries de ficção científica mais assistidas do Banco de Séries (2019) também possuem gênero misto.

Constata-se também que a representação de minorias já pode ser considerada um fator decisivo no interesse ao iniciar uma série. Com os resultados direcionados a Doctor Who em específico, é possível também compreender a importância da representatividade para o público que a assiste. E isso se dá desde o nicho da série em si, até o cenário de ficção científica no mundo. Destaca-se a oblividade desse público quanto a história desse gênero de entretenimento, percebido o grande número de menções quanto à mudança de sexo da personagem como um marco importante para o *sci-fi*, gênero criado por uma mulher.

Contudo, a recepção de Jodie Whittaker no protagonismo da série pode ser vista como majoritariamente positiva. É analisado com ênfase a importância a mudança teve principalmente para as mulheres e, inclusive, reconhecida também dentre os homens. Ter “Doctor” como a palavra mais citada ao pensar em Jodie Whittaker é um enorme reconhecimento para a atriz, pois significa que esse público já a reconhece como a protagonista da série, e, visto que os fãs, segundo Lima e Cavalcanti (2018), depositam seus desejos, anseios, formas de agir e pensar nas ficções seriadas, procurando maneiras de se projetar em determinado personagem. Esse reconhecimento também provém da representatividade que a atriz traz à série.

Mesmo que na série atual ela ainda tenha sido a Doutora menos assistida entre os respondentes, isso pode ser justificado pelos picos de audiência do 11º Doutor, já que não há como comparar com exatidão um conteúdo lançado há nove anos, com outro exibido há menos de um, principalmente pelo público que costuma assistir séries tempos depois do lançamento.

Com este estudo é perceptível a empolgação geral do público brasileiro de Doctor Who e como os respondentes estavam, em sua maioria, felizes com a inovação trazida para a série. A quem criticou a mudança de forma negativa, foi interessante observar uma falta de argumentos, ou até mesmo o reconhecimento do machismo enraizado pelos próprios respondentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada, podemos considerar que os fãs brasileiros de Doctor Who são, majoritariamente, mulheres de 19 a 28 anos, moradoras do estado de São Paulo, que apenas estudam e têm ensino superior incompleto. Além de já terem uma preferência por seriados de ficção científica, acompanham episódios semanalmente, preferencialmente por meio de serviços *on demand*, comentam eles por meio de redes sociais, pessoalmente ou por mensagens privadas. Foi possível também comparar as suas percepções de gênero e representatividade na temática de ficções seriadas, no qual já é visto como fator de escolha a representação de minorias, mesmo que a grande maioria assista séries com gêneros mistos em protagonismo ou não dê importância para o gênero nesse âmbito. É perceptível também o reflexo positivo que a mudança na série teve em seu público, que abriu no fandom as maiores discussões sobre representatividade, gênero e outras causas sociais que foram abordadas na 11ª temporada de Doctor Who. Do ponto de vista dos fãs, trazer uma mulher ao posto de Doutora foi muito importante, não somente para esse sentido dos fãs, mas também para a próxima geração, que pode obter um exemplo a partir desta protagonista.

Estudos como este são importantes para as áreas de Cinema e de Audiovisual, não somente como um ponto de vista do entretenimento, no qual se estuda as preferências e desejos de seu público-alvo, mas também para trazer uma percepção sobre o futuro do conteúdo de mídia a partir das opiniões de quem a

consome, bem como a relação, de nível pessoal, que esse público estabelece com o entretenimento. Trazer representatividade à televisão tem sido vital para a evolução desse mercado, causando mudanças sociais a partir do entretenimento que é consumido. A partir da representação de mulheres em posição de liderança e poder, é possível causar impacto a todos os tipos de público. Um passo importante, iniciado em diversos gêneros de entretenimento é trazer também outros tipos de representatividade, seja racial, LGBTQI+, de pessoas com deficiências, entre outros, a papéis de protagonismo.

A partir deste estudo, deixa-se de sugestão outras pesquisas relacionadas a representatividade de minorias, como a aplicação da metodologia apresentada em outras ficções seriadas. Recomenda-se também realizar estudos quantitativos com números específicos sobre a participação de mulheres em papéis de protagonismo em produtos de ficções seriadas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, I.; ALMEIDA, A. **Mulheres em seriados**: configurações. Salvador: EDUFBA, 2015.
- BANCO DE SÉRIES. **Gênero sci-fi**. Disponível em: <<https://bancodeseries.com.br/index.php?action=todasseries&letra=&canal=&genero=4&order=count>>. Acesso em: 03 jun. 2019.
- CARVALHO, D. **Mulheres na Ficção Científica**: se Mary Shelley inventou o gênero, por que há tão poucas escritoras conhecidas? 17 abr. 2018. Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/mulheres-na-ficcao-cientifica-se-mary-shelley-inventou-o-genero-por-que-ha- tao-poucas-escritoras-conhecidas/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- ELÍAS, C. A. Gênero e estereótipos nas séries televisivas de ficção científica. **Outra Travessia**, n. 6, 2007, p.157-165.
- FRIEDRICH, F. As mulheres seriadas: uma breve análise sobre as protagonistas femininas nas séries brasileiras de comédia. In: **Anais... XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 2015, Rio de Janeiro, p.1-15.
- FURUZAWA, C. P. Séries policiais: características e particularidades das narrativas policiais televisivas. **Vozes & Diálogos**, Itajaí, v.12, n.2, 2013, p.110-125.
- LAUZEN, M. M. **It's a man's (celluloid) world**: on-screen representations of female characters in the top 100 films of 2014. Disponível em: <https://womenintvfilm.sdsu.edu/files/2014_It_s_a_Mans_World_Report.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2019.
- LIMA, C. A. R.; CAVALCANTI, G. K. Fãs, representação e ativismo: shipping de casais homoafetivos na teledramaturgia da Rede Globo. **Ícone**, Recife, vol.16, n.1, 2018, p.100-119.
- MAGALDI, C. A.; MACHADO, C. S. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. **TEXTURA-Revista de Educação e Letras**, v.18, n.36, 2016, p.250-264.

REPRESENTAÇÃO, REPRESENTATIVIDADE E INTERSECCIONALIDADES: UM MAPEAMENTO DAS CATEGORIAS (RAÇA, SEXUALIDADE E GÊNERO) EM ARTICULAÇÃO NAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

Amanda Renaly da Silva¹

RESUMO: A busca por reconhecimento é cada vez mais nítida em nossa sociedade, e esse movimento pode ser encontrado através da identificação entre personagens e situações descritas em materiais ficcionais. O objetivo do mapeamento levantado é verificar a construção de narrativas ficcionais em produções originais da plataforma de *streaming* NETFLIX, relacionando-as com o contexto interseccional de raça, gênero e sexualidade. O *corpus* é construído a partir da análise das produções compreendidas no período que corresponde ao triênio de 2016-2018. No primeiro momento da investigação, foi realizada a pesquisa exploratória e quantitativa dos dados por meio do catálogo disponível *online*, classificando as séries nas categorias referentes à sua produção e construção de protagonistas, tais como: gênero narrativo; descrição de protagonista contendo a distinção de raça, gênero e orientação sexual; responsáveis pela direção e roteiro e país de origem. Então, através da pesquisa descritiva, verificaram-se as relações existentes entre as construções das personagens com suas características interseccionais. As teorias que motivam essa investigação perpassam principalmente conceitos de cultura de mídia e pós-feminismo. Os resultados apontam para um aumento das produções que apresentam personagens mulheres como protagonistas; entretanto, o número de personagens principais multirraciais e com orientação sexual e identidade de gênero que vão além do branco, cisgênero e heterossexual ainda é baixa e tendem a reforçar estereótipos pré-estabelecidos no imaginário coletivo.

PALAVRAS-CHAVE: Interseccionalidade; Ficção Seriada; Netflix; NEFICS.

1. INTRODUÇÃO

As desventuras do proprietário de uma loja de departamento é a narrativa que aponta o marco da primeira ficção seriada da história. Em novembro de 1946, a série *Pinwright's Progress* foi ao ar na TV britânica BBC, por onde permaneceu por apenas uma temporada, com 10 episódios de 30 minutos de duração. A trama acompanha a rotina de J. Pinwright, gerente da loja Macgillygally's, que diariamente enfrenta adversidades provocadas por um rival e por funcionários

.....

¹Estudante de Graduação em Relações Públicas, Universidade Federal do Paraná.

Email: amandarenaly1@gmail.com.

(NADALE, 2018). Desde então, observamos a evolução desse formato e das diferentes construções de narrativas que seguiram e a relação formada entre público e produto midiático.

O objetivo geral do presente artigo é de apresentar o mapeamento e a identificação das construções de narrativas ficcionais em produções originais da plataforma de vídeos sob demanda, *Netflix*. E também, relacionar tais produções com o contexto da interseccionalidade de raça, gênero e sexualidade, evidenciando a forma como tais narrativas negociam com a ressignificação de identidade dos indivíduos. Esse estudo foi resultado de uma pesquisa de Iniciação Científica desenvolvida entre 2018 e 2019 no âmbito do grupo de pesquisa NEFICS - Núcleo de Estudos em Ficção Seriada.

A escolha da plataforma de *streaming* como objeto de estudo se deve ao fato dela ser hoje uma das grandes influências na produção do audiovisual. Além disso, no ano de 2018, a empresa ultrapassou a marca de 130 milhões de assinantes no mundo (JORNAL DE BRASÍLIA, 2018). O período que compreende os dados selecionados para a investigação são das produções lançadas no triênio 2016, 2017 e 2018 e disponíveis no Brasil. A partir dos dados selecionados, verificou-se se há uma desconstrução de representações hegemônicas e estereotipadas das personagens, levando em consideração a interseccionalidade na construção das mesmas, além de analisar se fatores biogenéticos e características que os perpassam estão impregnados no *status quo* do personagem, principalmente no que se refere à relações de interseccionalidade.

Finalmente, a pesquisa busca também identificar se a forma como as representações são feitas possuem relações com quem produz e está à frente dessas narrativas. Ou seja, se é possível perceber relações entre as narrativas das séries analisadas e suas diretoras e roteiristas, caso presentes. Para tanto, as teorias que motivam essa investigação perpassam principalmente nos conceitos de cultura de mídia, pós-feminismo.

2. O CAMINHO ATÉ AQUI

2.1 O IMPÉRIO DOS UNDERWOODS E BINGE-WATCHING

Após sessenta e sete anos do lançamento de *Pinwright's Progress*, a Netflix lançou a primeira temporada de *House of Cards*, seu primeiro material original e que é o marco de uma nova forma de consumir conteúdos audiovisuais seriados. Como afirma Silva (2015, p. 4), apresentando uma pesquisa realizada pela Nielsen Company, 45% dos usuários da Netflix preferem assistir às produções originais do serviço de *streaming* quando estão na plataforma. Somado a isso, reforça que:

Além das questões produtivas e do teor da mensagem, outro aspecto interessante e inovador está focado no receptor e nas formas como ele consome as séries originais do site. Como já citado, a maioria das séries são colocadas com temporadas completas de uma só vez à disposição do usuário: ele pode assistir todos os episódios de maneira sequencial sem ter que esperar pelo próximo numa semana futura (como ocorre nas produções televisivas de canais fechados e abertos). Mais do que isso: ele pode rever e assistir onde e quando quiser, além de tomar conhecimento de uma série inteira que possui três temporadas, por exemplo, em poucos dias ou horas (dependendo de sua vontade unicamente). (SILVA, 2015 p.6).

Desde então, acompanhamos a ascensão de diversas produções originais Netflix, que intensificaram ainda mais a relação entre telespectador e produto. Seja nas disputas e manobras políticas inacreditáveis de *House of Cards* ou na identificação de vivências ou situações vividas pelas personagens multi-identitárias de *Orange is the new black*. Mas, de onde vem essa identificação e por que ela é latente na contemporaneidade?

O conceito cultura de mídia, de Douglas Kellner (2004, p. 5), diz que produtos midiáticos referenciam os valores básicos da sociedade contemporânea, determinam o comportamento dos indivíduos e dramatizam suas controvérsias e lutas, tanto quanto seus modelos para a solução de conflitos. O sujeito se apropria das narrativas consumidas em produtos midiáticos e é afetado por ela, naquilo que chama de “pedagogia cultural” (KELLNER, 2001, p.10 apud MESSA, 2006, p. 12).

Para o teórico Stuart Hall, a questão da identidade é mutável e está em permanente dinamicidade. Defende que não é um conceito fechado, mas algo que possui suas fronteiras em constante retração e alargamento,

abarcando, em diversos momentos, características até mesmo contraditórias ou antagônicas:

O conceito de identidade aqui desenvolvido não é, portanto, um conceito essencialista, mas um conceito estratégico e posicional. Isto é, de forma diretamente contrária àquilo que parece ser sua carreira semântica oficial, esta concepção de identidade não assinala aquele núcleo estável do eu que passa, do início ao fim, sem qualquer mudança, por todas as vicissitudes da história. Esta concepção não tem como referência aquele segmento do eu que permanece, sempre e já, “o mesmo”, idêntico a si mesmo ao longo do tempo. (...) Essa concepção aceita que as identidades não são nunca unificadas; que elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são, nunca, singulares, mas multiplamente construídas ao longo de discursos, práticas e posições que podem se cruzar ou ser antagônicas. As identidades estão sujeitas a uma historicização radical, estando constantemente em processo de mudança e transformação. (2000, p.108 apud MESSA, 2006, p. 16)

Em suma, as narrativas e representações transmitidas nos materiais midiáticos funcionam como uma fonte de recursos que o público utiliza para produzir significados e aspectos identitários. Dessa forma, ao produzir e veicular materiais em que há um maior número de personagens protagonistas que ultrapassam as características do homem branco, cisgênero e heterossexual, a Netflix amplia a arena de identificação entre tais personagens e o público telespectador.

2.2. A INTERSECCIONALIDADE E O PÓS-FEMINISMO

A interseccionalidade é um conceito empregado pela primeira vez em 1989, por Kimberlé Crenshaw (2004, p.10) e sugere que, na verdade, nem sempre lidamos com grupos distintos de pessoas e sim com grupos sobrepostos. Ou seja, uma ferramenta para que mulheres que vivenciam múltiplas opressões, decorrentes de características como gênero, classe e sexualidade fossem capazes de analisar e identificar a sua condição. O conceito se distancia daquele que buscava universalizar a forma como as mulheres e as opressões vividas por elas são entendidas e compreender e reconhecer os diferentes identidades de cada sujeito (FRANCHINI, 2017).

Gosto de começar mencionando que a interseccionalidade pode servir de ponte entre diversas instituições e eventos e entre questões de gênero e de raça nos discursos acerca dos direitos humanos – uma vez que parte do projeto da interseccionalidade visa incluir questões raciais nos debates sobre gênero e direitos humanos e incluir questões de gênero nos debates sobre raça e direitos humanos. Ele procura também desenvolver uma maior proximidade entre diversas instituições. (CRENSHAW, 2004, p.8)

O conceito de pós-feminismo refere-se a um processo em que as reivindicações das lutas feministas da segunda onda foram sendo enfraquecidas e como elementos da cultura exercem um papel protagonista nesse enfraquecimento sob uma constante aparência de engajamento com as pautas feministas, mas que no fim, reforçam elementos do *status quo*:

Entende que o pós-feminismo se refere a um processo ativo pelo qual os ganhos feministas dos anos 70 e 80 estão enfraquecidos. Propõe que, por um arranjo de maquinacões, elementos da cultura popular contemporânea são perniciosamente efetivos no apagamento do feminismo, enquanto simultaneamente aparentam estar engajados em uma bem informada e até mesmo bem intencionada resposta ao 'feminismo'. (...) O feminismo está nas sombras, onde no máximo pode esperar por uma sobrevida, onde há de ser considerado de forma ambivalente por aquelas jovens que dele mantêm uma certa distância em lugares públicos pelo bem social e reconhecimento sexual. (MCROBBIE, 2006, p. 1)

Os conceitos abordados acima foram norteadores no processo de construção do presente mapeamento. A partir deles, as ficções seriadas produzidas pelo serviço de streaming Netflix foram categorizados para verificar as construções de narrativas presentes nelas, conforme explicitados nos tópicos seguintes.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia utilizada foi a pesquisa descritiva qualitativa, através de três fases, sendo elas: 1) Mapeamento bruto das produções originais da Netflix disponibilizadas no intervalo da análise, tais como: filmes, documentários,

séries de ficção, especiais, *stand-up comedy* e séries destinadas ao público infantil, como animações. Nesta fase, abarcou-se séries canceladas, estreias e renovações e a coleta foi feita diretamente do site da Netflix Brasil; 2) Após coleta dos dados, foram selecionadas apenas as ficções seriadas. Foram selecionados apenas os lançamentos inéditos de cada ano. Nesta etapa, os materiais foram observados e categorizados por ano de lançamento, gênero da produção, sinopse, descrição de protagonistas - indicando o grupo identitário ao qual fazem parte, gênero e orientação sexual observados - além dos responsáveis pela direção e roteiro e o país de origem da produção; 3) A partir dessas categorias, buscou-se analisar as relações entre tais personagens e suas características idiossincráticas, verificando se de alguma forma elas convergem com estereótipos presentes em nossa sociedade ou se tentam ressignificar essa relação.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1. SOB UM PANORAMA GERAL

Na primeira etapa da pesquisa, selecionamos todos os materiais originais produzidos pela Netflix durante o período de análise. Entre séries, filmes, documentários, animações e outros, ao todo foram separadas 514 produções. Em 2016, foram produzidas 116 produções originais, 94 em 2017 e por fim, contabilizaram-se 304 produções originais disponíveis no catálogo brasileiro da Netflix. Tais dados podem ser observados na tabela a seguir:

| Ano | Quantidade de originais materiais produzidos |
|-------|--|
| 2016 | 116 |
| 2017 | 94 |
| 2018 | 304 |
| Total | 514 |

Tabela 1 - produções originais da Netflix no triênio 2016 a 2018.

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Em seguida, separamos deste material apenas o que referia-se à ficção seriada, e que de fato foi produzido pelo serviço de streaming¹, conforme demonstrado:

| Ano | Ficções seriadas Originais Netflix |
|-------|------------------------------------|
| 2016 | 27 |
| 2017 | 25 |
| 2018 | 29 |
| Total | 81 |

Tabela 2 - produções originais da Netflix e ficção seriada no triênio 2016 a 2018
 Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Em relação ao número de personagens protagonistas, foi levantado³:

| Ano | Ficções seriadas Originais Netflix | Número de protagonistas, independente do gênero |
|-------|------------------------------------|---|
| 2016 | 27 | 41 |
| 2017 | 25 | 53 |
| 2018 | 29 | 45 |
| Total | 81 | 139 |

Tabela 3 - Relação entre o número de Ficções originais e número de protagonistas
 Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

Referente à presença de mulheres na produção desses materiais, temos que:

| Ano | Ficções seriadas Originais Netflix | Presença de uma ou mais mulheres na direção e/ou roteiro |
|-------|------------------------------------|--|
| 2016 | 27 | 11 |
| 2017 | 25 | 14 |
| 2018 | 29 | 17 |
| Total | 81 | 42 |

Tabela 4 - Relação entre a quantidade de produções originais e mulheres na produção das mesmas
 Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

.....
²Atualmente, é classificado como “Original Netflix” tanto o produto produzido pela plataforma quanto o material que inicialmente foi produzido por outras emissoras e que posteriormente teve seus direitos adquiridos pela plataforma de *streaming*. Para delimitar o corpus de análise, pretendeu-se analisar somente os conteúdos que se encaixam na primeira classificação.

³Neste tópico, é importante ressaltar que há produções com mais de dois protagonistas ou casos em que há diferentes histórias que se cruzam na narrativas, havendo protagonistas diferentes em cada episódio, como por exemplo, a série *Easy* (2016), logo, o número analisado não é absoluto.

Logo, os dados gerais do mapeamento feito demonstram que os números aumentam poucas cifras de um ano para o outro. Além disso, demonstra que a presença de mulheres na produção dos produtos ficcionais também acompanha esse crescimento, sendo que em pelo menos metade das produções feitas, havia ao menos uma mulher na direção e/ou roteiro do material.

4.2. UM OLHAR ATENTO SOBRE CADA ANO

A seguir, a análise feita com cada ano individualmente, a partir de toda categorização feita em cada produto ficcional sobre as características dos e das personagens protagonistas, conforme pode ser visto na tabela 3.

2016

A partir dos dados gerais, referente à raça/etnia foi encontrado que 70,73% (29) dos personagens foram identificados como brancos, 19,51% (8) como negros, 7,32% (3) como latinos e 2,44% (1) como orientais. Referente à gênero, 53,66% (22) foram identificados como personagens masculinos e 46,34% (19) como femininos. No que concerne à questão de orientação sexual, 73,17% (30) dos personagens foram identificados como sendo heterossexuais e 26,83% (11) dos personagens não tiveram a sua sexualidade abordado, não houve nenhum personagem identificado como homossexual ou bissexual.

Logo, no que diz respeito à questão de gênero, das 19 personagens identificadas como mulheres, 9 delas foram identificadas como brancas e heterossexuais, 3 como negras e heterossexuais e uma como latina e heterossexual. No que diz respeito a personagens que não teve abordagem de orientação sexual, 5 eram brancas e 1 negra, nenhuma latina.

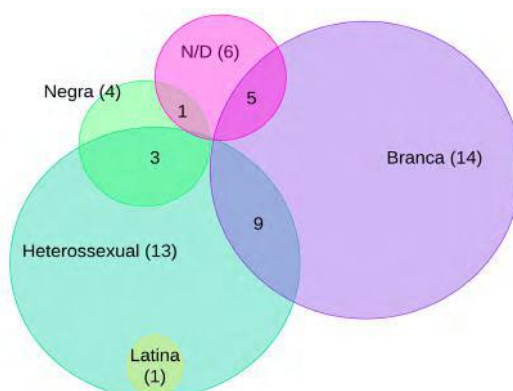


Gráfico 1 - Recorte de gênero - protagonistas mulheres nas produções de 2016

Fonte: Elaborada pela autora, 2019

2017

Em 2017, 92,45% (49) dos protagonistas foram identificados como brancos, enquanto 5,66% (3) como negros e 1,89% (1) como latino. Desses, 52,83% (28) foram identificados como femininos contra 47,17% (25) masculinos. Sobre orientação sexual, 76,92% (40) dos personagens protagonistas foram identificados como heterossexuais, 3,85% (3) como homossexuais e tanto identificados como bissexuais quanto àqueles que não tiveram sua orientação abordada, são 9,62% dos personagens.

Das 28 personagens identificadas como mulheres, 18 foram enquadradas como brancas e heterossexuais, duas como bissexuais e três não tiveram sua orientação sexual abordada. Foram contabilizadas quatro protagonistas negras sendo duas heterossexuais e duas bissexuais e uma personagem latina heterossexual.

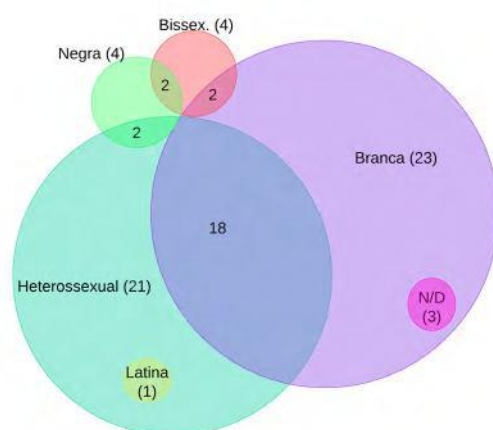


Gráfico 2 - Recorte de gênero - protagonistas mulheres nas produções de 2017
Fonte: Elaborada pela autora, 2019

2018

Por fim, no último ano da análise, notou-se que 58,14% (25) dos protagonistas foram identificados como brancos, 16,28% (7) como latinos, 11,63% (5) como negros, 6,98% (3) como orientais, 4,65% (2) indianos e 2,33% (1) como afro-latinos. Destes números, 60,47% (26) foram identificados como femininos e 39,53% (17) como masculinos. Em relação à orientação sexual, 83,72% (36) foram identificados como heterossexuais, 13,95% (6) não foram abordados e 2,33% (1) identificado como homossexual.

Das personagens protagonistas analisadas, 14 eram brancas e heterossexuais, uma era branca e homossexual e uma não teve sua orientação abordada.

Três personagens latinas e uma afro-latina foram identificadas como heterossexuais. Duas personagens indianas sendo um identificada como heterossexual e a outra não tendo sua orientação sexual abordada. Três personagens negras sendo duas heterossexuais e uma não abordada. Por último, uma personagem oriental identificada como heterossexual.

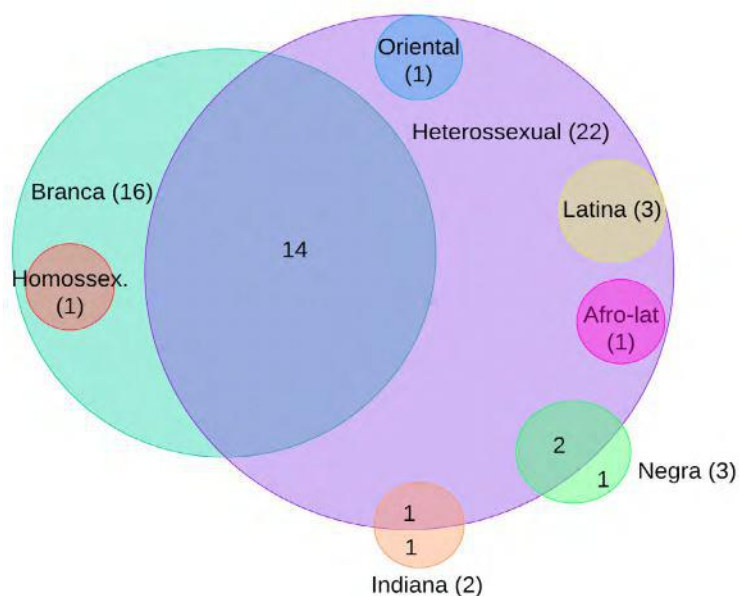


Gráfico 3 - Recorte de gênero - protagonistas mulheres nas produções de 2018
 Fonte: Elaborada pela autora, 2019

4.3. O RESUMO DA ÓPERA

Em suma, entre 2016 e 2018, houve uma ligeira queda no número de protagonistas mulheres nas produções originais Netflix, porém, é possível notar que no ano de 2018 destacam-se a diversidade de raças e etnias em comparação aos anos anteriores. Isso pode ser devido ao constante aumento de produções em país que ultrapassam o eixo América do Norte/Europa. Com relação à presença de mulheres em frente à produção desses materiais, foi possível verificar que: em 2016, das 15 séries com protagonismo feminino, oito haviam mulheres na direção e/ou roteiro; em 2017, dos 18 originais, 13 eram dirigidos e/ou escritos por mulheres e, por fim, em 2018, das 22 produções seriadas com mulheres protagonistas, 15 tinham mulheres na equipe de produção com roteiro e/ou direção.

Contudo, apesar dos resultados apontarem para um aumento das produções que apresentam personagens mulheres como protagonistas, o número de

personagens multirraciais e com orientação sexual e identidade de gênero que vão além do branco, cisgênero e heterossexual ainda é baixa e tendem a reforçar estereótipos pré-estabelecidos no imaginário coletivo. Na primeira temporada de *Stranger Things*, por exemplo, o núcleo central é composto por um grupo heterogêneo, porém, questões como raça e sexualidade são pouco abordadas. No entanto, é possível observar uma crescente mudança entre a primeira e terceira temporada, lançada no início de julho deste ano, que apresenta uma personagem lésbica (Robin, interpretada por Maya Hawke) e também explora a amizade entre Eleven e Max, fortalecendo uma irmandade entre as jovens.

Há exemplos em que pautas identitárias são o fio condutor da narrativa, como visto em, *Dear White People* e *One day at a time*, trazendo à tona discussões e novos olhares, como por exemplo, a crítica ao feminismo branco de *The Handmaid's Tale* que DWP⁴ provoca e as denúncias de opressões sofridas por latinos e LGBTQ+ em ODAT⁵. Apesar disso, até mesmo essas séries podem ser superficiais na construção de alguns personagens e reproduzem certos estereótipos relacionados à eles, como abordado em um texto na plataforma Medium, com autoria de Naira Évine⁶, que convida à reflexão sobre a forma como as personagens lésbicas e bissexuais são abordadas em *Dear White People* e *She's Gotta Have It*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira vista, parece que a Netflix inclui em seu catálogo muitas séries com o tema da diversidade em suas narrativas, e isso de fato ocorre. Contudo, durante o processo de construção da presente investigação, foi possível verificar que o serviço de streaming foca em lançar novas temporadas sobre séries com essa temática (como *Orange is the New Black*, *Dear White People* e *Las Chicas Del Cable*) do que incluir novas em seu catálogo, como é possível verificar na tabela 2.

.....
⁴Disponível em <<http://bit.ly/31p4KDi>>. Acesso em: 20.jul.2019

⁵Disponível em <<http://bit.ly/31rfbX8>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

⁶Évine, Naira. A desumanização das mulheres negras não heterossexuais em *Dear White People* e *She's Gotta Have It*. 2017. Disponível em <<http://bit.ly/2yU99BX>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

Uma das grandes dificuldades durante a elaboração do presente mapeamento foi o de encontrar fontes confiáveis que se debruçaram sobre a análise de características das personagens protagonistas das produções originais Netflix. Neste caso, recorreremos desde a sites especializados em cinema quanto a redes sociais e grupos de *fandom*. Para o futuro, se objetiva estruturar os resultados do mapeamento para que possam ser veiculados e compartilhados com outros grupos de pesquisa, servindo como uma fonte que possa ser construída e atualizada coletivamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRENSHAW, Kimberle. **A Interseccionalidade na discriminação de raça e gênero**. In: VV.AA. Cruzamento: raça e gênero, 2004. Brasília: Unifem.

FRANCHINI, B. S. **O que são as ondas do feminismo?** in: Revista QG Feminista. 2017. Disponível em: <http://bit.ly/31nc8z8>. Acesso em: 20 jul. 2019.

JORNAL DE BRASÍLIA. Brasília, 16 out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2TIL-Pqu>. Acesso em: 20 fev. 2019.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

_____. **A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. In: LÍBERO - Ano VI - Vol 6 - n o . 11, 2004. São Paulo. Tradução de Rosemary Duarte.

MACEDO, Ana Gabriela Macedo. **Pós-feminismo**. In Estudos Feministas, Florianópolis, 14(3): 272, setembro-dezembro/2006.

MCROBBIE, A. **Pós-feminismo e cultura popular**: Bridget Jones e o novo regime de gênero. Cartografias Estudos Culturais e Comunicação, Porto Alegre, 2006.

MELO, Isabelle Anchieta de. **Pós-Feminismo**: precisamos ser “feministas” para lutar por equidade e autodeterminação? Disponível em: <http://bit.ly/2YR-ZAxZ>. Acesso em: 20 jul. 2019.

MESSA, Márcia Rejane Postiglioni. **As mulheres só querem ser salvas: Sex and the City e o pós-feminismo.** 2006. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

NADALE, Marcel. **Qual foi a primeira série de TV?** 2018. Disponível em: <http://bit.ly/2TlrMi>. Acesso em: 20 jun. 2019.

SILVA, Anderson Lopes da. **A prática do binge-watching nas séries exibidas em streaming:** sobre os novos modos de consumo da ficção seriada. In: COMUNICON 2015, 5., 2015, São Paulo. Trabalho. São Paulo.



REPRESENTAÇÕES DE HEROÍNAS E VILÃS NAS TELENÓVELAS DAS NOVE DA REDE GLOBO: UMA ANÁLISE INTERSECCIONAL

CARVALHO, Janyne Leonardi de¹

CASTRO, Beatriz Martins de²

CHIARELLO, Elisa Maria³

TOY, Mariana Ue⁴

JOHN, Valquíria Michela⁵

RESUMO: Com seus modelos identitários; modelos de comportamento sexual e social; modelos do que é o bem e o que é o mal, a telenovela contribui para a construção, bem como para a problematização das representações identitárias que veicula a partir de seus enredos. Entre essas construções está a importância de como essa narrativa apresenta aos seus espectadores os modelos do que é “ser mulher”, visto que a personagem feminina é figura central nas narrativas, sendo o ponto a partir do qual a trama se desenvolve. Pode-se afirmar, pelo próprio modelo melodramático que articula a narrativa da telenovela que há efetiva representatividade feminina, no entanto, o que se questiona através dessa pesquisa é a partir de quais representações essa representatividade é construída. Deste modo, essa pesquisa centra sua análise nas personagens centrais da narrativa das telenovelas – as heroínas e as vilãs – de modo a verificar se e quando ocorrem rupturas nos modos de representações desses arquétipos nas telenovelas do horário nobre da Rede Globo de Televisão.

PALAVAS-CHAVE: telenovela, representação, identidades femininas, heroínas e vilãs.

.....
¹Graduanda do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Paraná. Bolsista Pibic de Iniciação Científica. Email: janynelc@gmail.com

²Graduanda do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Paraná. Bolsista Pibic de Iniciação Científica. Email: btmcastro@gmail.com

³Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Paraná. Atuou como bolsista voluntária de Iniciação Científica na realização da pesquisa. Email: elisa_chiarello@hotmail.com

⁴Graduanda do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Paraná. Bolsista Pibic de Iniciação Científica. Email: marianauetoy@gmail.com

⁵Doutora em Comunicação e Informação. Professora permanente do PPGCOM/UFPR. Pesquisadora do grupo Nefics do PPGCOM/UFPR. Orientadora da pesquisa. Email: vmichela@gmail.com

INTRODUÇÃO

As telenovelas ocupam a maior parcela (ou pelo menos a mais importante) da programação de televisão aberta no Brasil. Misturando fatos e acontecimentos reais com histórias fictícias, este tipo de narrativa é um dos principais difusores da cultura brasileira e de várias outras expressões da cultura globalizada.

Inicialmente concentrada no horário das 20hs e destinada às donas-de-casa, a telenovela vêm ampliando sua propagação e seu público. Ao longo de seus mais de 60 anos de existência⁶, a telenovela brasileira passou a se destinar a todas as faixas etárias, classes sociais e sexos, adotando temáticas específicas para atingir um número cada vez maior de espectadores. Durante todo esse período, ocorreram investimentos tecnológicos e na formação dos atores, sendo hoje a telenovela um dos principais produtos de exportação brasileiro. Neste cenário, a TV Globo detém a maior “fatia” do mercado produtor e na exportação dessas narrativas seriadas, motivo pelo qual foi priorizada nesta análise.

Távola (1996) considera a narrativa da telenovela como uma “obra aberta”, ou seja, vai sendo construída conforme sua receptividade junto ao público. A telenovela seria então o produto resultante da interação do seu autor com o público receptor. Essa interação é avaliada de diversas formas: com as pesquisas encomendadas pelas emissoras ao Ibope, pelos grupos focais que reagem aos temas e personagens, pela audiência (também medida pelo Ibope) e, desde o advento da internet, pela participação dos espectadores nos fóruns e comunidades dedicados ao conteúdo das novelas ou visitas aos seus sites oficiais.

Uma outra forma de avaliação está na capacidade das telenovelas de agendarem outras mídias. A partir dos anos 2000, isso passa a ocorrer enfaticamente na internet através dos sites de redes sociais, listas de discussão, blogs entre outros. A telenovela, no entanto, consegue adentrar a outros conteúdos, como o jornalístico. Revistas como Tititi, Minha Novela, entre tantas outras, dedicam quase integralmente o seu conteúdo ao universo das telenovelas. Ao adentrar outras plataformas e narrativas midiáticas, ao extrapolar o espaço do seu próprio

.....
⁶Embora as telenovelas sejam produzidas desde 1951, considera-se como marco o ano de 1963, com o início das telenovelas diárias.

horário de exibição, a telenovela atinge a todos, inclusive aos que não assistem (ou dizem não assistir) telenovela. Deste modo, contribuem para agendar as discussões sociais (sejam elas consideradas relevantes ou não).

Nesse contexto, as narrativas das telenovelas brasileiras continuam a difundir, e problematizar, hábitos, crenças, valores. Continuam a, se não criar, ao menos reforçar papéis sociais e culturais relacionados à etnia, condição social, idade, sexo, entre outros tantos traços que constituem nossa identidade como sujeitos sociais.

Justamente por estar no ar há mais de 60 anos e, como matriz cultural (MARTIN-BARBERO, 2003), há mais de um século, é possível afirmar que já há no imaginário brasileiro uma construção de memória desse gênero narrativo (idem). Por outro lado, os modos de ver telenovela têm se alterado. Hoje a narrativa não é vista apenas na TV, mas em “múltiplas telas” (OROZCO GOMES, 2011). Mesmo as novelas da Rede Globo, líder absoluta em audiência e produção do gênero, têm sentido os impactos de mudanças de comportamento por parte dos seus receptores, cada vez mais conectados à internet e expandindo esse “exercício do ver” (MARTIN-BARBERO e REY, 2001) ao âmbito compartilhado e online. Neste cenário, muitos consumidores desse gênero narrativo têm ampliado sua circulação para muito além da TV e interação de forma significativa com esse conteúdo. Como apontam Jacks et al (2012; 2013) a partir da análise da circulação das telenovelas *Passione* e *Avenida Brasil* em “múltiplas telas”,

Comentar a telenovela, independentemente da plataforma ou tipo de interação envolvido, por exemplo, se tornou uma prática social. Muitas vezes os telespectadores falam destas narrativas como se fosse algo muito próximo, real. Esse discurso não se constitui o avesso do real, mas um modo de captá-lo entre os limites da criação e da fantasia. Muitas vezes, a telenovela começa quando acaba um capítulo. Isto expressa que o significado da telenovela se relaciona mais com a circulação dos discursos sobre ela que com seu texto em si. Essa circulação é ressemantizada pela coletividade, propiciando uma espécie de poder e cumplicidade entre emissor e receptor.

Diante do exposto, é possível considerar a telenovela como uma narrativa cultural que se manifesta não somente através das suas tramas, mas também como

manifestação simbólica. Ao comentá-la, por exemplo no Facebook, “o sujeito fala de si mesmo, se reconhece e se identifica nos valores expressos pelos personagens em uma espécie de identidade cultural” (idem).

Esta pesquisa, articulada a um projeto maior que visa mapear como as mulheres são representadas na ficção audiovisual⁷, busca justamente verificar, ao longo da década em curso, como são representadas as personagens femininas centrais na narrativa do principal gênero audiovisual latino-americano – a telenovela. A análise centra-se nas protagonistas e vilãs das telenovelas exibidas no horário das 21h no período de 2010 a 2018. Escolheu-se a assim chamada “novela das oito”, que na verdade trata-se da telenovela exibida pela Rede Globo por volta das 21h, por conta de suas características singulares.

1. COLETA DE DADOS PARA PESQUISA

Para realizar essa pesquisa foi necessário primeiramente observar as narrativas no período escolhido para análise levantando as informações principais sobre cada narrativa. As informações coletadas nessa etapa da pesquisa podem ser observadas na Tabela 1.

| Narrativa | Período de Exibição | Autor(es) | Diretor(es) |
|--------------------------------|-------------------------|---|---|
| <u>Passione</u> | 17/05/2010 a 15/01/2011 | <u>Silvio de Abreu</u> | Carlos Araújo, Luiz Henrique Rios e Denise Saraceni |
| Insensato Coração | 17/01/2011 a 20/08/2011 | Gilberto Braga e Renato Linhares | <u>Dennis Carvalho</u> e <u>Vinicius Coimbra</u> |
| <u>Fina Estampa</u> | 22/08/2011 a 23/03/2012 | <u>Aguinaldo Silva</u> | <u>Wolf Maya</u> |
| <u>Avenida Brasil</u> | 26/03/2012 a 19/10/2012 | João Emanuel Carneiro | Amora Mautner e José Luiz Villamarim |
| Salve Jorge | 22/10/2012 a 17/05/2013 | <u>Gloria Perez</u> | Marcos Schechtman e <u>Fred Mayrink</u> |
| <u>Amor à Vida</u> | 20/05/2013 a 31/01/2014 | <u>Walcyr Carrasco</u> | Mauro Mendonça Filho |
| <u>Em Família</u> | 03/02/2014 a 19/07/2014 | Manoel Carlos | Jayne Monjardim e Leonardo Nogueira |
| Império | 21/07/2014 a 14/03/2015 | Aguinaldo Silva | Rogério Gomes, Pedro Vasconcellos e André Felipe Binder |
| Babilônia | 16/03/2015 a 29/08/2015 | Gilberto Braga, Ricardo Linhares e João Ximenes Braga | <u>Dennis Carvalho</u> e <u>Maria de Médicis</u> |
| A Regra do Jogo | 31/08/2015 a 11/03/2016 | João Emanuel Carneiro | Amora Mautner, Joana Jabace e Paulo Silvestrini |
| Velho Chico | 14/03/2016 a 30/09/2016 | Benedito Ruy Barbosa | Luiz Fernando Carvalho |
| A Lei do Amor | 03/10/2016 a 31/03/2017 | Maria Adelaide do Amaral e <u>Vincent Villari</u> | Denise Saraceni |
| <u>A Força do Querer</u> | 03/04/2017 a 20/10/2017 | <u>Gloria Perez</u> | Rogério Gomes |
| <u>O Outro Lado do Paraíso</u> | 23/10/2017 a 11/05/2018 | <u>Walcyr Carrasco</u> | Mauro Mendonça Filho |
| <u>Segundo Sol</u> | 14/05/2018 a 09/11/2018 | João Emanuel Carneiro | <u>Dennis Carvalho</u> |

Tabela 1: Levantamento inicial sobre as narrativas da Rede Globo exibidas entre 2010 e 2018 no horário das nove.

A etapa seguinte da pesquisa consistiu em separar quais foram as personagens femininas vilãs e heroínas dessas telenovelas. Nesse momento da pesquisa fez sentido inserir também à coleta dos dados, informações sobre os personagens LGBTQ+, assim esse grupo foi inserido na pesquisa e também foi analisado. O levantamento das heroínas e vilãs pode ser visto na Tabela 2, já os personagens LGBTQ+ podem ser observados no gráfico 1.

| Novela | Personagem | Tipologia | Faixa Etária | Raça |
|-------------------------|-----------------------|-----------|--------------|--------|
| <u>Passione</u> | Diana Rodrigues | Heroína | Adulta | Branca |
| | Bete Gouveia | Heroína | Idosa | Branca |
| | Clara | Vilã | Adulta | Branca |
| Insensato Coração | Marina Drumond | Heroína | Jovem | Branca |
| | Norma Pimentel | Vilã | Adulta | Branca |
| Fina Estampa | Griselda/Pereirão | Heroína | Adulta | Branca |
| | Teresa Cristina | Vilã | Adulta | Branca |
| Avenida Brasil | Nina/Rita | Heroína | Jovem | Branca |
| | Carminha | Vilã | Adulta | Branca |
| Salve Jorge | Morena | Heroína | Jovem | Branca |
| | Livia Marine | Vilã | Adulta | Branca |
| <u>Amor à Vida</u> | Paloma Khoury | Heroína | Jovem | Branca |
| | Félix Khoury | Vilão | Jovem | Branco |
| Em Família | Helena | Heroína | Adulta | Branca |
| | Shirley | Vilã | Adulta | Branca |
| Império | Cora | Vilã | Adulta | Branca |
| | Maria Marta | Vilã | Adulta | Branca |
| | Cristina | Heroína | Jovem | Branca |
| Babilônia | Beatriz | Vilã | Adulta | Branca |
| | Inês | Vilã | Adulta | Branca |
| | Regina | Heroína | Adulta | Parda |
| A Regra do Jogo | Toia | Heroína | Jovem | Branca |
| | Atena | Vilã | Jovem | Branca |
| Velho Chico | Maria Tereza | Heroína | Adulta | Parda |
| | Luzia | Vilã | Adulta | Parda |
| A Lei do Amor | Magnólia Leitão | Vilã | Idosa | Branca |
| | Heloisa Martins | Heroína | Adulta | Branca |
| A Força do Querer | Bibi | Heroína | Jovem | Branca |
| | Jeiza | Heroína | Jovem | Branca |
| | Ritinha | Heroína | Jovem | Branca |
| | Irene | Vilã | Jovem | Branca |
| | Cibele | Vilã | Jovem | Branca |
| O Outro Lado do Paraíso | Clara | Heroína | Jovem | Branca |
| | Sophia | Vilã | Idosa | Branca |
| | Livia | Vilã | Jovem | Branca |
| Segundo Sol | Luzia Batista/Ariella | Heroína | Adulta | Branca |
| | Karola | Vilã | Adulta | Branca |
| | Laureta | Vilã | Adulta | Branca |
| | Rosa | Heroína | Jovem | Branca |

Tabela 2: Heroínas e Vilãs

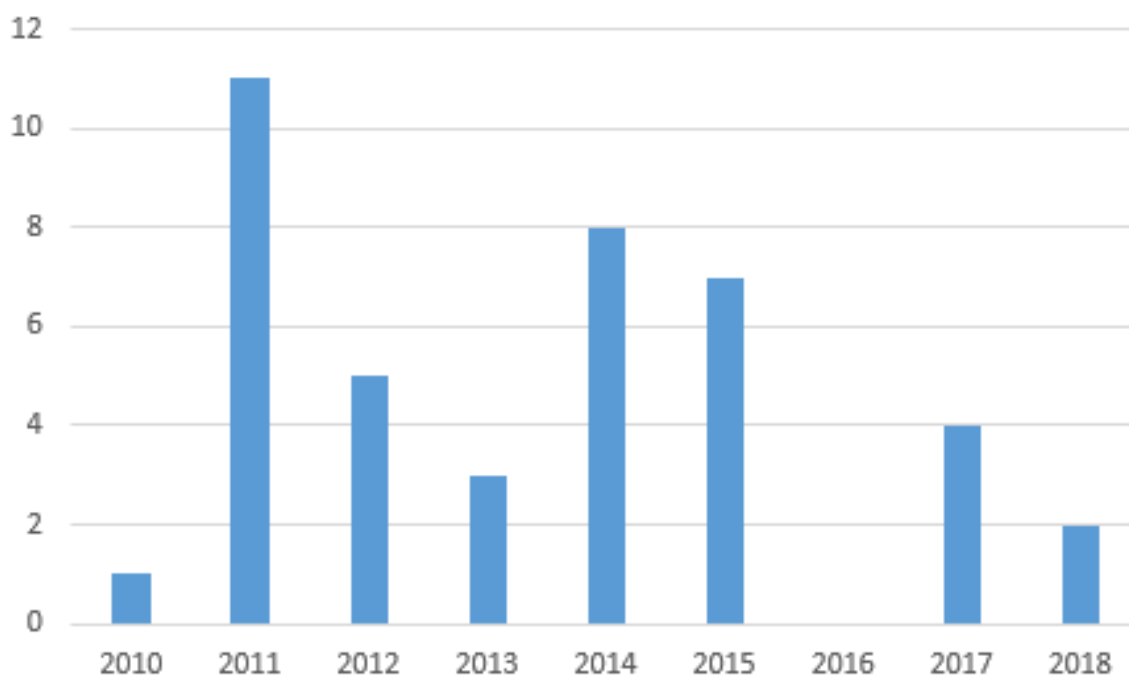


Gráfico 1: Representantes LGBTQ+ nas novelas da Rede Globo

2. ANÁLISE DOS DADOS

A partir dos dados acima coletados, foi realizada uma investigação individual de cada tópico, observando as heroínas, as vilãs, os personagens “classificados” como camaleões, além dos personagens LGBTQ+. O resultado dessas análises está descrito a seguir.

2.1 CAMALEÕES

No levantamento realizado na primeira etapa dessa pesquisa (tabela 1), foi possível perceber a existência de protagonistas que não se encaixavam exatamente nas definições de “herói” ou “vilão”. Personagens que começavam a novela de uma forma e terminavam de outra ou possuíam características conflitantes durante a trama. Uma nova consulta à bibliografia trouxe o arquétipo que estava faltando: Os Camaleões.

.....
⁷Esta pesquisa é um segmento da pesquisa intitulada “Representação, representatividade e interseccionalidades: um mapeamento das categorias (raça, sexualidade e gênero) em articulação nas narrativas audiovisuais”, desenvolvida pelo grupo Nefics – PPGCOM/UFPR, coordenado pelas professoras Regiane Ribeiro e Valquiria John. A pesquisa também está articulada ao projeto de pesquisa 2018/2019 da Rede Obitel Brasil – Observatório Ibero Americano de Ficção Televisiva, do qual a professora orientadora desta pesquisa faz parte. Vale destacar, portanto, que se trata de pesquisa em andamento e os resultados aqui apresentados são um panorama que ainda será aprofundado nas próximas etapas.

Segundo a classificação de Christopher Vogler (2015), "personagens camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão". No mapeamento realizado, foram identificados cinco personagens com características próximas de camaleões: Bibi (A Força do Querer); Ritinha (A Força do Querer); Rosa (Segundo Sol); Félix (Amor à Vida); e Norma (Insensato Coração).

Para que fosse possível mensurar como esses personagens demonstram essa ambiguidade, foi necessário realizar uma análise de seus aspectos físicos e psicológicos. Para isso, foi utilizada a tipificação de Cândida Vilares Gancho (1999). Cinco aspectos de cada personagem foram descritos: características físicas, psicológicas, sociais, morais e ideológicas.

Os resultados da análise apontam para uma baixa diversidade em relação a etnia, peso, classe social e sexualidade dos personagens. Apenas a personagem de Bibi é parda e apenas o personagem de Félix é LGBTQ+. Os outros quatro são brancos e heterossexuais. Sem exceção, todos os personagens são magros e em algum momento da novela se encaixam na classe alta. Três das cinco personagens possuem um início de trama semelhante quanto a isso. Bibi, Ritinha e Rosa começam como personagens pertencentes à classe baixa e adquirem uma melhor classe social no decorrer da trama. Bibi e Rosa adquirem por meios ilícitos e condenáveis, como tráfico de drogas e prostituição, enquanto Ritinha adquire através do casamento. As três ainda compartilham mais uma coisa em comum: todas têm entre suas maiores características a sedução, usam isso a seu favor e esse é um dos maiores indicativos de suas definições como personagens 'camaleões'.

Félix e Rosa são os dois únicos personagens que possuem uma mudança notável de caráter, começando a novela sendo designados "vilões" e terminando como "heróis". Bibi percorre o caminho oposto e possui mais fases. De heroína passa para vilã, até se tornar heroína novamente no final da novela. Ritinha e Norma são personagens mais estáveis no sentido de durante todo o percorrer da novela não conseguirem ser descritas como vilãs ou heroínas. Elas realizam boas e más ações e nunca são confiáveis, mas nenhuma ação é grande o suficiente para se destacar.

2.2 HEROÍNAS

A partir do mapeamento realizado na primeira etapa dessa pesquisa, foram identificadas 18 heroínas. Nesse primeiro momento o que se destaca foi a ausência ou pouca representatividade de certos grupos em posição de destaque nas telenovelas (como idosos e personagens LGBTQ+). Dentre todas as heroínas apenas Bete Gouveia se enquadra como idosa e apenas Morena, Regina e Maria de Sá Ribeiro não são brancas.

Observando as características físicas e psicológicas dessas mesmas personagens, foi constatado que há um certo padrão – com raras exceções – entre as mocinhas das telenovelas da emissora. O padrão que se estabeleceu foi de mulheres brancas e de baixa renda que por sorte do destino encontraram homens (par romântico ou não) que as ajudam e, a partir do encontro com esse homem, sua vida começa a mudar e ela consegue subir de classe social. Seu desfecho normalmente é com um casamento feliz e filhos. Para chegar a esse desfecho a heroína passa por alguns desafios provocados por outra mulher invejosa que é apaixonada pelo mesmo homem, mas por fim todos os obstáculos são superados e o amor vence.

Para analisar essas personagens, recorreu-se à obra *a Jornada da Heroína* (1990) de Maureen Murdock, que complementa o conceito da *Jornada do Herói* descrita por Joseph Campbell e aprofundado na linha audiovisual por Joseph Campbell. A jornada de Murdock é composta por dez etapas e o que move a heroína seria recuperar o significado da natureza feminina e valorizar o que é ser mulher em suas várias formas e significados. As dez etapas são: Separação do feminino; identificação com o masculino; estrada de provações; o sucesso ilusório; despertar para a aridez espiritual: morte; iniciação à descida para a Deusa; reconexão com o feminino; cura da divisão mãe/filha; cura do masculino machucado; e integração do masculino e feminino.

A heroína deve se tornar uma guerreira espiritual. Isso demanda que ela aprenda a delicada arte do equilíbrio e tenha paciência para integração lenta e sutil dos aspectos femininos e masculinos de sua natureza. Primeiro ela está ávida por perder seu lado feminino e se unir ao masculino, e uma vez que consegue isso, percebe que não é a resposta

nem o objetivo. Ela não deve descartar ou desistir do que aprendeu durante a sua jornada épica, mas deve enxergar as habilidades que ganhou e seu sucesso não como o objetivo, mas como parte da jornada (MURDOCK, 1990).

Diferente da jornada de Vogler, a proposta de Murdock envolve muito mais o social e os arquétipos em sua forma negativa, que muitas vezes desvalorizam o feminino. A jornada da heroína, como enfatiza a própria autora, não se encaixa em todas as heroínas de todas as histórias de forma absoluta, mas foi visto que algumas dessas histórias analisadas se encaixariam nessa jornada, como a da personagem Pereirão que possui um conflito muito grande entre o feminino e o masculino. A personagem atua profissionalmente em uma área considerada masculina, a princípio não mostra muita vaidade e é extremamente forte. Através do seu trabalho e com a ajuda da sorte – já que a personagem enriquece quando ganha na loteria – consegue subir na vida e abre seu próprio negócio onde várias outras mulheres trabalham como “marido de aluguel”. No entanto com o passar da história a personagem mostra seu lado romântico e feminino ao se apaixonar, sendo assim uma personagem que rompe estereótipos o tempo todo. Aqui vemos um pouco a jornada da heroína, em que temos o feminino e o masculino em uma personagem extremamente complexa.

2.3 VILÃS

Na primeira etapa dessa pesquisa foram identificadas 19 vilãs e 1 vilão. Nesse primeiro momento, é possível notar que existe um padrão frequente entre as vilãs das telenovelas. As personagens são majoritariamente adultas ou idosas, de classe média alta e brancas. A personagem Luzia de Velho Chico é a única classificada como parda. Além disso, a pesquisa permitiu identificar que todas as personagens eram cisgênero e a maioria era heterossexual, com uma única exceção para o personagem masculino que era homossexual, na novela Amor à Vida. Quanto à ocupação profissional, 7 das 19 personagens listadas não têm ocupação profissional definida. Além disso, 5 das vilãs possuem fontes de lucro advindas do capital do marido ou ex-marido.

Analisando suas características psicológicas, percebe-se que a maior parte das vilãs são representadas por personagens de classe média alta, sendo que apenas 2 pertencem à classe média baixa e 1 à classe média. As ações que fazem com que a personagem seja considerada uma vilã na narrativa geralmente são motivadas por inveja, vingança (vontade de fazer justiça) ou ambição. Muitas vezes, esses sentimentos são despertados pela sede de poder ou pela disputa contra outra personagem (geralmente heroínas) pelo amor de um homem.

As vilãs, em sua maioria, iniciam suas jornadas nas narrativas já ocupando um lugar hierarquicamente alto. Em algumas ocasiões, elas começam ocupando um local desfavorecido, mas rapidamente evoluem, já no início da novela. Seu papel envolve cometer diversas ações consideradas imorais e desonestas para alcançar aquilo que deseja, seja poder, dinheiro ou o amor de um homem. Por conta dessas atitudes, as vilãs colocam inúmeros obstáculos na jornada das heroínas das narrativas. A telenovela geralmente chega ao fim com o declínio das vilãs, que acabam presas, mortas ou em situações extremamente infelizes. Em casos raros, a vilã recebe uma segunda chance, sendo perdoada pela heroína. Um exemplo é o personagem Félix Khoury, que inicia a novela Amor à Vida como um personagem com desvio de caráter a ponto de sequestrar a própria sobrinha e jogá-la no lixo. Ao decorrer da novela, ele se arrepende de suas atitudes, é perdoado pela família e encontra um final feliz.

Uma das vilãs mais emblemáticas e memoráveis do período foi a personagem Carminha, de Avenida Brasil, interpretada pela atriz Adriana Esteves. Carminha faz parte de ambas as exceções citadas anteriormente, ela inicia a narrativa como prostituta, de classe média baixa, e conquista uma posição hierárquica mais alta após aplicar um golpe em seu marido. Ao longo da narrativa, suas atitudes eram voltadas aos benefícios próprios. Quando a heroína alcança seu objetivo e a vilã Carminha chega ao ponto extremo de sua vida desonesta, ela termina a telenovela arrependida e perdoada pela heroína, apesar de voltar a uma posição hierárquica baixa outra vez.

2.4 PERSONAGENS LGBTQ+

As informações coletadas sobre os personagens LGBTQ+ não se estenderam da mesma maneira que a análise das heroínas, pois o objetivo era apenas

observar se as representações existiam, ao contrário das personagens femininas que além dessa averiguação, a pesquisa se propôs a entender como acontecem essas representações.

Inicialmente, foi feita uma contagem de quantos personagens se encaixavam na categoria, de acordo com cada ano, para que fosse estabelecido um panorama temporal geral e quantitativo das representações com o passar da década de 2010 (gráfico 1). Posteriormente, procurou-se fazer uma análise mais qualitativa, interpretando os dados numéricos e temporais obtidos para compreender de maneira mais extensa os personagens LGBTQ+ que mereceram destaque – seja pela popularidade atingida frente aos telespectadores, seja pelo caráter pouco usual na construção e transmissão do personagem para o público.

A partir desses resultados, observamos que, com exceção de 2016, todos os anos analisados trouxeram personagens LGBTQ+ em suas narrativas – todavia, essa representatividade forma um padrão pendular, que cresce e diminui conforme os anos, sendo que cada pico de crescimento é proporcionalmente menor do que o pico de crescimento dos anos anteriores; e cada queda é maior do que as quedas anteriores. Ou seja: nos anos analisados, as representações LGBTQ+ existiram, mas num ritmo de restrições e diminuições cada vez mais expressivas.

A maior parte dos LGBTQ+ encontrados nas novelas de 2010 a 2018 foi de gays, sendo 18 personagens distribuídos em 9 novelas; em segundo lugar figuram as lésbicas, com 14 personagens distribuídas em 7 novelas; na sequência, temos os transexuais, transgêneros e travestis, com 6 personagens distribuídos em 5 novelas; e, por último, 1 personagem bissexual, que aparece, evidentemente, em 1 novela.

Como características comuns, vale destacar que, ainda que haja representação em quase todos os anos analisados, são poucos os personagens – sobretudo mulheres – que agem como protagonistas, sejam estes vilões ou heroínas. Quando não é completamente figurante, a classe aparece como personagens secundários e como alívio cômico para as narrativas.

É possível citar apenas dois personagens que tiveram suas histórias mais aprofundadas durante a narrativa: Félix de Amor à Vida e Ivan de A Força do Querer. Félix que – ainda que seja um grande exemplo de estereotipação do homossexual

e do uso da categoria como alívio cômico - além de protagonizar o primeiro beijo gay da história da televisão brasileira, começou a trama como um dos vilões e terminou como um dos mocinhos. Ivan (Carol Duarte), de A Força do Querer, que começa a narrativa enquanto Ivana e, ao longo da trama, se descobre como homem transgênero, sendo que a narrativa acompanha todo o seu processo de transição de maneira empática, didática e sensível gerando reações positivas no público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise de todos os dados, dividindo cada eixo da pesquisa para aprofundamento das informações coletadas, o que se observa é que todas as “categorias” possuem seu padrão. Apesar de histórias diferentes, muitos pontos existem em comum entre todas essas narrativas, como o casamento da mocinha, a inveja da vilã e o humor no personagem LGBTQ+.

O que fica claro nessa pesquisa até esse momento da análise é que a telenovela acaba por reforçar estereótipos sobre a mulher, principalmente no que se refere ao que seria uma mulher boa e uma mulher má. Com raras exceções o que se vê é que a mulher boa precisa batalhar muito para conseguir alcançar seus objetivos, para ela a vida nunca é fácil. A vida de uma mulher boa só melhora quando ela encontra um homem para lhe dar suporte, junto com o homem normalmente vem também a felicidade e o dinheiro, a mocinha sai da sua classe baixa ou média-baixa para a alta através do casamento.

Na outra ponta temos as vilãs, para elas a vida é mais fácil, conseguem dinheiro aplicando golpes e possuem uma vida sexual livre podendo ter mais de um parceiro durante toda a trama. A vilã é uma pessoa coberta de inveja, que não se contenta com nada que tem, apesar de ter relações com outros personagens ela também se apaixona, em grande parte pelo mesmo homem que a mocinha, e é por essa razão que a vida dessa personagem gira em torno de dificultar ao máximo a vida da heroína.

Com relação aos personagens LGBTQ+, muito deixa-se a desejar, visto que raramente suas histórias são aprofundadas dentro das narrativas. Esses

personagens continuam apenas como secundários, com poucas aparições, e estão presentes na trama para trazer um pouco mais de humor e quebrar a tensão gerada pelo conflito entre a vilã e a heroína.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRAIT, Beth. A Personagem. São Paulo: Contexto, 2017.

CAMARGO, Hertz Wendel de. Imagens televisuais no corpo: yin e yang na publicidade. In: DESIDÉRIO, Ricardo; CAMARGO, Hertz Wendel de (orgs). Mídia, educação e sexualidade. Londrina: Syntagma Editores, 2011, pp. 73-88

CÂNDIDO, Antonio. Literatura e Sociedade. 13. Ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2014.

EDOARDO, Lasymara Carneiro. Corpos femininos e o voyeur público: imagem, erotismo e sedução. In: DESIDÉRIO, Ricardo; CAMARGO, Hertz Wendel de (orgs). Mídia, educação e sexualidade. Londrina: Syntagma Editores, 2011, pp. 89-98

FERNANDES, Ismael. Memória da telenovela brasileira. São Paulo: Brasiliense, 1997.

GANCHO, Candida Vilares. Como analisar narrativas. 7 ed. São Paulo: Atica, 2009.

HAMBURGER, Esther. O Brasil antenado: a sociedade da novela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005

LEAL, Ondina. A leitura social da novela das oito. Petrópolis: Vozes, 1986.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. Memória e identidade na telenovela brasileira. Belem: XXIII Encontro Anual da Compos, Universidade Federal do Para, 27 a 30 de maio, 2014

LOPES, M. I. V; OROZCO GOMES, G. (Orgs.) Uma década de ficção televisiva na Ibero-América: análise de dez anos do Obitel (2007-2016). Porto Alegre: Editora Sulina, 2017.

LOPES, M. I. V; OROZCO GOMES, G. (Orgs.) Ficção televisiva Ibero-Americana em plataformas de vídeo on demand. Porto Alegre: Editora Sulina, 2018.

MARTIN-BARBERO, Jesus. Dos meios às mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MARTIN-BARBERO, Jesus. Dos meios às mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MURDOCK, Maureen. The heroine's journey. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 1990.

TAVOLA, Artur da. A telenovela brasileira: história, análise e conteúdo. São Paulo: Globo, 1996

VOGLER, Cristopher. A jornada do escritor. 3 ed. São Paulo: Aleph, 2015.

MULHER-MARAVILHA: REPRESENTAÇÃO SOCIOCULTURAL NA CINEMATOGRAFIA

GABRIELLA MAIDANA DEMELLO MIRANDA GONÇALVES¹

CLAUDIA PRIORI (OR)

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma análise comparativa da super-heroína Mulher-Maravilha e suas representações sociais entre seu debut nas histórias em quadrinhos (HQs) de 1941 e o processo cinematográfico de 2017. Buscando compreender a trajetória da personagem traçamos a contextualização de sua construção, nos atentando tanto aos acontecimentos históricos que contribuíram para a personificação da Mulher-Maravilha, quanto aos aspectos socioculturais aceitos como modelo para as mulheres da época, assim como nos detivemos na experiência de vida de seu criador, William Marston, que direcionou o ato de criação da heroína. Também analisamos o contexto sociocultural que resultou na criação cinematográfica da super-heroína na contemporaneidade. Para isso, nos pautamos nos estudos do cinema e das questões de gênero, e utilizamos como procedimentos metodológicos a análise bibliográfica e a análise comparativa entre as características presentes na estreia das HQs quanto no filme Mulher Maravilha (2017), com o intuito de identificar e perceber as semelhanças e diferenças nos discursos das representações sociais acerca da personagem Mulher-Maravilha, abordando as caracterizações visuais e o contexto sociocultural de cada período. Palavras-chave: Mulher-Maravilha; Feminismos; Patriarcado; Representação; Cinema.

INTRODUÇÃO

A Mulher-Maravilha, considerada um ícone das histórias em quadrinhos, foi criada em um contexto de guerra para reforçar os valores de justiça. William Moulton Marston, seu criador, pretendia criar uma super-heroína que unisse o patriotismo americano, com o conceito de democracia, e os ideais do movimento sufragista, aludindo que ela lutava pelas mulheres. As características Mulher-Maravilha eram a sua força, o empoderamento feminino, a luta pelas pessoas inocentes, contra toda submissão e participante de discussões políticas e sociais. Esse perfil era contrário ao ideal de mulheres recatadas, submissas à família, e ao marido.

.....
¹Graduando do curso de Licenciatura em Artes Visuais, UNESPAR-Campus Curitiba II, gabimaidanamiranda@gmail.com

A mídia usou as histórias em quadrinhos (as HQs) para disseminação da propaganda militar, por ser fortemente popular na primeira metade do século XX, de acordo com Andrade (2012, p.20). A Mulher-Maravilha foi criada com essa intenção, pela editora DC comics, ou *Detective Comics, Inc.* Ela foi inovadora na época por protagonizar uma mulher e teve sua primeira aparição na revista *All Star Comics #8* em dezembro de 1941, criada por William Moulton Marston, um psicólogo com ideais sufragista. Para Andrade (2012, p. 24 e 25) a editora considerava a Mulher-Maravilha como o equilíbrio e a representação da força, defensora dos oprimidos, possui força moral, justiça, e agia mais racionalmente.

A partir desta introdução, abordaremos o processo de construção da personagem Mulher-Maravilha, compreendendo sua conexão com o sufragismo e a vida de seu criador William Marston, bem como as relações entre os ideais socioculturais atribuídos ao comportamento das mulheres e como ela se colocava sobre esse padrão. Dialogaremos com autoras/es que tratam sobre o tema, como a especialista na história da Mulher-Maravilha, Jill Lepore. Ana Flávia Pereira Andrade, Zina Abreu e Mônica Karawejczyk contribuem para abordar o sufragismo. A metodologia será de análise bibliográfica, com artigos e livros.

Em seguida faremos uma análise comparativa entre o mundo real, no âmbito social e particular, e o mundo fictício – o filme Mulher Maravilha, de 2017 – para melhor entender suas relações. O foco a representação social da Mulher-Maravilha, associando como as significações das histórias em quadrinhos, são reconfiguradas e ressignificadas na nova produção. Assim, buscamos compreender as diferenças na representação social e visual da super-heroína. Nos basearemos em Ann Kaplan para uma abordagem do papel da mulher no cinema.

CONTEXTUALIZAÇÃO E ASPECTOS SOCIOCULTURAIS

No final do século XIX e começo do XX emergiu o movimento sufragista, originário no Reino Unido, e que influenciou diversos países – tanto na Europa, quanto nos Estados Unidos e em outros países, como o Brasil – a aderirem principalmente ao voto feminino. Segundo Andrade (2012), o movimento se embasava da seguinte forma:

A reivindicação do sufrágio era estender o direito de voto às mulheres, pois, já que as leis se aplicavam a elas, era lógico que tivessem também o direito de participar na escolha de quem era responsável pela elaboração dessas leis. [...] Essa igualdade política era visada, pois traria com ela um empoderamento para as mulheres, que teriam voz e participação ativa na escolha de seus legisladores, o que futuramente possibilitaria que mulheres ocupassem cargos políticos importantes. [...] garantindo assim a proteção, dignidade, liberdade e emancipação. (ANDRADE, 2012, p. 28-29).

Na Inglaterra foram instaladas organizações sociais em prol do sufrágio feminino, como a *National Union of Women's Suffrage Societies* (NUWSS), que adotou uma linha moderada, considerada constitucionalista e pacifista. E a *Women's Social and Political Union* (WSPU), organização mais radical, extremamente patriota e que possuía protestos violentos.

A Mulher-Maravilha possui características advindas dos ideais sufragistas, portanto, as duas linhas de luta repercutem em sua construção figurativa. Na personagem contém a prevalência da justiça e o pacifismo característico da NUWSS, agindo de forma racional e equilibrada, que tenta dialogar ao invés de agredir, e também a não hesitação em lutar quando não há outra solução, fazendo-se ouvir pela agressividade, uma vez que ela não se silencia ou submete-se às injustiças, então, age pela igualdade, como a WSPU.

Abreu (2002) aponta que o sufrágio americano ganhou importância em 1902, com a *International Women's Suffrage Alliance*, liderada por Susan B. Anthony, que seguia a linha pacifista da NUWSS. Mas também havia o radicalismo de Alice Paul e Lucy Burns, com o *The Congressional Union*, que levou visibilidade ao movimento. Contudo o sufrágio americano só foi votado quando adotou métodos mais passivos, de acordo com Karawejczyk (2013, p. 4).

A Mulher-Maravilha é inspirada no sufrágio feminino americano por ser originária dali. Como a frente pacifista prevaleceu no país, essas características são mais evidentes na super-heroína, mesmo que ela adote um pouco do radicalismo. O fator patriota na personagem tem um pouco de sua origem no sufrágio radical, que incentivava a luta na guerra, relacionando com a propaganda militar

americana, sendo visto nas primeiras revistas da Mulher-maravilha, e no filme, com a personagem saindo de Themyscira para lutar contra as injustiças da guerra.



Figura 1: Sensation Comics #1 – 1942

Fonte: DC Comics

WILLIAM MARSTON E AS INFLUÊNCIAS EM SUAS CRIAÇÕES

A Mulher-Maravilha foi uma das maiores criações de William Moulton Marston, psicólogo consultor da DC Comics. As HQs de super-heróis nessa época, foram boicotadas por mídias que a consideravam fascistas, devido a extrema violência. Para reverter essa situação Marston propôs a criação de uma personagem super-heroína para se opor às críticas. Lepore (2017, p. 232) diz que o psicólogo sugeriu uma mulher superior aos homens, para combater o machismo e a violência dos personagens masculinos:

Falta aos heróis masculinos, por melhor que seja, as qualidades do amor materno e o carinho que são tão essenciais para a criança normal quanto o sopro da vida. [...] O ingrediente mais importante da felicidade humana ainda está em falta: o amor. É inteligente ser forte. É grandioso ser generoso. Mas é afeminado, conforme regras exclusivamente masculinas, ser carinhoso, amável, afetuoso e sedutor. [...] nem as meninas vão querer ser meninas enquanto nosso arquétipo feminino não tiver robustez, força e poder. Ao não quererem ser meninas, elas não querem ser

carinhosas, submissas, amantes da paz como são as boas mulheres. [...] A solução óbvia é criar uma personagem feminina com toda a força do Superman e todo o fascínio de uma boa e bela mulher. (Apud LEPORE, 2017, p. 232).

Marston reafirma a prerrogativa patriarcal de que uma verdadeira mulher só existe se for “carinhosa, submissa e amante da paz”. Ele pretendia criar uma personagem feminina socialmente aceita. No entanto, também era importante que ela tivesse robustez, mantendo-se feminina, para ser superior aos homens. Outra característica marcante da Mulher-Maravilha é o amor. Seu amor por Trevor, um combatente da aeronáutica americana, e seu imenso amor à vida faz com que ela lute pelas pessoas inocentes. Ser detentora da paz, faz referência a intenção presente nas sufragistas americanas, mas também eram atributos de uma boa mulher.



Figura 2: Mulher Maravilha: A Era de Ouro vol. 1 - Capa da HQ
Fonte: DC Comics

A psicologia de Marston também precedem na Mulher-Maravilha, o Laço da Verdade da super-heroína faz referência a um dos exames do polígrafo, criado pelo psicólogo. William Moulton Marston era psicólogo, professor, cientista, advogado e cineasta. Possuía relação bígama com duas mulheres, Elizabeth Holloway e Olive Byrne, sufragistas, feministas e defensoras do controle de natalidade. Marston conheceu os pensamentos sufragistas e aderiu ao movimento. Isso inspirou a criação da super-heroína nos moldes sufragistas.

Sadie Elizabeth Holloway possuía interesse grego, aumentando sua afinidade com a língua e a cultura antiga ao longo dos anos. Esse apreço foi fundamental para a origem da Mulher-Maravilha. Por ir à faculdade, em 1911, Holloway se encaixava no termo Amazona, referindo-se às mulheres consideradas rebeldes por ir à universidade, tendo uma vida independente. Também era “Feminista”, apoiava uma visão de igualdade de gênero em relação aos direitos e liberdades das mulheres, de acordo com Lepore (2017). Holloway foi influenciada pela poetisa grega Safo, que tematizava o sofrimento do amor romântico, sem limitar o amor ao gênero, incondicional (BBC News, 2019, s/p). Holloway participou na criação da Mulher-Maravilha tanto em suas características, como a independência e a determinação pela liberdade e justiça, quanto na origem da personagem, advinda do apreço de Holloway aos temas gregos.



Figura 3: Fotograma do filme
Fonte: Fotograma do Filme “Mulher Maravilha” (2017)

Mary Olive Abbot Byrne também foi fundamental na criação da Mulher-Maravilha. Era feminista e na universidade ajudou sua tia, Margaret Sanger, líder da luta pelo controle de natalidade, a disseminar o movimento. Era considerada livre-pensadora e radical. Byrne influenciou a origem da Mulher-Maravilha devido sua luta pelo controle de natalidade, buscando o direito à liberdade. Assim como a super-heroína, possuía um pouco de radicalismo, era um forte suporte moral e agia sem hesitar, qualidades presentes na Mulher-Maravilha. Os braceletes da Mulher-Maravilha fazem uma relação entre essa liberdade estimada por Byrne, por representar algemas rompidas, e fisicamente por representar um par de braceletes ao qual ela usava constantemente na sua vida, simbolizando-a.



Figura 4: Os braceletes representam grilhões soltos. Sessões de fotos.
Fonte: IMDB

Pessoas vinculadas a Mary Olive Byrne também inspiraram a Mulher-Maravilha. Uma delas é Margaret Sanger, a qual defendia que o controle de natalidade traria a libertação do espírito feminino, provocando nas mulheres a individualidade, principalmente sexual, a maternidade voluntária e a força da natureza feminina, fonte de amor, referenciando Safo. Seu discurso ajudou na filosofia da Mulher-Maravilha, que também acreditava no amor, na paz, que o mal pereceria diante do amor. Marston acreditava que o amor era natural da mulher.

Diversas pessoas inspiraram a concepção da Mulher-Maravilha. As principais relacionadas foram William Marston, Elizabeth Holloway e Mary Olive Byrne. De acordo com (LEPORE, 2017) Marston não sabia criar histórias do irreal, sempre colocava um pouco de sua vida em suas criações, e cada característica da super-heroína possuía dualidade de significações.

REPRESENTAÇÃO DA MULHER-MARAVILHA NO FILME DE 2017

A Mulher-Maravilha só teve destaque cinematográfico em 2017, com seu filme solo, produzido pela Warner, na qual possui início semelhante às histórias em quadrinhos, mostrando sua origem e sua defesa ao mundo, no entanto, contra a 1ª Guerra Mundial.



Figura 5: Cartaz do filme
Fonte: IMDB

Muitas significações podem ser interpretadas durante o filme, tanto pela sua representação feminina, quanto pela linguagem corporal e indumentária da personagem. Rago (1995 p.11) aponta que a sociedade não na efetividade do feminismo, pois aparentemente as mulheres possuem possibilidades profissionais e sociais iguais aos homens. Há muito desconhecimento ou descrença nas conquistas femininas provenientes do feminismo, credibilizando a meritocracia como fator principal para a autonomia feminina atual.

Rago (1995, p. 15) descreve que esse pensamento conduziu ao esquecimento de grande parte da historiografia das mulheres, suas ações e concretizações. Esse blecaute influenciou o feminismo contemporâneo, que se perguntava os motivos das omissões patriarcais e sua negação ao poder feminino. Interpretações possíveis é a crítica e denúncia do feminismo, que conseqüentemente, pode ser considerado uma ameaça à dominância masculina.

O feminismo contemporâneo, de acordo com Andrade (2012, p.33), foca mais no conceito de escolha, sendo as mulheres capazes de decidirem de forma independente o que diz respeito às suas próprias vidas. “Uma mulher não deve estar sujeita a nenhum tipo de repressão ou opressão, mas também não precisa

abdicar de coisas que talvez deseje fazer porque essas ações sejam similares ao que propõe a sociedade patriarcal.” (ANDRADE, 2012, p.34). As mulheres prezam o direito de serem donas do próprio corpo e sexualidade.

A Mulher-Maravilha atual foi influenciada pelo feminismo contemporâneo. Algumas inadequações da representação das mulheres, imposta pela dominância masculina, começaram a incomodar as feministas, como seu arquétipo na cinematográfica. Kaplan (1995) discute como desenvolveu-se a crítica cinematográfica feminista para combater o olhar masculino sobre o papel da mulher dentro do cinema, por vezes inferiorizadas em suas funções representativas, relegadas a representar personagens rasas e sem protagonismo, com um destaque coisificado, sensualizado e degradado, apenas para a atração sexual e visual masculina.

A visibilidade feminina demorou a acontecer no cinema. Quando as mulheres obtiveram algum destaque elas não eram protagonistas, e eram objetificadas ou masculinizadas. Depois de 2000, as representações se tornaram mais fortes, trazendo algumas protagonistas. Não sexualizavam a forma, mas não foram sucesso cinematográfico. Eram um avanço ao protagonismo feminino, mas não possuem o intuito de representação feminista. Nas adaptações cinematográficas das HQs apenas dois filmes foram protagonizados por mulheres.

Os personagens femininos fortes que possuem a produção de homens, de certa forma reafirma questões patriarcais na definição do papel. Isso fez com que suas representatividades fossem extremamente fracas, pois mesmo que admitissem o poder feminino ainda temem que a visibilidade mine a dominação masculina, de acordo com Kaplan (1995, p.127).

A crítica feminista ao cinema refletiu na produção do filme da Mulher-Maravilha em 2017, considerado inovador em sua organização, por ser a primeira filmagem cinematográfica de sucesso dentro do universo das HQs que protagonizasse uma mulher, e por ser produzido por uma mulher, Patty Jenkins, que junto à figurinista Lindy Hemming, transformaram a super-heroína em uma forte representação feminista.

A produção cinematográfica da Mulher-Maravilha embasava criticamente sua origem, sua vestimenta, as ações e atitudes da personagem. Não acompanhava majoritariamente a idealização sexual, sua sensualidade era voltada para a liberdade de vestimenta feminina, de acordo com Andrade (2012). A forma de agir da Mulher-Maravilha não visar a delicadeza em seus movimentos para trazer feminilidade, como a forma de correr e os icônicos braços cruzados quando utiliza os braceletes, configurados próximos a um sinal de defesa do que apenas um gesto. O intuito geral do filme se centra na sua independência comportamental e indumentária, sendo visto em cenas como no início da história em que ela escolhe suas roupas após chegar em Londres. No entanto os conceitos patriarcais estão indiretamente inseridos na narrativa, como a forma que a armadura se comporta em seu corpo, ainda fetichizado.



Figura 6: Fotogramas em que Diana escolhe roupas.

Fonte: IMDB

A atriz escolhida para compor o papel da super-heroína, Gal Gadot, é Miss Israel, o que perpetua o papel da beleza ideal, mas também já fez parte do exército de seu país. Esse preparo militar corrobora com a profissão militar da Mulher-Maravilha das HQs, relacionando a parte de feminilidade e robustez que seus criadores desejavam. Esse detalhe fez com que as cenas de luta do filme pareçam mais reais e naturais, representando mais de força e poder.

Os (as) personagens das histórias em quadrinhos tendem à perfeição e são reflexos da cultura em que estão inseridos(as). A Mulher-Maravilha de 2017, com seu filme solo, também sustenta esses padrões sociais, pois necessitava-se uma inserção maior das mulheres no cinema. As cineastas decidiram fornecer às

mulheres papéis com imagem idealizada, que as tornassem belas e fortes, eliminando o olhar masculino da narrativa fílmica. Desde sua primeira aparição apresentava a intenção de mesclar força e beleza, robustez e feminilidade. No filme, Diana acompanha a desconstrução da imagem feminina impotente, de delicadeza e vítima, lutando por seus ideais. Seu comportamento e configuração corporal se opõe ao estereótipo masculino de mulher submissa feita para o olhar masculino. Ela luta sem se preocupar em ser feminina.

Não há como fugir de uma idealização social, no caso ela se insere à luta feminista. Ela evoluiu desde seu surgimento, na estilização corporal e indumentária. Inicialmente, nas HQs, ela fora desenhada por Harry G. Peter e pensada por William Marston, ambos homens. Lepore (2017, p.237) ao descrever a formação da Mulher-Maravilha cita que Marston o escolhera como ilustrador pois ele sabia “das coisas da vida”. Na concepção indumentária o psicólogo afirmara:

Todos concordavam com os braceletes (inspirados nos de Olive Byrne): ajudava Gaines [...] deter as balas; era bom para a questão das armas de fogo. Além disso, esta nova super-heroína teria que ser linda; ela usaria uma tiara, como a coroa que se dá à miss América. Marston queria que ela se opusesse à guerra, mas teria que se dispor a lutar pela democracia. Na verdade, ela teria que ser superpatriota. [...] Assim como o Capitão América – por causa do Capitão América -, a Mulher Maravilha também teria que vestir vermelho, branco e azul. Mas de preferência, teria que vestir poucas roupas. Para vender mais, Gaines queria que sua super mulher fosse o mais nua possível. (LEPORE, 2017, p. 241/42).

Marston pretendia que a Mulher-Maravilha se parecesse com uma pin-up, esbelta, com pernas compridas, e boca aberta. Uma mulher feita para o olhar masculino, mas que possuía liberdade indumentária por ir contra a castidade corporal.

A representação da Mulher-Maravilha dentro do cinema se desconstruiu mais, Oliveira (2018, p.63/64) aponta que a figurinista responsável pela caracterização da personagem, Lindy Hemming defendeu a escolha do figurino, pesquisando intensamente nas HQs da super-heroína. Ela afirma que a vestimenta da

Mulher-Maravilha se assemelha a vida real, como as roupas de academias como um direito de escolha, mas justificando que não foi pensado sem um motivo. A intenção era criar uma armadura que também fosse prática e funcional, devido ao seu estilo de luta atlética, mas ao mesmo tempo indicasse sinais de sensualidade e elegância.

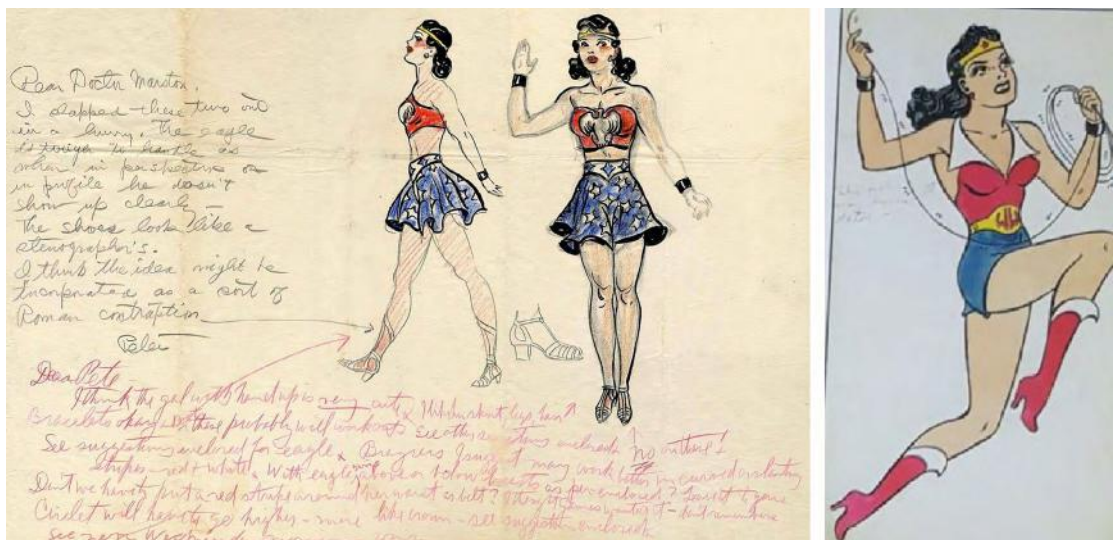


Figura 7: Primeiro esboço e segundo esboço.

Fonte: OLIVEIRA, 2018, p. 57 e 58.



Figura 8: uniforme da Mulher-Maravilha no filme, 2017

Fonte: IMDB

Oliveira (2018) aponta que a indumentária da personagem possuía bases sustentáveis, aparentando ser uma guerreira, a armadura é inspirada na cultura Greco-romana, mesclando o figurino original da super-heroína. No filme, as botas tradicionais são substituídas por outras feitas de ferro, trocando o salto

fino por plataforma, e no comprimento da bota colocou-se grevas romanas, utilizadas pelos gregos como proteção nas batalhas. As armaduras das Amazonas se baseavam na cultura. Hemming adaptou a vestimenta colocando uma placa de ferro em um dos peitorais para que comportasse o tiro de arco e flecha, solucionando a mitologia no qual as guerreiras retiravam um dos seios para manusear melhor a arma. Sobre o uniforme da super-heroína no filme, Oliveira (2018, p. 67) discorre que ao ater-se nos detalhes percebe-se que as cores não são vibrantes, em parte porque a Mulher-Maravilha não vai para os Estados Unidos e sim à Londres, para a 1ª Guerra Mundial. Esse detalhe é passível de uma interpretação menos patriota americana, pretendido originalmente. A armadura, possui menos decote, o material é rígido, demonstra mais durabilidade e resistência, o corpo da atriz é menos marcado, mas bem delineado. As iniciais “WW” (*Wonder Woman*) é mesclado ao símbolo da águia, se distanciando do patriotismo, e também estão no cinturão.

A corporificação de Gal Gadot também se difere da Mulher-Maravilha original. Os padrões de beleza se alteram com o tempo, contudo, todas as versões apresentadas representam as misses. Entretanto, quando a atriz fora selecionada e anunciada ao público como a nova Mulher-Maravilha, houve certa rejeição por aqueles(as) que eram fãs das histórias em quadrinhos, por não seguir o padrão corporal da personagem dentro dos quadrinhos, que se mantinha em um corpo extremamente curvilíneo, seios avantajados e olhos azuis.

Outra característica perpetuada no filme é o amor, presente em todas as representações da Mulher-Maravilha. Todavia ela se difere das HQs. Ela ainda é movida pelo sentimento, mas ao contrário das anteriores que se apaixonaram por Steve Trevor à primeira vista, no filme ela impulsiona-se pelo amor à humanidade. Ela apaixona-se pelo combatente posteriormente.



Figura 9: Armadura Amazona no filme, 2017

Fonte: IMDB

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção desse artigo foi pesquisar a representatividade da Mulher-Maravilha na sua origem nas histórias em quadrinhos, em 1941, e no filme “Mulher-Maravilha” de 2017, e comparar as diferenças entre suas significações, se houve avanço ou regressão.

A Mulher-Maravilha, criada com intuito feminista, no contexto da luta pelo sufrágio feminino, acabara tornando-se ícone por sua independência e liberdade. Esse arquétipo perpetuou-se na representação cinematográfica. Era pacifista como uma “boa mulher”, lutava pelo amor, tanto à humanidade quanto ao homem que amava. A super-heroína equilibrava força e feminilidade, dando margem à escolhas. Ela demonstrou a importância do protagonismo e da representatividade feminina, como forma de luta feminista contra o patriarcado e em busca da ampliação de direitos para as mulheres. Ela é um ícone há mais de setenta anos porque inspira as mulheres a lutarem pela liberdade e pela igualdade, a serem fortes de múltiplas formas.

A Mulher-Maravilha da produção cinematográfica apresenta dualidades assim como em sua origem. Mas ela desconstruiu preconceitos e estereótipos existentes à sua imagem. Ela é forte sem masculinizar-se, mas também não é delicada ao ponto de vitimizar-se. Ela é pacifista, poderosa e angelical como a boa mulher idealizada de Marston, mas nega qualquer pretensão e submissão patriarcal. Ela é miss e guerreira, modelo e combatente do exército, usa a roupa que deseja e não promete patriotismo à ninguém, somente amor à humanidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Zina. Luta das mulheres pelo direito de voto: movimentos sufragistas na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos. **Arquipélago: História, Madeira**, v. 6, p.443-469, 2002. Disponível em: <https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/380/1/Zina_Abreu_p443-469.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2019

ANDRADE, Ana Flávia Pereira. **Grande Hera!**: A representação do feminino na Mulher - Maravilha. 2012. 81 f. Monografia (Bacharel) - Curso de Comunicação Social – Audiovisual, Universidade de Brasília, Brasília, 2012. Cap. 1 a 3. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4234/1/2012_AnaFlaviaPereiraAndrade.pdf>. Acesso em: 13 maio 2019.

KARAWEJCZYK, Mônica. *As suffragettes* e a luta pelo voto feminino. **História, Imagem e Narrativas**, Rio Grande do Sul, v. 17, p.2-24, out. 2013. Disponível em: <https://docplayer.com.br/4887448-As-suffragettes-e-a-luta-pelo-voto-feminino.html>. Acesso em: 21 jun. 2019.

KAPLAN, Ann. **A mulher e o cinema. Os dois lados da câmera**. Editora Artemídia Rocco: Rio de Janeiro, RJ, 1995.

LEPORE, Jill. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Brasil: Best Seller, 2017. 480 p. Erico Assis

MULHER-MARAVILHA. Direção de Patty Jenkins. Produção de Charles Roven, Deborah Snyder, Zack Snyder, Richard Suckle. Roteiro: Allan Heinberg. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 2017. (141 min.).

OLIVEIRA, Marianna Costa. **Mulher Maravilha: corpo e figurino nas representações visuais da personagem na série de televisão e no filme**. 2018. 78 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2018. Disponível em: <https://tede.utp.br/jspui/bitstream/tede/1613/2/MULHER%20MARAVILHA.pdf>. Acesso em: 24 out. 2019.

RAGO, Margareth. Adeus ao Feminismo?: Feminismo e (Pós)Modernidade no Brasil. **Cadernos Ael**, v. 3/4, p.12-43, 1995/1996. Disponível em: <https://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/ael/article/view/2612/2022>. Acesso em: 24 out. 2019

Safo, a poeta da ilha de Lesbos. BBC News, 21 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-47955780>. Acesso em: 24 de abril de 2019.



DISSIDÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS: O QUEER/KUIR COMO ESTÉTICA DE ESTRANHAMENTO

Leani Jaline FERRARI FERREIRA¹

RESUMO: A proposta busca investigar as possibilidades em que o Cinema Contemporâneo dialoga com a estética Queer, seus ruídos e dissonâncias. Para além, e não apenas, no que a Teoria engloba gênero e sexualidade. Ainda que decorrente do mesmo, debruça-se sobre as perturbações aos discursos hegemônicos, enquanto forma, como traz Matheus Araújo dos Santos (2016). Através da contraposição das canônicas teorias clássicas e acepções de realidade da imagem, de Bazin, pela de André Antônio Barbosa na "*Estética da Superfície*" (2015). O caminho se delinea pelo artifício, temporalidade e as novas texturas do mundo capitalista e cosmopolita atual: redes sociais, janelas, memes e deboche à luz do *Camp*, de Susan Sontag (1964). Os novos vieses essencialmente não identitários e passíveis de categorização cartesiana percorrem as subversões formais cinematográficas; resultando, ao fim do arco da pesquisa, o foco para a produção barulhenta e incômoda dentro da Universidade. Em prol do escárnio com o contexto atual e novas linguagens dentro de uma estética de paralelismo com o queer, se destaca o curta-metragem *Tsunami Guanabara* (2018), segundo de uma trilogia intitulada "Saga da Cavalona Dishavada", de Cleyton Xavier e Lyna Lurex, e outros estudantes de Cinema da Universidade Federal Fluminense (UFF). O poder do escracho ao perverso e o estranhamento inatural são as grandes potências deste, e de outros, aos quais procura-se dar ênfase, no que tange o alinhamento com a predileção ao exagero e ao dissidente.

PALAVRAS-CHAVE: Queer; Subversão; Camp; Estética.

KUIR É O CRIME.

Dentro do universo Queer/Kuir a proposição se recorta na investigação de curtas-metragens universitários brasileiros, através de seus ruídos e incômodos na linguagem das obras finalizadas, e por tais, intitula-se, para esse propósito, estética queer/kuir como nomenclatura ao resultado estranho e distanciamento aos discursos cinematográficos, e não só, clássicos, hegemônicos, e da

.....

¹Graduanda em Cinema e Audiovisual pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP) - UNESPAR, leani.jferrari@outlook.com.

profundidade real, como diria Bazin. Portanto, é indissociável do Círculo de cinema universitário brasileiro, feitos pelos jovens em um contexto interseccional com as matérias, com instituição, com si próprios e, por muitos, pelo descontentamento do delineamento conteudista clássico da grade. e de distribuição majoritariamente em festivais, e poucos, em modo público dentro de seus canais de youtube. que é feito o cinema universitário.

E há, na escolha circunstancial pelo cinema brasileiro universitário, um deslocamento importante de proposição política na palavra Kuir, estruturante do título da pesquisa. Por tal esgarça a uma das questões vigentes a própria aura Queer/ Kuir em teoria e prática do distanciamento do padrão hegemônico dominador, no caso colonialista euro-centrado e nele ocorre em trazer a forma linguística remetida na América Latina e reproduzida ainda com pouca expressão no Brasil. A epígrafe da tese remetida ao texto “Impotências de uma Arte Queer” (2016), Matheus Araujo do Santos servente de primeiro passo a adentrar a tal escolhas e justificativas da arte queer/kuir no Brasil. “Não haveria, por aqui, outras configurações corporais, desejanter e sexuais antes que os povos originários fossem submetidos aos valores culturais europeus?” (DOS SANTOS, 2016). É importante a localização, espaço-temporal, acordando as identidades possíveis com a realidade em que se surgem, principalmente com um enquadramento tão bem delineado e potente que é o Brasil contemporâneo dentro das instituições de ensino superior. Render ao espectro euro-centrado para falar de corpos, por muitas, com personas originalmente latinas e brasileiras, seria manter uma anacronia as nuances da geopolítica social.

Dito isso, todas as escolhas produzem o senso estético proponente de predileção ao atravessamento dos corpos marginalizados enquanto arte para além da narrativa e o texto lógico. Como, Teresa de Lauretis (2011), adentra a perspectiva da textualidade Queer, na estruturação sintática dificultosa em que se difere da linguagem fluída e de encadeamento lógico, na sua perspectiva sobre o livro *Nightwood* (1936), de Djuna Barnes.

“[...] is sexuality as enigma without solution and trauma without resolution — sexuality as an unmanageable excess of affect that can find textual expression only in a figural, oracular language, in hybrid images and

elaborate conceits, or in the stream of allusions, parables, and prophesies with which the doctor attempts to fill the chasm between language and the real.”
(DE LAURETIS, 2011, p-245)

O texto *Queer* transpondo as palavras de De Lauretis, para o texto imagético, é para além do corpo em ato sexual, “sexuality is more than sex” (DE LAURETIS, 2011, p-248). É uma expressão e postura violenta e desconfortante desses corpos incômodos; em tela, em som, em imagem, em arte, em um simulacro atitudinal imagético de quem são: estranhos, assim como sua estética.

Em uma mesma atividade de paralelismo, Rosalind Galt (2015) põe defronte o lindo, a imagem decorativa, artificial e cosmética no Cinema relacionada a mulher, seu corpo e a sua inferioridade, ao extremo oposto da imagem dos iconoclastas profundos. Galt, exprime seu conceito nomeando-as como imagens à margem, excluídas, [...] indica uma ansiedade teórica sobre a imagem moderna, mas também nomeia práticas de feitura da imagem que perturbam o dogma estético” (GALT, 2015, p-46). A teoria que conota as imagéticas superficiais e decorativas, provocadora de um medo patriarcal e afiliadas aos julgamentos como enganadoras, falsas. Confrontadas com o realismo Bazariano, que perdura a concepção de pureza da imagem, beirando uma linguagem religiosa sobre elas, conseqüentemente torna abjeto toda e qualquer ornamentação ou prazer sensual advindo da tela. No artigo, ao ligar a imagem do feminino a decoratividade imagética, ao longo das teorias do cinema e dos julgamentos estéticos de imagem, cabe uma conexão possível, com as também marginais: as imagens estranhas do cinema. Também artificiais e compostas, longe das sublimes ou então meramente ligadas ao discurso dominante e apático estético, se propõem a ruir, igualmente, com as propostas clássicas. As imagens estranhas, ligadas a estética queer/kuir, como visualidades ruidosas, chiadas, escuras, grotescas, e perversas e prazerosas.

As palavras que podem se destacar a partir desse pensamento são grande força para o exercício de transposição para o audiovisual, de modo geral, e posteriormente para as considerações aos curtas em destaque. Ruidoso. Inferior. Superficial. As imagens remetidas dessas palavras por elas mesmas alegoriza sensações protuberantes e que ecoam em maior ou menor grau com incômodos sutis.

Através da combinação, por tanto, visual e sonora, enquanto um pensamento também narrativo, de certa forma, do que é trazido em tela em uma mise-en-scene e texturas potencializadoras a forma como tais palavras retumbam, é de artística como um “Cadáver Esquisito” audiovisual. Distanciador e assimilativo as dissidências corporais: não compreensíveis, “ruins”, exóticos, subversivos.

As prerrogativas até então apontadas mapeiam o território circundante produtor da marginalização das imagens queers/kuirs e, conseqüentemente, a imaginação por essa produção de contra revolta. Por entre esses caminhos, é importante introduzir o artifício e exploração do dispositivo e sua relação com Camp, como um fio condutor de alguns curtas em análise e, por tal, o conceito de Susan Sontag revisitado na contemporaneidade, como a consciência de super estilização e exagero em potencial.

O camp, termo cunhado por Susan Sontag, em seu artigo “Notas sobre o Camp” (1964), toma conta de falar sobre certa afetação, sobre essa qualidade estética, de excesso, inatural e muito artificial e por muitas vezes risível, e dita cafona e brega que ao longo do tempo, e já percebida por ela caro a cultura homossexual, mas não só e vem de encontro no espectro das dissidências como esgueirando um deboche sobre os discursos hegemônicos através de uma super estilização.

OS CURTA-METRAGENS

Os curtas metragens selecionados e analisados consistem em encantos pessoais enquanto construção estética, e dentro das viabilizações de encontro com os mesmos. Discorrem sobre a estética de estranhamento no viés particular, em sua maioria, do deboche, e exagero, a luz da hiperestimulação. E por tal conferem, uma pequena parte de um recorte já bem delimitado, não findante e/ou de maior de importância, como tanto se discute enquanto arte queer/kuir, em sua inexistência hierárquica e cânônica.

Na obra “Tsunami Guanabara” (XAVIER e LYRUX, 2018, 27 MIN), segundo curta-metragem da trilogia intitulada “A Saga da Cavalona Dishavada”. Realizado por

alunos da graduação da UFF (Universidade Federal Fluminense), em seu coletivo “Chorume Frito”; acompanha a protagonista, Cavalona Dishavada, cyborgues artistas experimentais amadoras que é perseguida pela voz locutora e acusadora de um governante exaltado nos pré-anos 3000.

Já X-Manas (2017), dirigido por Clarissa Ribeiro, na época graduanda da Universidade Federal Fluminense (UFF), curiosamente sobre mesmo contexto de produção, relata também um universo distópico e futurista em Pernambuco, onde foi gravado; agitado em suas relações linguísticas cinematográficas atrelando nas imagens ruidosas, os corpos marginalizados, cujo cabem esse discurso e suas manifestações sub mundanas no universo futurista e hierarquizado.

O primeiro curta metragem inteiramente guiado por cartelas indicativas a seus capítulos e, algumas, ações e diálogos aborda uma retomada a função antiga e pragmática as primeiras décadas, e passos, da linguagem cinematográfica. Da forma trazida, elas interessam pela recuperação desse estilo como o que no Camp se coloca de uma inclinação ao passado risível (SONTAG, 1964). O incidente temporal é um dos fatores não só significantes da atmosfera Camp da seriedade transformada em deboche, mas também de uma característica compatível aos preceitos do estudo imagético na Pós-Modernidade. Por qual pensando no contexto contemporâneo, nesse pretexto, não apenas brasileiro, possui muita relevância as circunstâncias e chão aos quais os jovens hoje em dia podem se debruçar e pensar, ou não, sobre a realização de seus filmes.

Frederic Jameson, no seu viés teórico convergente entre cultura e economia, de linha de pensamento marxista, engloba diversos fatores que combinam a estrutura Pós-Moderna, enquanto capital/mercadoria e arte (JAMESON, 1996, 2006a, APUD PENKALA, 2011), revisitado por Ana Paula Penkala, na sua tese *O Mal-Estar na Visualização E Outras Estéticas* (2011). Nesse encontro teórico, a luz do tempos pós-modernos, sobressalta ideia de um eterno retorno ao passado como sinal de um tempo em que nada mais se cria e a produção de peças originais é escassa. O Pastiche (JAMESON, 2006a, APUD PENKALA, 2011, p.59), se torna protagonista na programação de uma visão ao reviver e ressignificar signos antigos. Quando o vintage se torna um termo em evidência, assim como o retorno a um desejo por fotografias analógicas e filmagens em super 8,

concomitante ao digital e as tecnologias sempre em atualização. Em que se resalta na pesquisa de Ana Penkala (2011, p.98), sua característica não de paródia, mas de ponto nostálgico ao qual nos é consequência.

No quesito, primordialmente, de Tsunami Guanabara a escolha pelo uso das cartelas evoca uma dualidade exacerbada desses signos do passado que são presente, e com grande rapidez outros vão tomando o lugar como tais de “obsoletos, junto com pontuações contemporâneas. Tendo no curta diversas indicações de ação e fragmentações narrativas para o âmbito estético e rítmico do próprio filme. Assim, os capítulos 3 e 4, a ressuscitação da Cavalona Dishavada, após sua morte e arremesso do corpo no Rio Guanabara, assim como sua trajetória de treinamento é intermediado visualmente por cartelas narrativas expondo ao espectador o contexto, assim como sua interação com outros personagens. O exagero, elo com camp, é elevado quando diversas cartelas de fala, num embate frontal com o século XX tem linguajar jovem, de internet e cheio de gírias e layout de videogame; e mais, são intercaladas com movimentações subjetivas de uma luta: rastros passam em tela, uma música eletrônica, um efeito de sobreposição em chroma key, uso de luzes esverdeadas, enquanto sons de soco e os diálogos joviais são as principais indicações localizantes para uma cena de conflito de Cavalona com os moralistas, além dela com seu treinador, que abstraindo-se poderia se tratar da filmagem de uma festa, os corpos sobrepostos em chroma e a música ritmada.

As cartelas-pastiche e sua resignificação orbitam junto com as interferências e as imagens chiadas das filmadoras de mão, durante todo o percurso da obra. A hibridização no retorno ao passado, na forma de uma deboche, que é assimilativo ao Camp, confere também a potencialização dos artefatos da tecnologia atual ao filme. Em ambos há o uso do chroma key, como possibilidade de criação de novos ambientes e dentro das experimentações finais e de processo verdadeiras a eles. Em Tsunami Guanabara, há, além disso, um certo desapego com a própria evidência do tecido verde do chroma como plano de fundo de uma das diversas cenas, enquanto nas mesmas cenas que as usam com intuito do chapeamento visual são presentificados os chiados de imagens, interferências da cor do fundo, no aspecto do que comumente se coloca ao lado de um juízo pejorativo no

tratamento da imagem. Também caro à obra X-Manas, criando a atmosfera dicotômica de uma classe marginal em seu espaço físico obscuro é localizado em contraponto ao ambiente produzido digitalmente de forma simples e artificial em cores, linhas e movimentação, excessivo e muito futurista. A visualidade se contrapõe ao universo tido como real onde se gravam as cenas, e destoantes as outroras imagens super coloridas e iluminadas, do submundo escuro, pouco iluminado, em ambientes fechados, ou das próprias ruas de algum bairro de Pernambuco.

Em “Estética da Superfície”, sobre análise de algumas obras queers/kuits do cinema brasileiro contemporâneo, as tais perpassam causos estéticos que se enlaçam a cultura pop, estrutura polimorfa e o artifício lúdico (BARBOSA, 2015). Abrangendo um certo paralelismo e trazendo estes pontos para com as obras analisadas neste artigo, é interessante ressaltar similaridades para explicitar as ideias propostas. As relações são profícuos enquanto artifício estéticos, mesmo que dentro dos próprios contextos de produção divergentes, já que os filmes analisados pelo artigo de Barbosa, Nova Dubai (2014, Brasil), de Gustavo Vinagre, e Doce Amianto (2013, Brasil), de Guto Parente, Uirá dos Reis, são filmes de distribuição em nível superior, no que difere as produções a cá, em escala de produção universitária.

Os três tópicos trazidos para salientar as questões, e já citados, corroboram para correlação da sensibilidade Camp, com permissão de alguns reajustes para os moldes dos curtas analisados. A decorrência dessa ludicidade citada, não de forma ao jogo positivo, “desse estado de coisas lamentável, mas tento adjetivar e descrever a estrutura do filme, sua sensibilidade, suas estratégias formais e sua atitude perante a imagem cinematográfico” (BARBOSA, 2015, p.139). Nesse aspecto, por exemplo, há nos curtas metragens uma direção de arte trabalhada de forma absorver o que está ao seu entorno, de todas as formas, num ato consciente da obra em sua estética precária, e por tal, de forma a exaltá-la em meio a linguagem lúdica, conquanto em narrativa e subtexto também. Em, Tsunami Guanabara, a protagonista traja um collant com aderência ao seu corpo e óculos escuros que evidencia o reflexo espelhado, criando uma aura de heroína despojada. Enquanto a quem a xinga, a voz âncora do discurso de perseguição,

veste uma espécie de roupa social feita de um produto similar ao de sacos de lixos, e com uma faixa transversal de materiais plásticos, a aludir uma faixa presidencial. A forma com que essas escolhas são trazidas em jogo permitem ideia da sensibilidade que emerge como essa suspensão da profundidade (BARBOSA, 2015, p.) simbólico do real bazariano, e se aproxima ao deboche e hiperestilização camps. Em medida que entre outros artefatos são trazidos, de forma, a suspender os corpos em trama, como o suposto sangue escorrendo do rosto de Witamar Johnson, verde e gosmento, mais estranho e nojento do que propriamente numa dimensão real de violência. Embora, seja importante ressaltá-las não como apenas articulações de mise-en-scene isoladas, como cita Barbosa (2015, p.143), mas como anteriormente comentado em prática na condução de trama, história e o conjunto com a apropriação estética.

Além disto é presente na tese de Barbosa (2016) uma interlocução com a cultura pop, no que enfatiza ser através de uma nova função, novas possibilidades dentro de uma aceitação relacional entre mercadoria e pop. Esses resquícios aparecem, nas duas obras, nas referências das telas de videogames, como um interpelo de um diálogo anterior ao combate com os moralistas, em *Tsunami Guanabara*; assim como nas influências da visualidade da internet e os memes, em ambos filmes. No entanto, um ponto a ser levantado é a sustentação de um contexto indissociável da faculdade, como estruturantes de uma formação jovial (em sua maioria), da jocosidade de seus corpos nesses meio de trocas e as possibilidades de produção limitantes dentro desse espaço. Suas linhas se delineiam por uma tomada dos signos de sua rotina, festas, e transpondo aos diversos âmbitos dos textos do filme, sendo eles estruturais ou não. Abrangendo ao filme toda eferescência, que não apenas abarcaria a cultura pop, mas a outras marcas da cultura jovem. Presentes em ambos os curta-metragens, por exemplo, as músicas eletrônicas e suas próprias referências visuais, tanto em cores, em luz, e padrões rítmicos; as interferências visuais e sonoras em combate, em *Tsunami Guanabara*, enquanto *X-Manas* sobrepõe imagens saturadas de um desktop com janelas que abrem, movem e surgem vídeos de personagens na suposta internet veiculada ao computador, ao som de uma música eletrônica ritmada.

Tal cultura jovem espelha além questões narrativas as referencialidades visuais e musicais como parte do conjunto das vivências na microesfera de seus

realizadores, se tornando produtos estéticos eficazes imbuídos ao que as realidades limitantes de produção discorrem, assim como vontades pessoais. Desta forma, adquire-se aos filme também um apego ao precário, de forma consciente. Essa proximidade, entendida aqui, como não apenas um limitante decorrente da escassez de recursos financeiros e materiais ao círculo dos jovens universitário quanto da instituição pública, se converte a uma subversão consciente. Nas formas em que seu meio de produção é simplório e urgente, advertindo a glamourificação das grandes produções a la hollywoodianas. A Emergência é a ideia transposta enquanto linguagem, “o artifício é o ideal” (SONTAG, 1964 p.). Em entrevistas, e debates com realizadores, ambos de Tsunami Guanabara, do coletivo Chorume Frito, quanto de X-Manas, de Clarissa Ribeiro, participante do Coletivo AnarcaFilmes, há um discurso calcado no engessamento enquanto Academia na proposição do fazer fílmico, e consequente levante, por meio deles, contra tal imposição dominadora de maneira transformadora e consciente as experimentações geradas em seus filmes. Sobre os pontos supracitados suas produções exercem um deslocamento ao que subjuga ruim, fraco, pela vontade maior pelo fazer fílmico, dentro de suas verdades e experiências. Subvertem os valores imbuídas na Academia os contextos e condições pessoais são ademais importantes para sua expressão pessoal, enquanto artistas do que seguir os moldes clássicos, participando desse modo de uma transgressão não apenas academicista, mas também formal de seus filmes. Que se preocupam, ademais, numa distribuição que atinge mais pessoas do que círculo básico e fechado que são os circuitos tradicionais de festivais, sejam eles em maior ou menor escala, encurtando suas conexões aos espectadores dos festivais, majoritariamente. Portanto, disponibilizam seus filmes integralmente online, como na plataforma *youtube*, e procurando reinventar em uma distribuição que seja possível de atingir diversos públicos.

As circunstâncias tais dessa subversão na academia, estética, e nas alternativas formas de distribuição acontecem lado a lado nos filmes com perspectivas pessoais, de trazer a luz os corpos marginais, ou corpos fílmicos sob uma visão do macro das narrativas advertindo as questões práticas e de formas lúdicas de questionamentos maiores. Os vínculos com situações políticos no ambiente

macro brasileiro contemporâneo na perspectiva da estilização camp, embatem aos pensamentos do camp apolítico (SONTAG, 1964, p-) que se propunha, de forma que sob essa visão resultaria desse não encontro com embates políticos.

As qualidades atualizadas por Ricardo Duarte em sua tese sobre o Camp, *“Dândis, Drags e Bichas Pintosas: O Camp no Cinema Queer Brasileiro Contemporâneo”* (2018), são de grande apreço a categorização deste formato, sobre relação com o cinema universitário, e não só, também para uma atualização tempo-espacial. E no caso, sem se desvincular do contexto em que emerge das instituições políticas borbulhantes no atual momento do Estado que são as Universidades públicas, e também privadas, (mas para os curtas em investigação na esfera pública), como antro de movimentações articuladas. Duarte (2010), traz em cheque reconsiderações de Sontag (1964) sobre um Camp apolítico, para as novas subjetividades importantes e reestruturantes que são as subjetividades queers/kuir e as suas formas estéticas. Baseado numa intersecção importante de estudiosos, em Ranciere (2010) é a importante ênfase no aparecimento do artifício, essa sensibilidade, e o que ele explica como uma redistribuição causada pela presença de novas particularidades na parte política, com suas marcas próprias. Assim, com as presentes marcas atribuídas as formas de vida diferentes; o artifício, o camp, se ressignifica e atualiza de acordo com as subjetividades advindas dos proponentes queers/kuir.

[...] “por chamar atenção para os artifícios usados pelos autores, nos lembra constantemente que o que estamos vendo é apenas uma visão subjetiva da vida” (DYER, 2002, p.60). Assim, o camp não apenas desestabiliza o que é considerado canônico, mas também possibilita de novas leituras de códigos através da paródia e artificialidade por uma subjetividade queer.” (ênfase minha, DUARTE, 20, p-45)

Há um deslocamento interessante na proposição de uma arte que por ela mesma na concepção estética, e a hiperestetização como fator que urge novas formas de vida (RANCIERE 2002 APUD DUARTE 2010 p-46). Essas novas formas de vida são parte da subjetividade partilhada, que explicita Ranciere (2010), trazem essa reflexão importante para tese de Duarte que são as formas

potencializadoras, cujo o Camp como artifício explícito é presente a ação de quebra da hegemonia, quebra para monotonia estética e, então, pulsão do que é um recorte subjetivo e plural (é uma obra pensada, um quê de vida) de forma tão forte e agressiva pois tão presente visualmente e sonoramente nos chacoalhadas ao público. Não se esconde; se expõe e incomoda. Aquém de tal monotonia e apatia espectral do cinema normativo, o pretendido, aqui, é uma imersão, emersão, e todos os estímulos possíveis dentro do micro-macro universo estético. E por tal é possível uma vinculação causal da quebra hegemônica, pela aproximação e aparição das tendências multifacetadas do Camp e estetização nas produção de obras queer/kuir. E por tais, políticas, num deslocamento contínuo de marcações pessoais

Em relação ao qual os filmes trazem um subtexto relevante, que são os subtextos que atritam com questões políticos-sociais do Brasil, em seus contextos de produção. Em *Tsunami Guanabara*, é evidente uma espécie de combate visceral de um governante fantoche que de forma exaltada regurgita xingamentos em rede televisiva contra uma artista. As imbricações correlatas às práticas políticas vividas, os ataques, os cortes de verbas e censuras é um recorte possível em sua narrativa. No entanto, de forma risível sobre os delicados pontos do discurso de ódio. A artista-heroína, Cavalona Dishavada, sob seu collant bicolor e óculos escuros, ressuscita e combate não só os moralistas fanáticos em um embate dançante como atravessa, em frente as câmeras, num ato revelação, inclusive, dos moldes do próprio set de filmagem como cena, aniquila o governante ao qual tanto o perseguia. E não de forma violenta mas, revirando o estômago, mas sim, nojenta e bizarra com um gosma verde que sai dentro dele. As correlações todas possíveis os artifícios adentram uma aura de um filme de gênero, de ação e combate mas passível de todos os contrapontos brasileiros em seus subtextos, gírias, seu Niterói de fundo e também tal instância política conturbada.

Em *X-manas*, um mundo estratificado, tem seu estrato subterrâneo sendo habitado por corpos rejeitados da era tecnológica futurista e que demandam seu espaço de performar seus corpos e práticas de acordo com suas verdades em luz. Circundando táticas e práticas comuns aos universos dos corpos marginalizados enquanto resistência e busca por saciar seus desejos livremente. Esses, sexuais

são expostos sem barreiras em tela, os corpos nus, sobre meia luzes coloridas, procuram o direito à cidade hierarquizada e que os corpos marginalizados não o possuem. O Brasil contemporâneo polarizado, com atritos frontais de demanda de liberdade e poder aos corpos marginais e do moldes conservadores que ainda fazem do país o que mais mata pessoas trans no mundo, são em partes o que confere ao filme, no um viés distópico, ainda seus tópicos de poder a máquina ciborgue dos kuirs na cidade.

CONCLUSÃO

Os filmes analisados assim como a proposta de recorte, são potentes ao proporem novos panoramas, de subversão aos moldes tradicionais, gesticulando atitudes ao entorno dos corpos marginalizados para além da narrativa. A estética estranha, ruidosa e perversa absorve as linguagens cinematográficas, assim como propõe uma relação com o contexto atual em macro e microesfera, dentro das vivências da cultura jovem e também, das atualidades conquanto relação com a tecnologia e questões políticos sociais, numa retomada do Camp atualizado às novas subjetividades, novos corpos e suas provocações. Os filmes universitários, Tsunami Guanabara e X-Manas nesse entremeio são profícuos nas desenvolturas com suas verdades, dificuldades processuais e remetem uma discussão importante para com o discurso hegemônico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SANTOS, Matheus Araújo dos. **As impotências de uma arte queer**. Site do Grupo de pesquisa em Cultura e Sexualidade (CUS) da Universidade Federal da Bahia. COLLING, Leandro (Coordenação). Brasil, maio de 2016. Disponível em: https://www.academia.edu/26727095/Impot%C3%Aancias_de_uma_Arte_Queer?auto=download. Acesso em: 25 de Out de 2019.

SONTAG, Susan. **Notas sobre o “Camp”**. 1964. Disponível em: https://perspectivasqueeremdebate.files.wordpress.com/2014/06/susan-sontag_notas-sobre-camp.pdf. Acesso em: 25 de Out de 2019.

BARBOSA, André Antônio. **“Um gosto pela superfície no cinema brasileiro queer contemporâneo”**. In: MURARI, Lucas; NAGIME, Mateus (Orgs.). *New Queer Cinema: Cinema, Sexualidade e Política*. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.

GALT, Rosalind. **Lindo**: teoria do cinema, estética e a história da imagem incômoda. Revista ECO-Pós, v 18, n 3, 42-65. 2015

DE LAURETIS, Teresa. **Queer texts, bad habits, and the issue of a future**. GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, v. 17, n. 2-3, p. 243-263, 2011.

JAMESON! PENKALA, Ana Paula. **O mal-estar na visualização e outras estéticas**: da imageria do audiovisual pós-moderno. 2011.

DUARTE, Ricardo. **Dândis, Drags e Bichas Pintasas**: O Camp no Cinema Queer Brasileiro Contemporâneo, Rio de Janeiro, 2018

MAPEAMENTO DAS PERSONAGENS PROTAGONISTAS E VILÃS DAS TELENOVELAS DO HORÁRIO DAS NOVE NO PERÍODO DE 2010 A 2018 – RECORTE: GRUPOS LGBTQ+

Beatriz Martins de Castro¹

Valquíria Michela John²

RESUMO: Este projeto descreve um dos braços da pesquisa de Iniciação Científica realizada entre os anos de 2018 e 2019, em um grupo de 4 bolsistas, sob orientação da Profa. Dra. Valquíria John, do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Paraná, e em vínculo com o NEFICS – Núcleo de Estudos em Ficção Seriada. Neste braço, mapeamos e observamos, por meio das técnicas de coleta e Análise de Conteúdo (AC), como as telenovelas do horário das 9, exibidas na Rede Globo entre 2010 e 2018, constroem e reconstroem alguns modelos identitários específicos. Na parte da pesquisa aqui apresentada, foram analisadas as “mocinhas” e “vilãs” presentes nas novelas dos anos de 2010 e 2012 e as personagens LGBTQ+ ao longo de toda a década. Analisamos como aspectos relacionados à classe, raça/etnia, faixa etária, ocupação e características comportamentais aparecem (ou não) nas narrativas construídas e transmitidas acerca desses grupos, observando padrões e destacando exceções.

PALAVRAS-CHAVE: Telenovela; representação; identidade; sexualidade; LGBTQ+.

INTRODUÇÃO

As telenovelas ocupam uma parcela significativa da programação de televisão aberta no Brasil. Misturando fatos e acontecimentos reais com histórias fictícias, este tipo de narrativa é um dos principais difusores da cultura

.....
¹Bacharela em História – Memória e Imagem pela Universidade Federal do Paraná (2017), cursa Publicidade e Propaganda na mesma Universidade e realiza pesquisa de Iniciação Científica a partir do NEFICS (Núcleo de Estudos em Ficção Seriada), com bolsa do CNPq (2019-2020). E-mail: btmcastro@gmail.com

²Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Comunicação - PPGCOM e dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Relações Públicas da Universidade Federal do Paraná - UFPR. Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Possui graduação em Jornalismo pela Universidade do Vale do Itajaí (2000) e mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004). Atua principalmente nos seguintes temas: estudos de recepção, ficção seriada, jornalismo especializado, comunicação e relações de gênero e representações sociais. Integrante dos grupos Nefics e COM XXI da UFPR e do Obitel - Observatório Ibero Americano de Ficção Televisiva. Coordenadora do PPGCOM/UFPR. E-mail: vmichela@gmail.com

brasileira e de várias outras expressões da cultura globalizada. Levando-se em conta que grande parte da população brasileira não tem acesso a outros meios de comunicação, de lazer e de cultura, a telenovela passa a ser uma das principais mediadoras entre o mundo e o telespectador.

A pesquisa aqui exposta³, articulada a um projeto maior que mapeia a construção e transmissão feminina na ficção audiovisual⁴, buscou, como objetivo geral, verificar como são representadas⁵ as personagens femininas centrais nas telenovelas das 21h, exibidas na Rede Globo entre o período de 2010 e 2018.

Como o trabalho foi realizado em grupo, ramificações de pesquisa e análise acabaram sendo instituídas. Assim sendo, à autora do presente trabalho ficaram delegadas as seguintes funções: mapear e compreender a representação das personagens femininas centrais (“mocinhas e vilãs”) entre 2010 e 2012; bem como a representação de personagens LGBTQ+ entre toda a década analisada – já que estes grupos também demonstraram ter grande relevância na análise da criação e rompimento de padrões narrativos e estereotípicos nesses produtos televisivos.

1. METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como documental, tendo como objetos materiais audiovisuais, qual sejam, as narrativas das telenovelas exibidas pela Rede Globo no horário das 21h no período de 2010 a 2018 (década em curso).

.....
³Neste resumo estão expostos resultados parciais do projeto “Representatividade x representação: análise longitudinal da construção de personagens femininas nas telenovelas da Rede Globo numa perspectiva interseccional”, desenvolvido em conjunto com o NEFICS – PPG-COM/UFPR, no edital de Iniciação Científica da UFPR do ano de 2018 e com orientação da Profa. Dra. Valquíria Michela John.

⁴Esta pesquisa é um segmento da pesquisa intitulada “Representação, representatividade e interseccionalidades: um mapeamento das categorias (raça, sexualidade e gênero) em articulação nas narrativas audiovisuais”, desenvolvida pelo grupo Nefics – PPGCOM/UFPR, coordenado pelas professoras Regiane Ribeiro e Valquíria John, vice líder e líder do grupo respectivamente. A pesquisa também está articulada ao projeto de pesquisa 2018/2019 da Rede Obitel Brasil – Observatório Ibero Americano de Ficção Televisiva, do qual a professora orientadora desta pesquisa faz parte.

⁵Por “representação”, entendemos: a relação entre elementos cognitivos, conceitos formados pelos indivíduos e signos que possibilita que a linguagem tenha um sentido comum na sociedade, bem como o processo que liga esses fatores (Cf. HALL, 2016).

Segundo Bardin (1977) a análise documental tem por objetivo dar uma forma convincente à informação tratada e representá-la por outros modos, através de procedimentos de transformação.

Para coleta e análise dos dados é utilizado o método de análise de conteúdo (AC), seguindo as proposições de Bardin (1977). A coleta dos dados por meio da AC permite perceber pela sintaxe ou semântica a constância, organização, tipos das palavras e outros aspectos que caracterizam a origem de tais indicadores e a possibilidade de influência sobre determinado público. Também segue as proposições da Rede Obitel quanto ao processo de mapeamento das narrativas.

As etapas do mapeamento foram:

A) Utilização do conteúdo do site Teledramaturgia (<http://teledramaturgia.com.br/>) que procede a um levantamento bastante exaustivo da produção de telenovelas brasileiras, uma espécie de enciclopédia de toda a produção do gênero. Levantamento das sinopses das narrativas exibidas no horário das 21h no período de 2010 a 2018. Para a confirmação dos dados foram consultados também os anuários Obitel de 2011 a 2018 e os sites oficiais das respectivas telenovelas (que ainda estavam disponíveis) e o site Memória Globo (<http://memoriaglobo.globo.com/>). Para esta etapa foi elaborado um quadro com as seguintes informações: (1) nome da telenovela; (2) sinopse; (3) heroína e (4) vilã. Também foram incluídas informações sobre autores e diretores das narrativas e, durante a coleta, incluímos a categoria (5) personagens LGBTQ+.

B) Feito o levantamento das novelas, sinopses e personagens (heroínas e vilãs), a próxima etapa da pesquisa (em andamento) consiste na análise da caracterização dessas personagens. As categorias que norteiam essa classificação, e que estão sendo trabalhadas a partir de um quadro (instrumento de coleta de dados) são: faixa etária, orientação sexual, identidade de gênero, raça/etnia, ocupação profissional e outras eventuais categorias que se mostrarem relevantes durante o período de coleta de dados.

C) A terceira e última etapa consistiu na análise qualitativa da constituição das personagens, e segue a proposição da análise de personagem (BRAIT, 2017;

CÂNDIDO, 2014) relacionada à análise de narrativas audiovisuais (TARÍN, 2010), levando em conta elementos também das proposições de análise fílmica (PENAFRIA, 2009) que foram adaptadas para análise de telenovela.. As categorias para essa seleção foram definidas a posteriori, conforme possibilita a análise de Conteúdo (BARDIN, 1977), de que a partir da exploração inicial do material, possam ser estabelecidas as categorias centrais da análise. A discussão centrou-se em quatro categorias analíticas: heroínas, anti-heroínas e arquétipo do camaleão e personagens LGBTQ+. A análise a seguir destaca a última categoria sinalizada.

2. REPRESENTAÇÃO FEMININA (2010-2012)

A partir dos dados coletados, foi possível identificar alguns padrões representativos nas novelas analisadas pela autora deste trabalho – diga-se, *Passione* (2010-2011), *Insensato Coração* (2011) e *Fina Estampa* (2011-2012) – tanto em relação às “mocinhas” quanto em relação às “vilãs” das tramas. Em primeiro lugar, é pertinente destacar que as personagens de ambos os espectros são, em grande parte, brancas e magras e adultas – com exceção da mocinha Bete Gouveia (Fernanda Montenegro), de “Passione”, que é idosa. Sobre esse aspecto, Távola (1996: 14) destaca que

nossa televisão é urbana, branca e para adultos (a criança tem um espaço reduzido, atingida apenas como mercado). Somos, porém, um país mestiço. Contudo, o padrão cultural é o da minoria dominante, a branca. A televisão é um “aparelho ideológico” – como os outros meios de comunicação – destinado a manter as condições de produção dominante. Tudo decorre dessa condição fundamental.

Em segundo lugar, percebe-se que as características mais comuns entre as “mocinhas” são a personalidade serena e/ou pacífica e a personalidade determinada e/ou batalhadora – podendo estas características aparecerem simultaneamente na mesma personagem; paralelamente, é observável que as vilãs são, em grande parte, construídas como manipuladoras, individualistas e narcisistas⁶.

.....
⁶Neste ponto torna-se curioso observar que, de acordo com Hertz Wendel de Camargo: “Como simulacro, o espaço-tempo televisual é narcísico por natureza” (In: DESIDÉRIO; WENDEL [orgs.], p. 75)

Esses aspectos refletem uma representação extremamente dual das personagens: as mocinhas são feitas para serem inteiramente bondosas, remetendo ora a uma sensação de paz, ora à sensação de força, garra, luta e mérito, destacando uma faceta aparentemente louvável do “pensar em si mesma”; enquanto isso, as vilãs são desenhadas para soarem completamente más, pendendo a um individualismo danoso, invejoso, indesejável e narcisista – um modelo a não ser seguido. Acerca dessa busca de modelos na mulher televisiva, Lasymara Carneiro Edoardo pontua:

Numa oscilação entre plural e singular, entre “real” e fantástico, a beleza da mulher é objeto obsessivo dos olhares estéticos, e a imagem que permanece no imaginário coletivo é a da mulher que sobrepuja as diferentes belezas e se diferencia das demais [...]. E é, nestes termos, que o corpo-imagem feminino é considerado como uma totalidade, como modelo [...] [e] os corpos-cinema são buscados pelos corpos naturais (In: DESIDÉRIO; WENDEL [orgs.], p. 92).

Entre os anos de 2010 a 2012 foram encontradas, todavia, duas personagens que merecem destaque por romperem, por algum caminho, os padrões duais aqui descritos. Uma delas é a “vilã” Norma (Glória Pires), de “Insensato Coração”: não é certo, realmente, descrever Norma como uma figura inteiramente má. Isso porque é possível, ao longo da trama, criar empatia por ela e por seu desejo de justiça, ainda que os meios utilizados para conquistar tal objetivo possam ser duvidosos. Além dela, apontamos também para a “mocinha” Griselda / Peireirão (Lília Cabral), de “Fina Estampa”. Griselda performa todos os atributos comumente delegados às mocinhas, de fato, mas não chega a performar a feminilidade usual desse tipo de personagem – ainda que seja heterossexual e cisgênera. Ela transita entre ser Griselda, feminina, com vestidos, ligada à moda; e ser Peireirão, apelido emprestado do nome do marido, masculinizada, desleixada com a aparência, possuidora de grandes conhecimentos práticos em mecânica, dona de oficina.

3. REPRESENTAÇÃO LGBTQ+ (2010-2018)

Inicialmente, foi feita uma contagem de quantos personagens se encaixavam na categoria, de acordo com cada ano, para que fosse estabelecido

um panorama temporal geral e quantitativo das representações com o passar da década de 2010. Posteriormente, procurou-se fazer uma análise mais qualitativa, interpretando os dados numéricos e temporais obtidos para compreender de maneira mais extensa os personagens LGBTQ+ que mereceram destaque – seja pela popularidade atingida frente aos telespectadores, seja pelo caráter pouco usual na construção e transmissão da personagem para o público. A seguir, os dados (por ano) referentes a essa coleta:

| ANO | NOVELAS TÊM PERSONAGENS LGBTQ+? QUANTO E DE QUAL TIPO? |
|------------|--|
| 2010 | Sim, 1 personagem gay em <i>Passione</i> . |
| 2011 | Sim, 11 personagens, sendo 6 personagens gays e 1 lésbica em <i>Insensato Coração</i> e 1 gay, 2 lésbicas e 1 transexual/transgênero/travesti em <i>Fina Estampa</i> . |
| 2012 | Sim, 5 personagens, sendo 1 personagem gay e 1 bissexual em <i>Avenida Brasil</i> e 1 lésbica, 1 gay e 1 transexual/transgênero/travesti em <i>Salve Jorge</i> . |
| 2013 | Sim, 3 personagens gays em <i>Amor à Vida</i> . |
| 2014 | Sim, 8 personagens, sendo 3 personagens gays e 1 transexual/transgênero/travesti em <i>Império</i> e 4 personagens lésbicas em <i>Em Família</i> . |
| 2015 | Sim, 7 personagens, sendo 2 personagens lésbicas em <i>A Regra do Jogo</i> e 2 lésbicas, 2 gays e 1 transexual/transgênero/travesti em <i>Babilônia</i> . |
| 2016 | Não. |
| 2017 | Sim, 4 personagens, sendo 2 personagens transexuais/ transgêneros/ travestis em <i>A Força do Querer</i> e 2 personagens gays em <i>O Outro Lado do Paraíso</i> . |
| 2018 | Sim, 2 personagens lésbicas em <i>Segundo Sol</i> . |

TABELA 1

Incidência de personagens LGBTQ+ nas novelas das 9 entre 2010 e 2018

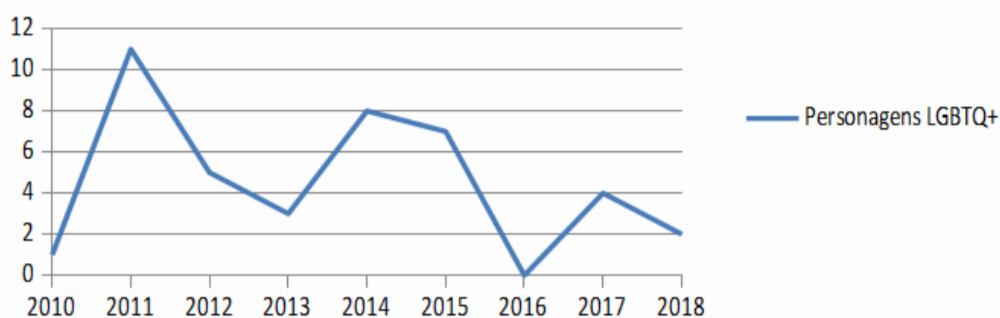


GRÁFICO 1

A partir desses resultados, observamos que, com exceção de 2016, todos os anos analisados trouxeram personagens LGBTQ+ em suas narrativas – todavia, essa representatividade forma um padrão pendular, que cresce e diminui conforme os anos, sendo que cada pico de crescimento é proporcionalmente *menor* do que o pico de crescimento dos anos anteriores; e cada queda é *maior* do que as quedas anteriores. Ou seja: nos anos analisados, as representações LGBTQ+ existiram, mas num ritmo de restrições e diminuições cada vez mais expressivas.

A maior parte dos LGBTQ+ encontrados nas novelas de 2010 a 2018 foi de gays, sendo 18 personagens distribuídos em 9 novelas; em segundo lugar figuram as lésbicas, com 14 personagens distribuídas em 7 novelas; na sequência, temos os transexuais/transgêneros/travestis, com 6 personagens distribuídos em 5 novelas; e, por último, 1 personagem bissexual, que aparece, evidentemente, em 1 novela.

Como características comuns, vale destacar que, ainda que haja representação LGBTQ+ em quase todos os anos analisados, são poucos os personagens – sobretudo mulheres – que agem como protagonistas, sejam estes “mocinhos” ou “vilões”. Quando não é completamente figurante, a classe aparece como “alívio cômico”, em certos momentos, e abre pontes para discussões sociais, em outros.

Ainda assim, é importante pontuar que alguns destes personagens receberam, sim, destaque considerável em suas tramas. São eles: 1) o sucesso de público Félix (Mateus Solano), de “Amor à Vida”, que – ainda que seja um grande exemplo de estereotipação do homossexual e do uso da categoria como alívio cômico - além de protagonizar o primeiro beijo gay da história da televisão brasileira, começou a trama como um dos vilões e terminou como um dos “mocinhos”, depois de “perder tudo” e passar por uma série de redenções, tanto econômicas quanto sociais e afetivas; o beijo com seu parceiro foi a última cena de “Amor à Vida” e recebeu como trilha de fundo a Quinta Sinfonia de Mahler⁷; 2) a personagem Teresa, de Fernanda Montenegro, em “Babilônia”, em conjunto com Estela (Nathalia Timberg), que formavam um casal lésbico e idoso na trama, além de lutarem por causas humanitárias e políticas⁸; o casal, ao contrário de Félix, não foi tão bem recebido pelo público, pois as idosas se beijaram logo no primeiro capítulo e acabaram chocando os telespectadores⁹; 3) por fim, Ivan (Carol

Duarte), de “A Força do Querer”, que começa a narrativa enquanto Ivana e, ao longo da trama, se descobre como homem transgênero, sendo que a narrativa acompanha todo o seu processo de transição de maneira empática, didática e sensível – gerando reações positivas no público¹⁰.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados alcançados, concluímos que, em relação à representação de mulheres e identidades femininas, poucos foram os “pontos fora da curva” nas novelas das 9 da Rede Globo exibidas entre 2010 e 2012. As “mocinhas” e “vilãs” foram, sem exceção, personagens brancas, magras e de classe elevada. Poucas variações foram observadas quanto à faixa etária e personalidade de cada uma delas. Assim sendo, observamos que houve pouco interesse relativo à desconstrução de estereótipos de feminilidade e arquétipos de “mocinha” e “vilã” nesses anos – com a exceção das supracitadas personagens Bete Gouveia, Norma e Griselda.

Em relação à representação da classe LGBTQ+, o panorama não é, também, muito distinto: ao menos de acordo com a faixa analisada – diga-se, novelas das 9 da Rede Globo compreendidas entre os anos de 2010 e 2018 – pode-se dizer que a representação LGBTQ+ encontrou, em geral, um bônus quantitativo e um ônus qualitativo, ambos relativizáveis.

Ao passo em que o número total de 41 personagens da categoria observados no período parece, à primeira vista, positivamente surpreendente, a relatividade, nesse caso, se dá pelos seguintes motivos: em primeiro lugar, porque aparece muito concentrada em alguns subgrupos internos do grupo maior – não há, por

.....
⁷Cf.:<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/amor-a-vida/amor-a-vida-felix-de-vilao-a-mocinho.htm>. Último acesso em 08/08/2019.

⁸<https://gshow.globo.com/novelas/babilonia/personagem/teresa/>. Último acesso em 08/08/2019 e <https://gshow.globo.com/novelas/babilonia/personagem/estela/>. Último acesso em 08/08/2019.

⁹<https://www.terra.com.br/diversao/tv/blog-sala-de-tv/babilonia-novo-casal-gay-evita-erro-cometido-com-lesbicas,4d1f6c4d034b588808ead0d91e6efcd6st1x714j.html> Último acesso em 08/08/2019;

¹⁰<https://catracalivre.com.br/entretenimento/cena-de-joyce-aceitando-ivan-em-forca-do-querer-emociona-web/>. Último acesso em 08/08/2019

exemplo, grande expressividade de personagens bissexuais durante a década, muito menos de personagens negros ou não-brancos de qualquer sexualidade do grupo; em segundo lugar, porque está em uma oscilação aparentemente decrescente, como observado no GRÁFICO 1. Não obstante, como destacado acima, o ônus qualitativo – diga-se, pelos papéis geralmente secundários e baseados no reforço de estereótipos conferidos aos personagens descritos como LGBTQ+ – também é relativo: os personagens Félix, Teresa, Estela e Ivan aparecem como “pontos fora da curva” e quebram expectativas de representatividade – tanto sexual como, no caso de Teresa e Estela, de idade. Ainda que heterossexual e cisgênera, não é negligenciável nesse aspecto da discussão, novamente, a personagem Griselda/Pereirão, que protagoniza a sua história e vai além do esperado em relação ao “ser mulher” em telenovela.

Acreditamos que, em seus aspectos ditos esperados e inesperados, as conclusões alcançadas se devem à ideia de que

Toda a sociedade possui o seu conjunto de valores estéticos e ético-sociais em torno dos quais e com os quais vive. O conjunto de ideias, ideais, valores, conteúdos conforma a ideologia que, por sua vez, impregna o produto-programa. [...] E a televisão não trabalha fora dos padrões ético-culturais assentes. O máximo que faz é introduzir gotas de reflexão, ruídos, na estratégia da ideologia, jamais sua negação ou revogação. [...] A tevê incorpora tendências emergentes em estado de aceitação ou já aceitas, operando com o código conservador. Mas como precisa avançar na relação com o mercado, conduz o código conservador ao limite do permitido. E o máximo que se concede é a transgressão, imediatamente calada para que o código volte a imperar. Os sistemas permitem a infração, jamais a revogação ou a substituição do código pelo qual asseguram os conteúdos da ideologia dominante. As pequenas transgressões, porém, acabam por romper a proteção conservadora (TÁVOLA, 1996, pp. 12-13).

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

CAMARGO, Hertz Wendel de. Imagens televisuais no corpo: yin e yang na publicidade. In: DESIDÉRIO, Ricardo; CAMARGO, Hertz Wendel de (orgs). **Mídia, educação e sexualidade**. Londrina: Syntagma Editores, 2011, pp. 73-88

CÂNDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. 13. Ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2014.

EDOARDO, Lasymara Carneiro. Corpos femininos e o voyeur público: imagem, erotismo e sedução. In: DESIDÉRIO, Ricardo; CAMARGO, Hertz Wendel de (orgs). **Mídia, educação e sexualidade**. Londrina: Syntagma Editores, 2011, pp. 89-98

FERNANDES, Ismael. **Memória da telenovela brasileira**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

HAMBURGER, Esther. **O Brasil antenado: a sociedade da novela**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LEAL, Ondina. **A leitura social da novela das oito**. Petrópolis: Vozes, 1986.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. **Memória e identidade na telenovela brasileira**. Belém: XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, 27 a 30 de maio, 2014

LOPES, M. I. V; OROZCO GÓMES, G. (Orgs.) **Uma década de ficção televisiva na Ibero-América: análise de dez anos do Obitel (2007-2016)**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2017.

LOPES, M. I. V; OROZCO GÓMES, G. (Orgs.) **Ficção televisiva Ibero-Americana em plataformas de vídeo on demand**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2018.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

TÁVOLA, Artur da. **A telenovela brasileira: história, análise e conteúdo**. São Paulo: Globo, 1996



MANDA NUDES: POTENCIALIDADES DA PÓS-PORNOGRAFIA ONLINE

RIBEIRO, Bruno¹

RESUMO: Este trabalho pretende abordar as potencialidades da produção e compartilhamento online de autorretratos e vídeos explícitos, de modo a aproximar esta prática do movimento pós-pornográfico, tendo em vista a criação de novos espaços de representatividade. Deste modo, será contextualizada a representação do sexo no primeiro cinema, a censura através do Código Hays, a ascensão da indústria pornô e o surgimento da pós-pornografia no final da década de 1980. Com destaque para a plataforma *Tumblr*, na sequência será abordada a internet enquanto facilitadora na socialização de criações pornográficas amadoras, com ênfase nos indivíduos não contemplados pela pornografia tradicional

PALAVAS-CHAVE: compartilhamento online; dissidência sexual; pós-pornografia; representatividade; *tumblr*.

INTRODUÇÃO

A pornografia está tradicionalmente ligada à cultura heteronormativa, sendo produzida por e para homens, não contemplando a pluralidade de corpos, gêneros e práticas sexuais presentes em nossa sociedade. Na contramão dessa produção homogênea, surge no final da década de 1980 o movimento artístico e político pós-pornográfico. Centrado na desconstrução dos padrões machistas perpetuados pela pornografia tradicional, o pós-pornô tem entre seus objetivos o empoderamento de grupos tradicionalmente marginalizados, fomentando a produção de uma pornografia autoral que descentraliza a construção do desejo, privilegiando os indivíduos dissidentes.

Sendo a autonomia de produção uma das principais marcas da pós-pornografia, é relevante apontar o papel do avanço tecnológico na alteração da dinâmica da produção pornô na atualidade. Se há algumas décadas o mercado

.....
¹Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo na linha de pesquisa em Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo do Programa de Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Campus de Curitiba II - FAP. Bolsista CAPES. Contato: brunoarchie@gmail.com.

pornográfico se via limitado ao modelo industrial, a praticidade dos *smartphones* munidos de câmeras e acesso à internet possibilitou a criação de uma nova pornografia, produzida e protagonizada por indivíduos costumeiramente excluídos do eixo *mainstream*². Nesse sentido se destaca o *Tumblr*, plataforma digital que se popularizou nos últimos anos especialmente entre a comunidade LGBTQI+³ por ter permitido que grupos marginalizados fossem representados através de suas próprias produções pornográficas.

Para uma melhor compreensão acerca da proximidade desse modo de produção em relação à pós-pornografia, considero relevante primeiramente contextualizar a história da representação da sexualidade no cinema, apontando as problemáticas da indústria pornô da década de 1970 que desencadearam o surgimento do movimento pós-pornográfico, para então, por fim, abordar a veiculação online da produção pornô autônoma associada à questão da representatividade de sexualidades dissidentes.

1. UM POUCO DE HISTÓRIA

Mesmo que de forma sutil, a sexualidade tem sido representada na indústria cinematográfica desde o primeiro cinema. Até 1910 corpos nus e insinuações sexuais eram recorrentes no circuito mainstream, contudo, aos poucos, diversos países começaram a estabelecer leis de censura de produção, dificultando a continuidade dessa prática. Nos Estados Unidos, as cobranças de grupos religiosos acerca da imposição de sua moralidade sobre os filmes realizados nesse período levaram o mercado cinematográfico a se articular na criação de um código produção castrante.

Assim, em 1934 surge o Código Hays, o qual, entre diversas outras questões, proibia a representação de qualquer insinuação direta de sexualidade, homofetividade e dissidência de gênero. Desta forma, os filmes hollywoodianos produzidos à sombra do sistema censor norte-americano não encontraram

.....
²O termo de origem inglesa pode ser traduzido como “fluxo principal”, sendo assim, se refere a um grupo, circuito ou nicho de produção dominante.

³Acrônimo para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transsexuais, Transgêneros, Queer, Intersexuais e demais sexualidades e identidades de gênero marginalizadas.

espaço para retratar abertamente quaisquer das diversas possíveis expressões de sexualidade, tendo que apostar em um “erotismo sublimado” (NAZARIO, 2007, p. 98), majoritariamente centrados nos padrões heterossexuais hegemônicos. Este sistema de restrição perdurou até 1966, sendo eventualmente substituído pela classificação etária.

Cabe pontuar que no contexto norte americano esta censura se aplicou somente ao circuito de produção e exibição *mainstream*. Paralelamente existiu um mercado subversivo, contrário às proibições impostas pela legislação, o qual mostrou a sexualidade de forma explícita. Assim, as produções pornográficas se desenvolveram contidas em um nicho próprio, sendo exibidas em circuitos clandestinos. Essa independência da qual o cinema *underground*⁴ gozava favoreceu um contexto onde, até certo ponto, não eram incomuns filmes retratando práticas sexuais que fugiam à heteronormatividade, pois, de acordo com Rodrigo Gerace, “esse ‘sexo pornográfico’ era tido como transgressão e violação dos tabus da época por trazer à cena incesto, adultério, travestimento, bissexualidade, homossexualidade” (2015, p. 63).

Embora tenha afetado somente o cinema *mainstream*, a dissolução do Código Hays foi o passo inicial para a legalização da pornografia como conhecemos na atualidade. Por anos, a Suprema Corte dos Estados Unidos tentou, sem sucesso, estabelecer uma forma objetiva de classificar material pornográfico para legitimar juridicamente sua proibição de produção e consumo. Finalmente em 1969 foi formada uma comissão especial dedicada à investigar o assunto, em que se concluiu que a pornografia não afetava negativamente a formação de jovens e adultos, resultando em sua legalização (SARMET, 2014, p. 05).

Deste modo, a partir da década de 1970 a pornografia vai do *underground* ao *mainstream*. Com a flexibilização da censura nos Estados Unidos, livre das limitações oriundas da clandestinidade, a indústria pornográfica passa a prosperar. Antes contrária aos ideias de normatização da sexualidade, agora a pornografia buscava se adequar aos padrões da sociedade visando gerar lucro. Assim, sendo o centro da sociedade patriarcal, o homem branco heterossexual se consolida

.....
⁴Contrário ao *mainstream*, o *underground* se refere a um grupo, circuito ou nicho paralelo, oculto, “subterrâneo”.

enquanto protagonista e público alvo da indústria pornô. Consequentemente, passam a ser perpetuados padrões nocivos de objetificação e submissão de indivíduos considerados marginalizados por representarem elementos como diversidade de corpos, gêneros e práticas sexuais.

2. PORNÔ PARA QUEM?

O pornô é feito por e para homens. Na indústria pornográfica heterossexual *mainstream* a mulher é excluída enquanto consumidora em potencial ao se colocar o homem como peça central das produções. Assim, a mulher é representada como objeto, tendo como único propósito fornecer prazer ao homem. Desta forma, é majoritariamente representada atendendo a padrões físicos e comportamentais específicos e idealizados. A exclusão da mulher enquanto público alvo da indústria pornográfica pode ser relacionada a alguns fundamentos do conceito de performatividade de Judith Butler.

Como em outros dramas sociais rituais, a ação do gênero requer uma performance repetida. Essa repetição é a um só tempo reencenação e nova experiência de um conjunto de significados já estabelecidos socialmente; e também é a forma mundana e ritualizada de sua legitimação. Embora existam corpos individuais que encenam essas significações estilizando-se em forma do gênero, essa “ação” é uma ação pública. (BUTLER, 2003, p. 200)

Conforme a autora aponta no trecho acima, os papéis de gênero são reafirmados cotidianamente. Em nossa sociedade patriarcal, culturalmente o homem é naturalizado como violento, sendo que, inclusive, em diversos momentos houve tentativas de legitimação dessa idealização mediante pesquisas psicossociológicas (NOGUEIRA, 2010, p. 376). Ao gênero masculino são atribuídas características de força e poder, enquanto a mulher exerce um papel submisso. Logo, se a mulher é tida como objeto a serviço do homem, dentro da lógica machista hegemônica é compreensível que a ela seja negado o poder sobre o exercício de sua própria sexualidade.

Para além da compreensão do senso comum hegemônico do que representam os gêneros, existem diversas outras questões mais complexas que podem ser

abordadas em relação aos mecanismos de poder existentes em nossa sociedade. Contudo, a este artigo interessa apenas uma abordagem superficial do tema, suficiente apenas para auxiliar no entendimento de como a pornografia *mainstream* fomenta a perpetuação das posições de privilégio e poder através da construção do desejo.

Nem todo pornô é heterossexual. Existe um mercado dedicado ao público LGBTQI+ no qual, contudo, podemos notar a persistência de diversas problemáticas advindas do mesmo machismo presente na pornografia hétero. A parcela da indústria pornográfica destinada ao homem gay surge na década de 1970, desafiando os padrões da época, pois embora a representação do sexo explícito já não fosse mais caracterizada como crime os homossexuais encontravam grande perigo ao tentar viver abertamente em sociedade, conforme mostra o documentário *Seed Money: The Chuck Holmes Story* (2015). Desde aquela época os homens gays eram estereotipados como afeminados pela sociedade heterossexual e, numa tentativa de subverter este rótulo, a produtora *Falcon Studios* utilizou-se de modelos e atores considerados extremamente “masculinos”. Embora inicialmente contestadoras, eventualmente as produções pornográficas gays passaram a se tornar repetitivas e de certa forma reproduzir parte do machismo tão presente na pornografia heterossexual.

Os filmes da Falcon Studios, junto de publicações como a *Physique Pictorial*⁵ e a arte de *Tom of Finland*⁶, ajudaram a definir um padrão heteronormativo na representação do homem gay, onde só é desejável aquele que perpetua exacerbadamente o papel do gênero masculino, o famigerado “macho discreto”. Ao homossexual tido como “afeminado” só resta a inferiorização, uma reprodução do que ocorre na relação heterossexual entre homem e mulher, uma vez que a performatividade de gênero do afeminado é entendida como equivalente a posição da mulher na sociedade.

A pornografia destinada a mulheres lésbicas e pessoas trans recai na problemática do contexto da mulher no pornô heterossexual: a subserviência. Dentro da

.....
⁵Revista direcionada ao público gay vendida por correspondência sob o “disfarce” de guia de poses para artistas.

⁶Ilustrador finlandês que se popularizou por sua produção homoerótica hipersexualizada.

indústria *mainstream* não existia material produzido especificamente destinado ao público lésbico ou a pessoas trans, apenas representações fetichizadas a serviço do homem hétero. Ou seja, mulheres lésbicas e pessoas trans não eram vistas como consumidoras, mas como produto (CRUZ, 2016, p. 406).

Embora não se trate do recorte aqui abordado, é importante pontuar a questão etnoracial, pois outros grupos historicamente marginalizados, como as pessoas negras e asiáticas, também são comumente categorizados e tidos como objetos de fetiche a serviço do homem branco, prática essa recorrente tanto na pornografia heterossexual quanto nas produções destinadas ao público gay. É notável que mesmo atualmente a configuração destes papéis de dominância persiste na indústria.

3. O MOVIMENTO PÓS-PORNÔ

A ascensão da indústria pornográfica ocorreu no mesmo momento histórico da segunda onda feminista, a qual se atentou à forma opressora como as mulheres eram representadas e tratadas nessas produções. “A pornografia era assim compreendida como uma evidente expressão da pressão masculina, feita por homens para homens, num continuum ideológico da hegemônica cultura heterossexista” (NOGUEIRA, 2010, p. 376).

Mas enquanto uma parcela do movimento feminista das décadas de 1970 e 1980 condenava a pornografia por completo, havia outra que se opunha a esse posicionamento por aquela corrente do feminismo se reduzir a uma binaridade heteronormativa, ou seja, considerar apenas o papel masculino e feminino heterossexual na sociedade, sem deixar espaço para o debate sobre como a produção pornográfica dialogava com as especificidades da comunidade LGBTQI+ da época (NOGUEIRA, 2010, p. 378).

Vale lembrar que além do feminismo, as décadas de 1970 e 1980 foram marcadas por diversos movimentos que buscavam a redução da desigualdade social como questões de raça, etnia, gênero e sexualidade. De acordo com Sarmet “[...] autores como Teresa de Lauretis, Judith Butler, Eve Sedwigck e Michael Warner, ao final dos anos 1980 e início dos anos 1990, passaram a formular proposições de uma teoria *queer*” (2014, p. 6), termo oriundo do inglês que significa

“estranho, ridículo ou excêntrico, e na cultura anglo-americana, é também uma forma pejorativa de nomear homossexuais” (SARMET, 2014, p. 7). Seguindo uma das propostas da teoria *queer*⁷, o termo passou a ser reapropriado e ressignificado afim de descaracterizar seu caráter pejorativo, passando a representar, orgulhosamente, pessoas LGBTQI+.

Como já mencionado, existia uma vertente *queer-friendly* do movimento feminista, muito mais abrangente do que aquela que condenava a pornografia em absoluto. Este grupo levava em consideração as diversas intersecções de gênero e sexualidade, acreditando que a produção pornô poderia ser apropriada e ressignificada afim de representa-las como sugere Preciado (2007) “[...] o melhor antídoto contra a pornografia dominante não é a censura, mas antes a produção de representações alternativas da sexualidade, feitas a partir de olhares divergentes do olhar normativo” (NOGUEIRA, 2010, p. 378). Seguindo essa proposta surge a pós-pornografia.

O termo surge no final da década de 1980. Algumas fontes apontam o artista holandês Wink van Kempen como um dos primeiros a utilizar a denominação ao classificar “[...] criações sexualmente explícitas cujo objetivo não é induzir à masturbação, adquirindo um viés crítico ou paródico” (CRUZ, 2016, p. 4). A artista e ativista Annie Sprinkle também é constantemente citada enquanto uma das principais precursoras da pós-pornografia com sua performance *Post-Porn Modernist*. O autor Walter Kendrick também utilizou a terminologia no título do último capítulo do livro *Museu Secreto* (1987), no entanto sua abordagem do termo segue uma linha de pensamento muito distinta do que é comumente aceito e debatido acerca do tema (SARMET, 2014, p. 7).

Importante salientar, no entanto, que a pós-pornografia não possui exatidão na data ou local de seu surgimento. Em diferentes escalas, desde o primeiro cinema diversas produções subversivas já rompiam com a normatividade, cada uma a sua maneira. Na década de 1980, contudo, houve um contexto político de luta de

.....
⁷Palavra de origem inglesa utilizada inicialmente de forma pejorativa para se referir a gays, lésbicas, bissexuais, travestis e transexuais. Posteriormente ressignificada pelos movimentos sociais para definir orgulhosamente a dissidência de gênero e sexualidade. Esta comumente atrelada a um posicionamento contestador em relação à heteronormatividade.

de minorias que junto do rápido esgotamento da pornografia *mainstream* favoreceu um maior desenvolvimento dessas ideias de transgressão através da sexualidade.

Foi somente a partir do final da primeira década dos anos 2000 que o pós-pornô passou a se consolidar enquanto movimento através de produções de artistas, ativistas e teóricos centrados principalmente em Barcelona, Espanha (CRUZ, 2016, p. 405). Entre os principais nomes comumente associados ao movimento podemos citar Diana Pornoterrorista, o teórico *queer* Paul B. Preciado e o coletivo PostOp (CRUZ, 2016, p. 408). Na sequência, as abordagens acerca da pós-pornografia crescem na América Latina através da crescente produção de “textos, reportagens, vídeos, performances e festivais sobre o tema” (SARMET, 2014, p. 11).

Nas artes visuais as linguagens mais frequentemente utilizadas são a performance, o vídeo e a fotografia. Quanto aos recortes temáticos abordados, ainda que seja comum uma priorização das abordagens relacionadas à teoria queer e aos estudos feministas, uma delimitação exata do que é ou não é pós-pornô torna-se impraticável. Conforme afirma Sarmet “a pluralidade das formas de ação do pós-pornô evidencia que não estamos diante de um movimento unificado ou de um gênero com códigos estabelecidos” (2014, p. 10). Sendo assim, o que se pode fazer é sintetizar o ponto em comum de toda a pluralidade das produções pós-pornográficas: o fomento de uma pornografia autoral que descentraliza a construção do desejo, permitindo que indivíduos dissidentes assumam o foco.

4. MANDA NUDES

As normatizações perpetuadas pela pornografia comercial podem ser associadas aos mecanismos de controle sugeridos por Michel Foucault. Segundo o autor, a construção da sexualidade na modernidade é permeada por discursos médicos, jurídicos e religiosos que direcionados à manutenção de um sistema moralizante, o qual segue a agenda capitalista visando “proporcionar uma sexualidade economicamente útil e politicamente conservadora” (1999, p. 38). Desta forma, a indústria pornográfica *mainstream* corrobora com a manutenção do sistema cis-heteropatriarcal hegemônico.

Louro possivelmente se refere ao cinema hollywoodiano ao pontuar que os filmes exercem “pedagogias da sexualidade” (2008, p. 82). Contudo, a aplicabilidade desta afirmação facilmente se estende às especificidades do nicho comercial pornográfico, pois, seguindo a mesma linha de pensamento, para Nogueira a pornografia é, além de produto, entendida como um conjunto de “roteiros sexuais” (2010, p. 380). Sendo assim, o espectador interpreta o conteúdo das produções pornográficas *mainstream* como um padrão desejável, o reproduzindo.

Importante observar o papel da internet nessa dinâmica de manutenção de valores, pois devido ao conservadorismo ainda presente em nossa sociedade, falar sobre sexo abertamente é um tabu. Assim, na era digital a pornografia online fornece um primeiro contato com o tema por conceder a possibilidade de acesso dentro do âmbito privado.

As pessoas afirmam que a internet teria sido sua principal fonte de consulta sobre informações e dúvidas acerca de sua sexualidade, desejos, práticas e posições sexuais, inclusive por meio dos vídeos erótico-pornográficos. Deste modo, confeririam à internet e à tecnologia digital um importante papel sobre a conformação de seu autoconhecimento psíquico e corporal, além das construções identitárias de gênero e sexo. (CORRÊA, 2016, p. 5)

Logo, se a pornografia online acaba por assumir o cargo “pedagógico” sobre as práticas sexuais, é importante compreendermos a importância da criação de representações alternativas do sexo, pois se um indivíduo não se vê representado, tende a identificar-se enquanto fora da normalidade. Para Corrêa isso é especialmente evidente no público LGBTQI+, que encontra maiores dificuldade em expressar sua sexualidade devido o forte preconceito articulado pela sociedade em conjunto da mídia tradicional. Logo, é através do contato com a internet que esses indivíduos passam a se perceber enquanto “pessoas normais” (2016, p. 5).

Se o *mainstream* não oferece possibilidades de representatividade e desconstrução do desejo em favor da multiplicidade de gêneros e práticas sexuais, estes devem ser fomentados pela produção pós-pornográfica. Logo, por seu caráter descolonizador, a pós-pornografia audiovisual não deve se restringir a exposições em circuitos fechados como festivais especificamente direcionados ao tema.

Nesse sentido, a internet é uma excelente ferramenta para o fomento da pós-pornografia. Mais do que isso, o avanço tecnológico permite borrar a fronteira entre espectador e criador.

Na atualidade, a praticidade dos *smartphones* com câmeras digitais embutidas “fizeram dos leigos em fotografia e vídeo potenciais fotógrafos e *videomakers*, cujas criações imagéticas povoam as redes sociais, provocando interações sem precedentes.” (CORRÊA, 2016, p. 10). No caso destes aparatos em especial, populariza-se a prática conhecida como enviar *nudes*, do inglês “nus”, que se refere a uma versão sexualizada da *selfie* (CORRÊA, 2016, p. 2). Esses *nudes*, por sua vez, não se limitam a imagens estáticas. Para além das fotos, é comum o compartilhamento de vídeos de curta duração.

Embora a maioria das redes sociais possua regras castrantes de censura, banindo qualquer conteúdo considerado “inapropriado”, existem alguns casos onde a expressão da sexualidade é permitida. Um exemplo recente é o *Tumblr*, surgido em 2007. Embora não fosse seu foco principal, o site permitia a publicação de fotos e vídeos de conteúdo sexual, atuando como facilitador na experimentação de seus usuários com relação à exposição de seus corpos. Nesse sentido, o impacto maior se deu na possibilidade de representação de uma diversidade de corpos e sexualidades costumeiramente negligenciados pela mídia *mainstream* (LEE, 2018).

Contudo, em dezembro de 2018 o *Tumblr* passou a banir todo conteúdo sexual, sob a alegação de zelo pela “segurança de seus usuários”. Embora este trabalho não trate de esmiuçar as diversas problematizações com relação a essa medida censora, tomo o site como exemplo pois considero relevante apontar o motivo do sucesso da plataforma no meio LGBTQI+: o vislumbre das novas possibilidades de grupos marginalizados se verem representados através de suas próprias produções (audio)visuais.

É importante notar que a dinâmica do DIY⁸ impactou no tipo de produção pornô na atualidade, pois se antes a indústria *mainstream* se via presa a moldes engessados, agora é possível criar com mais facilidade uma pornografia alternativa. Assim, pontuar a produção autônoma é relevante por esta conceder

a possibilidade de expressão de grupos costumeiramente excluídos do eixo mainstream, permitindo ainda que o próprio consumidor se perceba enquanto produtor de conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se o *Tumblr* foi relevante na articulação de uma pornografia alternativa, sua recente reformulação censora não impediu por completo a continuidade do trabalho de artistas e amadores centrados na produção autoral, os quais rapidamente adotaram outras plataformas de compartilhamento de imagem e vídeo que admitem a publicação de conteúdo explícito, tais como *Twitter*, *Patreon*, *OnlyFans*, *Pichagram* e *Vimeo*. Para além da compreensão da permissibilidade enquanto agenciadora de novos espaços de representatividade, me interessou neste trabalho discutir a criação e distribuição de *nudes* enquanto prática pós-pornográfica.

Conforme abordado previamente, ainda que o pós-pornô possua uma forte inclinação a tratar de perspectivas relacionadas aos estudos *queer* e feministas, reduzir o movimento a tais abordagens seria contraditório à essência do mesmo (SARMET, 2014, p. 10), de modo que é preciso ter em mente sua amplitude de formas de ação. Assim, se a pós-pornografia objetiva estar em oposição aos modelos tradicionais de representação do sexo perpetuados pela indústria *mainstream*, não se exclui disso a busca pela representatividade das diversas expressões de gênero, sexualidade e tipos corporais.

Deste modo, dado o contexto aqui elaborado, concluo que é possível entender a produção e circulação de *nudes* como uma prática pós-pornográfica. Não que todos os autorretratos e vídeos amadores compartilhados por indivíduos quaisquer sejam legitimamente pós-pornográficos, mas sim aqueles inseridos na dinâmica de autogestão de corpos dissidentes, os quais não encontram outras formas de representação em espaços midiáticos convencionais. Na contemporaneidade permeada pela conexão online, o potencial para a criação de novas narrativas de representatividade está a um *upload* de distância do indivíduo dissidente.

.....
⁸ Acrônimo do termo em inglês “Do It Yourself”, traduzido como “faça você mesmo”.

REFERÊNCIAS

5 reasons to stop using tumblr. **Pornceptual**, 5 dez. 2018. Disponível em: <http://pornceptual.com/5-reasons-stop-using-tumblr/>>. Acesso em 7 jun. 2019.

CORRÊA, R. C. M. Selfies e nudes: novas práticas afetivo-sexuais na contemporaneidade digital. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0012-1.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

GERACE, R. **Cinema explícito: representações cinematográficas do sexo**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

LEE, D. Tumblr's porn ban abandons the marginalised. **BBC News**, 4 de dez. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-46435975>>. Acesso em: 7 jun. 2019.

LOURO, G. L. Cinema e sexualidade. **Educação & Realidade**, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6688/4001>>. Acesso em: 6 jun 2019.

NAZARIO, L. O outro cinema. **Aletria**, 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1408/1506>>. Acesso em: 6 jun. 2019.

NOGUEIRA, C. Debates feministas sobre pornografia heteronormativa: estéticas e ideologias da sexualização. **Psicologia Reflexão e Crítica**, novembro 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v23n2/v23n2a20.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

SARMET, E. Pós-pornô, dissidência sexual e a situação cuir latino-americana: pontos de partida para o debate. **Periódicus**, 2014. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/10175/7263>>. Acesso em: 23 maio 2019.

SEED Money: The Chuck Holmes Story. Direção: Michael Stabile. [S.l.]: Naked Sword. 2015.

SPRINKLE, A. M. A public cervix announcement. **Anniesprinkle.org(asm)**, [200-?]. Disponível em: <http://anniesprinkle.org/a-public-cervix-announcement/>>. Acesso em: 23 maio 2019.

O VIRIL E O VULNERÁVEL: CORPOS NUS DISCURSANDO A CRISE DAS IDENTIDADES MASCULINAS SUBALTERNAS NO CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

Henrique dos Santos¹

RESUMO: Este artigo se dedica a uma análise da atual crise da masculinidade que se dá em contexto histórico a partir das mudanças sociais ocorridas no século XX, mais recentemente relacionadas aos movimentos feministas e gays da década de sessenta e setenta. Busca através de um apanhado sobre a representação do nu masculino nas artes imagéticas, chegando ao cinema, estabelecer parâmetros das masculinidades hegemônicas e subalternas que estariam sendo discutida no cinema contemporâneo brasileiro, explicitadas através de duas cenas de nus frontais masculinos onde se argumenta reivindicar estas a discussão acerca das masculinidades negras, nordestinas e homossexuais, historicamente marginais na cultura brasileira frente à masculinidade branca, burguesa e heterossexual. Respectivamente, as cenas em questão pertencem aos filmes “Madame Satã”, de Karim Aïnouz (2002), e “Boi Neon”, de Gabriel Mascaro (2015).

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Identidade; Masculinidade; Nudez.

INTRODUÇÃO: A CRISE ATUAL DA IDENTIDADE MASCULINA

Um fenômeno capitalista pode ser observado no Brasil nos últimos anos, o surgimento e proliferação das chamadas barbearias. Algumas mais simples, outras mais elaboradas, estas barbearias surgiram acompanhando a nova tendência de adesão ao uso da barba grande e volumosa, estilo que era muito comum entre os homens do início do século XX, mas que ao longo deste mesmo século foi desaparecendo, reduzida a um bigode ou ao estilo de rosto liso e limpo que seguiu até o final dos anos noventa e mesmo um tempo depois. A barba e a barbearia se revelam em nosso cotidiano como um símbolo de resgate não somente do estilo, mas de uma identidade perdida. Muitas dessas barbearias, para além do simples serviço de corte, vendem certo tipo de experiência viril,

.....
¹Roteirista, graduado em Cinema e Vídeo e aluno do Programa de Pós-graduação – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo, ambos pela UNESPAR – Universidade Estadual do Paraná – Campus II – Faculdade de Artes do Paraná, linha de pesquisa em Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo. Membro do grupo de pesquisa CINECRIARE (CNPq/UNESPAR), em Curitiba, Paraná, Brasil.

End. eletrônico: hq.off@hotmail.com

com direito a bar, mesa de sinuca, lançamento de dardo, revistas de carros na mesa da sala de espera, televisão ligada em canais de esportes (futebol principalmente), quadros com carros carregando pranchas de surf estacionados diante de praias, e a figura icônica do “lenhador” aparecendo em ilustrações de embalagens de pomadas fixadoras. Esta figura, a do lenhador, que também é usada pra definir um modelo de corte de barba, expressa essa condição do homem forte e dominador contra uma natureza selvagem, revela certo saudosismo do homem moderno por algo que se perdeu no decorrer do tempo com o desenvolvimento das cidades, a industrialização, a organização dos serviços. Este homem moderno, segundo Kimmel (1998), sente a falta do que antes o definia enquanto homem, de uma ideia utópica de liberdade, ainda que não queira abrir mão do conforto. Estes espaços, as barbearias, se converteram num local onde a virilidade pode ser exercida com conforto, ainda que o conforto vá contra a própria noção de virilidade.

Em artigo sobre construções de masculinidades na América do Norte, que pode ser lido de modo mais amplo como construções de masculinidades do homem ocidental, Michael S. Kimmel discorre sobre estes padrões viris que reconhecemos e que teriam se perdido.

Primeiro, a masculinidade poderia ser demonstrada através do autocontrole, fazendo com que o corpo se tornasse um instrumento e uma expressão da dominação. Desde os higienistas do século XIX que aconselhavam os homens sobre a abstinência sexual, até os esportes da virada do século, e até a mania contemporânea de *body-building*, os homens que pareciam fortes e duros podiam tentar e aliviar a angustia de que, de fato, eles estavam para serem desmascarados como fracos e suaves. Em segundo lugar, a masculinidade podia ser demonstrada através de uma fuga para as florestas, para o exército, para o mar, onde os homens poderiam provar a sua masculinidade contra a natureza e para os outros homens, longe das influências feminilizantes da civilização (KIMMEL, 1998, p. 112).

A fuga dessa civilização feminilizante dita por Kimmel, representada na diluição de barreiras entre os papéis sociais de homens e mulheres, transformou-se hoje nestes espaços entre barbearias, academias, quadras de esporte e quartéis

militares; embora estes estejam constantemente “ameaçados”. No bojo das conquistas feministas, este novo homem se encontra agora dividindo espaço com uma mulher que não se coloca mais no papel de passividade condicionado a ela outrora. Uma mulher que trabalha, que detém sua independência financeira e que não se limita ao objetivo único de cuidar do lar e dos filhos. Obviamente que este ponto de vista é generalizante e que este modelo não representa uma totalidade, mas uma maioria. Nas camadas mais pobres da população as mulheres sempre tiveram que trabalhar para ajudar no sustento de seus lares.

Este saudosismo por um estado de masculinidade que esvaneceu diz respeito a um tipo específico de masculinidade dentro das tantas que podem ser apontadas, uma masculinidade hegemônica protagonizada pelo homem burguês, cis-gênero, branco, bem sucedido (porém simples), bem afeiçoado (nos padrões de beleza euro centrados), dotado de uma potência física e sexual. Este último fator, o da potência sexual, também foi importante pra um cisalhamento das estruturas másculas do homem do nosso tempo. Com o surgimento do estimulante sexual Citrato de Sildenafil (Viagra®) em 1998, que popularizou as discussões a respeito da disfunção erétil, antes velada, o homem se viu exposto e fragilizado dentro daquilo que mais lhe afirmava enquanto macho, sua condição ativa para o sexo, ao mesmo tempo em que o orgasmo feminino foi “descoberto”. Sobre isto Kimmel escreveu:

[...] entendo que as masculinidades são construídas simultaneamente em dois campos inter-relacionados de relações de poder – nas relações de homens com mulheres (desigualdade de gênero) e nas relações dos homens com outros homens (desigualdade baseadas em raça, etnicidade, sexualidade, idade, etc.). Assim, dois dos elementos constitutivos na construção social das masculinidades são o sexismo e a homofobia (KIMMEL, 1998, p. 105).

Entende-se então, que a crise do homem não se dá apenas em relação ao seu oposto, ao feminino, mas também em relação ao próprio homem dentro de um sistema de hierarquização das masculinidades que não está apenas condicionada às questões culturais, étnicas ou de orientação sexual; também essa se modifica na noção do próprio homem e no entendimento de como este performa sua masculinidade e/ou virilidade ao longo da vida. Em outras palavras, um homem exerce diferentes formas de masculinidade conforme envelhece.

O Brasil, enquanto país de dimensões continentais, faz conviver diversas culturas sobre a mesma égide, a da cultura brasileira, e na discussão sobre masculinidades, esses tipos também se diferem. Negros e nordestinos são provavelmente o tipo de masculinidade que mais se destacam neste embate hierárquico contra a normativa branca, burguesa e heterossexual. Mesmo dentro dessas identidades há conflito e hierarquizações relativas a potência física, sexual (tamanho do pênis), orientação sexual. No meio homossexual, gays ativos e gays passivos também estabelecem entre si hierarquias masculinas. A questão homoafetiva mostra-se mais problemática também em relação aos homens negros e nordestinos em cujos corpos pesa o estigma de virilidade e potência sexual ainda mais que em relação aos homens brancos, dado contextos históricos: da escravidão, no caso dos negros, onde este eram trabalhadores braçais selecionados a partir da força física, característica intrinsecamente viril, e ao longo da história foram objetificados em referência ao tamanho de seus dotes; e no caso dos nordestinos pela tradição de homens desbravadores e dominadores de uma natureza atroz, o sertão, muito ligado também a figura dos cangaceiros.

Importante salientar aqui a diferença entre os termos “masculinidade” e “viril”. Nas palavras de Jean-Jacques Courtine:

[...] quando se quer fazer a história de estruturas desiguais, de origem arcaica, mas sempre presentes, cuja transmissão na longa duração supõe a transformação da história em natureza, então, somente há uma palavra que convém, na nossa língua, ao objeto de um projeto assim: precisamente a palavra “virilidade”. [...] “masculino”, durante muito tempo foi somente um termo gramatical. Também no século XIX e no início do XX não se exorta os homens a serem “masculinos”, mas “viris”, homens, se dizia, “verdadeiros”... Que o “masculino” tenha vindo a suplantar o “viril” é bem o sinal de que, decididamente, há algo que mudou no império do macho (COURTINE, 2013, p. 9, grifos do autor).

O fator único, aquilo que está na gênese do ser homem tal qual nos foi dado a conhecer, quase num sentido genético da palavra, é o viril e não o masculino, como se o adjetivo viril só pudesse ser relacionado à figura do homem e este precisasse cultivá-lo para se identificar como tal. Em outras palavras, todo homem precisa ser viril, ou então, homem não será.

O trecho de Courtine destacado acima foi retirado do texto “Impossível Virilidade”, introdução da última parte de três volumes de investigação sobre a história desta condição masculina. Neste último volume que traz um subtítulo em forma de questão, “A virilidade em crise?”, o próprio título da introdução parece conter a resposta mais direta: a virilidade é impossível, e a perseguição deste ideal, ou o conflito do não pertencimento, da castração para lembrar Freud, está no cerne desta atual crise do homem.

Em outro momento do mesmo texto, Courtine escreve referindo-se aos possíveis leitores dos outros dois volumes anteriores a este terceiro:

Eles terão visto se formar e se transformar, entre a antropologia e a história, um “modelo arcaico dominante”, para falar como Françoise Héritier²: uma base antropológica de representações extremamente antigas, mas sempre presentes, atribuindo uma “valência diferencial” aos sexos e assegurando uma hegemonia do poder viril fundada num ideal de força física, firmeza moral e potência sexual. Eles terão constatado que esta dominação masculina não surge de um estado de natureza, mas que ela está profundamente inscrita no estado da cultura, da linguagem e das imagens, dos comportamentos que estas coisas inspiram e prescrevem [...] (COURTINE, 2013, p. 8, grifos do autor).

Retirando deste trecho a ideia de que a cultura do macho também se inscreve através da linguagem e das imagens, e tomando o cinema como objeto de estudo, subentende-se que também por estas imagens é possível contestá-la e/ou problematizá-la. No epicentro destas crises das masculinidades, o cinema produz indivíduos num “entre espaços”, no meio caminho de uma masculinidade utópica que não pode ser alcançada. Cria imagens e personagens que expõem a fragilidade desse viril mítico, que o despem em todos os sentidos.

1. A NUDEZ MASCULINA NA ARTE

Imageticamente, somos educados pela tradicional arte da pintura e da escultura europeia, de forma vertical e colonizadora. Esta, costumeiramente, trata

²Courtine faz referência aqui ao textos Masculin-Féminin – La Pensée de la différence. Paris: Odile Jacob, 1996; e Masculin-Féminin II – Dissoudre la hiérarchie. Paris: Odile Jacob, 2002.

representação do órgão masculino como esteticamente feia, desagradável, ofensiva e pornográfica (quando do pênis ereto), sendo seu oposto, o sexo feminino, considerado forma mais natural e agradável em suas linhas. Anatomicamente, a mulher pode ser desenhada sem que de fato seu órgão genital seja exposto, visto que é interno, ao contrário do homem.

Partindo de uma proposição menos especulativa, em congruência com sua teoria evolutiva, Freud escreve sobre como a opção pela verticalidade do homem, fez expor seus genitais, antes velados e protegidos pelas coxas quando sobre quatro patas, o que faz surgir a vergonha e a necessidade de proteção (FREUD, 1998 *apud* ABOUDRAR, 2013), diferentemente da mulher.

Assim sendo, a nudez masculina na pintura e na escultura, não só tornou-se mais rara em comparação a nudez feminina, como foi muitas vezes estilizada. Da necessidade ou do interesse em se representar homens nus, os artistas por vezes recorreram a uma “infantilização” do órgão genital, em termos de tamanho e disformidade, que o privam de uma erotização, ou ainda, de uma feminilização dos corpos, androginia que parece negar a possibilidade de beleza do corpo viril. Quando a figura a ser representada não condiz com a ideia de feminilidade ou de sexo infantil, demandam tônus másculo e poder viril, os artistas muitas vezes recorreram a artifícios como o de esconder o sexo com objetos postos em cena (ABROUD, 2013).

Na arte grega tradicional, que de modo oposto parece promover o culto ao corpo masculino vigoroso, os membros eram pequenos e de pelos pubianos estilizados. Na explicação de Aboudrar (2013, p. 493) “a preferência grega pelos sexos pouco volumosos parece ter combinado razões morais, estéticas e fisiológicas” sendo o pênis avantajado sinônimo da libertinagem condenável. Resquícios dessa noção permanecem até hoje e são determinantes nas relações sociais e raciais. O negro, especialmente, segue fixado na dualidade pênis e músculo (SOUZA, 2017) que o aproxima da noção de uma masculinidade animalesca, violenta, que necessita ser dominada. Em certa medida, a masculinidade do homem branco e sua virilidade se definiram no domínio de outras culturas sendo a do negro africano no ocidente a principal delas.

O século XX, na fotografia e também na pintura, no bojo da crise da masculinidade e no implodimento do cânone viril, explorou possibilidades outras de representação da nudez masculina pendendo na maioria das vezes para o erotizante, de uma objetificação do masculino, ligado em alguns casos ao universo homossexual. Já no cinema, a nudez masculina foi muito pouco explorada se comparada à feminina, fetichizada e objetificada. Nos Estados Unidos, o código Hays que proibia imagens de nudez no cinema, definitivamente foi influente desta situação, porém, mesmo durante a época da vigência deste rigor, não deixaram de haver tentativas de explorar o erotismo feminino, o masculino, por outro lado, limitou-se a poucas obras, como na sequência de aventura sustentada nos anos trinta pelo personagem Tarzan, o homem branco criado entre macacos, que em seu corpo coberto apenas nas partes íntimas exibe certo erotismo. Inevavelmente, a arte cinematográfica, feita historicamente por uma maioria de homens brancos e héteros, ditou as regras de uma educação cultural sobre corpos, guardando para si o papel protagonista dessa sociedade e cuja vulnerabilidade não poderia ser exibida, sendo a nudez uma delas.

A arte cinematográfica do século XX, contanto, elegeu alguns símbolos imagéticos da masculinidade/virilidade sendo a arma dos filmes do Western a mais conhecida delas (assim como todo tipo de armas, de espadas a sabres de luz), mas também veículos como as motocicletas, cigarros e vestuários como as jaquetas e as camisetas apertadas, ora suadas e ora de um branco impecável, marcando o volume do torso dos rebeldes sem causa, de Dean a Brando, se convertem em símbolo de uma virilidade da desordem (BAECQUE, 2013).

No ano seguinte após a extinção do Código Hays nos Estados Unidos em 1969, Ken Russell produziu uma das sequências mais interessantes, e ousadas para a época, de nudez masculina: a cena de luta entre os dois protagonistas de *Mulheres Apaixonadas*, adaptação cinematográfica do romance homônimo de D. H. Lawrence, cena que flerta no limite entre o enfrentamento e o sexo. Outras cenas mais se tornaram icônicas da nudez masculina no cinema norte americano, a maioria revelando certa fraqueza de seus personagens, como a do androide de Arnold Schwarzenegger nos filmes em que participou da franquia *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1985), ainda que de uma nudez parcial, esta

revelava certa fragilidade de um personagem indestrutível. Em outros momentos a nudez foi utilizada na comédia como elemento de comicidade (*Sideways*; dir. Alexander Payne, 2004), ou em referência a violência de um corpo que precisava ser contido (*Django*; dir. Quentin Tarantino, 2013), ou, em número menor, de uma nudez objetificada como no caso do filme “*Magic Mike*” (Steven Soderbergh, 2012) que se converteu em um dos raros casos de uma nudez masculina pensada comercialmente para o público feminino.

Não cabe aqui esmiuçar uma trajetória da nudez masculina no cinema brasileiro, mas é sabido que este seguiu os preceitos hegemônicos norte-americanos, tendo o homem branco heterossexual sua figura principal de consumo, explorando muito o corpo e figura da mulher erotizada, principalmente nos filmes da chamada pornochanchada, enquanto aos homens, essa nudez teria sido explorada ligada a personagens de uma classe proletária, de cuja máxima referencia se faz no *Vadinho*, do grande sucesso *Dona flor e seus dois maridos* (Bruno Barreto, 1976), vivido em sua primeira versão pelo ator José Wilker. Símbolo de uma potencia viril erotizante ligada a uma vadiagem (libertinagem) condenável, tal qual outrora na arte grega.

Este artigo seguirá avançando para o contexto contemporâneo (século XXI) do cinema brasileiro utilizando de dois exemplos para argumentar que a nudez masculina tem sido vinculada a um discurso que confronta e/ou problematiza a noção de virilidade, de masculinidade tal como ela vem sendo posta ao longo dos recentes anos da arte cinematográfica, principalmente no que tange as hierarquias masculinas no Brasil, e que se propõe à desconstrução de certos mitos viris expondo suas fragilidades.

2. HOMEM NÃO CHORA

Das masculinidades subalternas representadas e culturalmente formadas dentro do cinema brasileiro, as negras e as nordestinas são sem dúvida as mais evidenciadas. A primeira retratada em filmes que remetem às histórias da escravidão como “*Sinhá Moça*” (Tom Payne, Oswaldo Sampaio; 1953) e “*Quilombo*” (Cacá Diegues, 1986), tardiamente na representação das periferias e das favelas de “*Cidade de Deus*” (Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002), a segunda pela

tradição dos filmes sobre o cangaço, espécie de western que no cinema brasileiro também se configura como espaço mítico e sustenta este ser dotado de uma virilidade hostil que é o cangaceiro (O cangaceiro; dir. Lima Barreto, 1953), mais recentemente em obras como “Abril despedaçado” (Walter Salles, 2002).

Nesse cenário, Madame Satã de Karim Aïnouz (2002), destaca-se pela escolha de um protagonista diferente da ideia até então construída no cinema sobre os homens negros. O Satã que intitula o filme permanece atrelado à figura marginal. Boêmio e de ímpeto violento, vivido pelo ator Lazaro Ramos, exerce uma masculinidade animalesca de vigor físico e sexual, sendo ativo mesmo relacionando-se com outros homens, exibindo técnicas e habilidades para a luta, especificamente a capoeira. João Francisco, o Satã, baseado numa figura real que viveu no Rio de Janeiro e que teve seu auge de popularidade na primeira metade do século XX, embora dotado de todas estas qualidades másculas (e maiúsculas) comumente atreladas à figura do negro no Brasil, era sensível, artístico, movido por um desejo de se expressar através de sua arte. Isto, vinculado ao fato de sua homossexualidade, apartavam este personagem da figura comumente representada pelo negro no cinema brasileiro. Nessa dualidade, o satã de karim e Lazaro, parece habitar um espaço vazio, separado de seus pares. É desprezado e despertado por não se encaixar num padrão comum. Perde sua condição identitária.

Na cena em que a nudez do personagem é explorada, após ser preso este é sujeitado a um “banho”. A força violenta da água que lhe atinge sai de uma mangueira segurada por um policial. Contra uma parede, João se contorce e gira o corpo até que prostra sentado no chão. A cena que dura cerca de meio minuto, expõe por diversas vezes o sexo do ator. É ela mesma representativa da condição do negro, da violência policial truculenta que busca conter seu ímpeto, a violência de um corpo tratado de forma desumana. A desumanização é por si só parte central dessa configuração do corpo negro. Prensado contra parede, exposto e fragilizado, destituído de qualquer rigidez, do corpo que enverga, do órgão flácido, o sujeito negro é dobrado pelo policial branco na condição de masculinidade hegemônica superior, e devolvido ao seu lugar de subalterno.

Em Boi Neon, de Gabriel Mascaro, 2017, o mito viril do modelo nordestino é desconstruído de outra forma que não pela violência que pune aquele que tenta

escapar de sua condição. Iremar, o protagonista vivido pelo ator Juliano Cazarré, circula entre dois universos: o da vaquejada, que exige deste o exercício de seu poder viril, vigor físico e dominante contra a espécie inferior (o animal), e o mundo da moda, que exige deste a parte sensível, dita feminina, mesmo castradora.



Figura 1 - Quadro de "Madame Satã" (2002)
Fonte: arquivo digital.

Iremar notadamente prefere o segundo universo, habitando o primeiro somente por necessidade. O filme, estabelecendo esta ideia, brinca habilmente com a expectativa do público suscitando os seus pré-conceitos. Cria-se a expectativa de que em algum momento a propensão homossexual de Iremar será revelada, tal qual o Satã de Lázaro, afinal, na concepção cultural de uma masculinidade/virilidade, só a exerce em completude aquele que se mostra capaz de exercer, entre outras coisas, seu poder fecundante que demanda a heterossexualidade, que por sua vez demanda um esvaziamento de sentimentalidades. Porém, o filme de Mascaro, se nega em confirmar este preceito e afirma a heterossexualidade de seu personagem em uma cena de sexo com uma parceira grávida, o que quebra outro paradigma de nossa sociedade, o da áurea puritana e romantizada da maternidade. Nesta mesma cena, é possível ver, ainda que por um breve momento e que não seja o objetivo central do acontecimento, o pênis ereto do ator, o que suscita a discussão de outro tabu da nudez masculina no cinema, o de que a

ereção configuraria o limite entre a nudez e a pornografia. Nessa lógica, a ereção estipularia um ato sexual ainda que não haja a explicites de uma penetração?

Porém, a cena que se presta a esta análise se dá antes deste ato sexual afirmar a orientação do protagonista. Mascaro o coloca numa cena extremamente erótica o que leva o espectador a crer ainda mais na revelação de uma tendência homossexual que não se efetiva. Num banho coletivo, os homens que formam a equipe que viaja transportando os bois se juntam. Todos nus eles se ensaboam e se enxáguam, os órgãos sexuais expostos em plano fixo aberto longo (mais de um minuto), tal qual o plano do banho em Satã no filme de Karim. Este desprovido de qualquer violência, pelo contrário, há uma beleza e uma suavidade estética no balé dos corpos que parecem isolar Iremar, o protagonista, da massa de outros homens, seja no momento em que este permanece do lado esquerdo do quadro enquanto todos os outros se colocam do lado direito, seja enquanto todos se abaixam deixando apenas Iremar exposto em corpo e órgão genital. Este se encontra sim separado dos outros, não por sua orientação sexual como faz imaginar a trama, mas por sua sensibilidade artística que não condiz com aquele universo.



Figura 2 - Quadro do filme "Boi Neon" (2015): o banho coletivo dos vaqueiros destaca no quadro aberto o corpo nu do protagonista Iremar, isolado do restante.

Fonte: arquivo digital.

Praia do futuro (Karim Aïnouz, 2014) e Baixio das Bestas (Cláudio Assis, 2006), são outros exemplos de filmes que explorando a nudez masculina discursam sobre as crises identitárias do mesmo. Mais recentemente, o filme "Ilha" (Glenda Nicácio.

Ary Rosa; 2018) sublinha essa tendência do cinema em espelhar essa crise de uma virilidade esgotada que vive o homem. Resta saber que tipo novo de homem, ou de masculinidade, surgirá desta crise.

REFERÊNCIAS

BOI Neon. Direção: Gabriel Mascaro. Produção: Rachel Dayse Ellis. Brasil; Uruguai; Holanda. Desvia Filmes, 2015. DVD (101 min), NTSC, color.

COURTINE, Jean-Jacques; ABOUDRAR, B. N; BAECQUE, A; et al. **História da virilidade. Vol. 3. A virilidade em crise? : o século XX e XXI.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

KIMMEL, Michael S. **A produção simultânea de masculinidades hegemônicas e subalternas.** Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 4, n. 9, p. 103-117, out. 1998.

MADAME Satã. Direção: Karim Aïnouz. Produção: Marc Beauchamps. Brasil; França. VideoFilms; Lumière, 2002. DVD (105 min), NTSC, color.

SOUZA, Henrique R. C. **O mal-estar da masculinidade negra contemporânea.** Disponível em: <<http://www.justificando.com/2017/08/16/o-mal-estar-da-masculinidade-negra-contemporanea/>>. Acesso em: 26 Jun. 2019.



BEVERLY MARSH: O OLHAR MASCULINO EM IT: A COISA

SANTOS, Luciana Cristina¹

RESUMO: Este artigo analisa, a partir das ideias concebidas por Laura Mulvey e Carol J. Clover, a influência do olhar masculino na representação de Beverly Marsh, personagem interpretada por Sophia Lillis no filme de terror *It: A Coisa*, dirigido por Andy Muschietti e lançado em 2017 pela Warner Bros.. Pretende-se observar a composição do olhar sádico-voyeurístico e do olhar escopofílico-fetichista na personagem, a incorporação e significação do desejo masculino através da afirmação de sua feminilidade, e a tentativa de identificação com o público masculino por meio da rejeição de características femininas.

PALAVRAS-CHAVE: Carol J. Clover; *It: A Coisa*; Laura Mulvey; olhar masculino.

INTRODUÇÃO

No livro *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (1992), a autora Carol J. Clover cita o artigo *Prazer Visual e Cinema Narrativo* (1983), de Laura Mulvey, para discutir a essência do olhar cinematográfico, estruturado por uma percepção masculina, “um fato revelado quando o objeto da câmera é uma mulher” (CLOVER, 1992, p.8). Em *A Linguagem Cinematográfica* (2003), Marcel Martin trata a câmera como um agente ativo na construção da realidade fílmica, por meio do qual aquela realidade é registrada e, posteriormente, reproduzida.

Para Mulvey (apud CLOVER, 1992, p.8), que utiliza uma perspectiva psicanalítica em sua teoria, o aparato cinematográfico teria duas formas de olhar para a mulher, ambas organizadas de maneira a escapar da “ameaça de castração” que ela representa, e, portanto, pressupondo um espectador masculino: o olhar sádico-voyeurístico, através do qual o prazer do espectador deriva da punição

.....
¹Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), da Universidade Estadual do Paraná. Membro do Grupo de Pesquisa Cineciare: Cinema – Criação e Reflexão (Cineciare/CNPq). E-mail: lucianacristinasantos441@gmail.com.

experimentada pela mulher; e o olhar escopofílico-fetichista, que estimula este prazer por meio da fetichização do corpo da mulher. “O olhar, então, agradável na forma, pode ser ameaçador no conteúdo, e é a mulher, enquanto representação/imagem, que cristaliza este paradoxo” (MULVEY, 1983, p.443).

Ainda em *Prazer Visual e Cinema Narrativo*, Mulvey propõe que a presença da mulher é essencial para o espetáculo em um filme narrativo, mas sua presença visual interrompe a fluidez de uma história: “tende a congelar o fluxo da ação em momentos de contemplação erótica” (p.443). Para integrar a mulher de forma coesa na narrativa, sem provocar uma fuga da diegese², é necessário torná-la um significante para o herói. Em si mesma, ela não tem importância. É aquilo que ela provoca no protagonista masculino, as emoções que desperta nele, as atitudes que desencadeia dele, que fazem dela um elemento relevante.

O olhar masculino predominante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de “para-ser-olhada” (MULVEY, 1983, p.443).

Em entrevista à jornalista e pesquisadora Denise Lopes (2002), a teórica da crítica feminista Elizabeth Ann Kaplan aponta a psicanálise como “fundamental para se entender as diferenças sexuais e as resistências da cultura patriarcal em relação à liberação da mulher e à sua participação total e igual na sociedade”. Ela também observa que “são medos e fantasias do homem sobre a mulher que achamos nos filmes, não perspectivas e inquietações femininas”. Em seu livro *A Mulher e o Cinema: Os Dois Lados da Câmera* (1995), Kaplan aponta o olhar masculino como “capaz de dominar e reprimir a mulher, por seu poder controlador sobre o discurso e o desejo femininos” (p.16).

Segundo Carol J. Clover, o voyeurismo teorizado por Laura Mulvey pode ser facilmente observado em filmes de terror que investem significativa parte de

.....
²No Cinema, diegese é um termo utilizado para se referir ao conjunto de elementos que caracterizam e integram a narrativa fílmica, tais como o tempo, o espaço, os signos sonoros e outros, que delimitam o denominado “universo diegético” (COIMBRA, 2016).

suas narrativas acompanhando personagens femininas “em primeira pessoa” (CLOVER, 1992). Com base principalmente nas ideias concebidas por estas duas teóricas do feminismo no cinema, este artigo procura analisar a influência do olhar masculino na representação de Beverly Marsh, personagem interpretada por Sophia Lillis no filme de terror *It: A Coisa* (2017).

1. IT: A COISA

Ficha Técnica: *It: A Coisa (It)*, Estados Unidos, 2017, cor, 135 min.

Direção: Andy Muschietti. **Roteiro:** Chase Palmer, Cary Fukunaga, Gary Dauberman. **Baseado em:** *It: A Coisa*, de Stephen King. **Direção de fotografia:** Chun-hoon Chung. **Música:** Benjamin Wallfisch. **Direção de arte:** Peter Grundy. **Figurino:** Janie Bryant. **Montagem:** Jason Ballantine. **Com:** Bill Skarsgård (*A Coisa/Pennywise*, o *Palhaço Dançarino*), Jaeden Lieberher (*Bill Denbrough*), Jeremy Ray Taylor (*Ben Hanscom*), Sophia Lillis (*Beverly Marsh*), Finn Wolfhard (*Richie Tozier*), Jack Dylan Grazer (*Eddie Kaspbrak*), Chosen Jacobs (*Mike Hanlon*), Wyatt Oleff (*Stanley Uris*), Nicholas Hamilton (*Henry Bowers*), e Jackson Robert Scott (*Georgie Denbrough*).

Enredo: *It: A Coisa* se passa na pequena cidade de Derry, no Maine, em 1989. O filme começa um ano antes, com o brutal assassinado de Georgie Denbrough em um bueiro, durante uma tempestade. Sem saber do destino de seu irmão, Bill Denbrough reúne seus amigos Richie, Eddie e Stanley durante o verão seguinte para tentar descobrir o que aconteceu com Georgie. Com o decorrer das investigações, o grupo, que se auto intitula Clube dos Perdedores, acolhe os novatos Ben, Beverly e Mike, e descobre que o responsável pelo desaparecimento de Georgie, e de diversas outras crianças, é Pennywise, uma entidade maligna que comumente assume a forma de um palhaço dançarino para aterrorizar e se alimentar dos moradores de Derry. Ameaçado pela investigação das crianças, Pennywise começa a perseguir cada uma delas, até, eventualmente, arrastar Beverly para sua toca. Bill e seus amigos então se veem obrigados a percorrer os esgotos de Derry para tentar salvar a amiga, que Pennywise não entregará sem resistência.

2. BEVERLY MARSH

A primeira aparição de Beverly Marsh, também referida como Bev, acontece aos 12 minutos e 09 segundos de filme. Na sequência, que se passa no banheiro da escola ao final do último dia de aula antes das férias de verão, ela é alvo de *bullying* por parte de três colegas. A passagem estabelece algumas coisas a respeito de Beverly: a partir daqui sabemos que ela não tem amigos ou amigas, que sofre *bullying* com frequência, e que tem uma reputação promíscua.



Captura de tela 1 – Apresentando Beverly Marsh
It: A Coisa (2017)

Em suas sequências seguintes, Bev é vista interagindo com os meninos do Clube dos Perdedores, dos quais se torna amiga e, para dois deles, interesse amoroso. Beverly é a única variável que impede *It: A Coisa* de ser classificado como um *buddy movie*, “onde o erotismo homossexual ativo dos principais personagens pode fazer a história avançar sem maiores perturbações” (MULVEY, 1983, p.444). Ela existe em um paradoxo: se por um lado é incontestavelmente feminina - e o filme explicita sua relação com a menstruação - Beverly também passa por um processo de negação desta feminilidade.



Captura de tela 2 – Bev flerta com o farmacêutico
It: A Coisa (2017)

- *Eu gosto dos seus óculos, sr. Keene. Você está igualzinho ao Clark Kent.*
- *Olha só... Você está igual à Lois Lane.*

Na conclusão de seu artigo, Laura Mulvey menciona as três séries de olhares associados ao cinema: o olhar da câmera, que registra o acontecimento pro-fílmico; o olhar da plateia quando assiste ao produto final; e o olhar dos personagens dentro da ilusão da tela. Se considerarmos estas perspectivas, em conjunto ou separadamente, Beverly é transformada em um objeto erótico: tanto para os personagens no universo fílmico, narrativamente e visualmente, quanto para o espectador na sala de cinema: “a mulher mostrada como objeto sexual é o leitmotiv do espetáculo erótico [...] ela sustenta o olhar, representa e significa o desejo masculino” (MULVEY, 1983, p.444).



Captura de tela 3 – Bev como objeto dos três olhares cinematográficos
It: A Coisa (2017)

3. INCONTESTÁVEL FEMINILIDADE

Pouco antes da sequência ilustrada na Captura de tela 2, Beverly encontra os meninos do Clube dos Perdedores na farmácia, onde ela estivera encarando a prateleira de absorventes, indecisa sobre qual deles comprar. Esta indecisão diante da variedade de produtos disponíveis, seguida de um gesto instintivo para esconder a caixa de absorventes dos garotos, revela uma importante informação: esta é a primeira menstruação de Bev. Em *Periods in Pop Culture: Menstruation in Film and Television* (2012), a autora Lauren Rosewarne nota que a menstruação costuma aparecer na ficção como um marco para a vida adulta, frequentemente dentro de narrativas que exploram outras primeiras experiências, como o primeiro beijo e o primeiro amor.



Captura de tela 4 – Bev compra absorventes
It: A Coisa (2017)

Posteriormente, a menstruação volta para literalmente assombrar Beverly, e efetivamente demarcar seu amadurecimento. Se até aqui observamos o olhar masculino pela perspectiva escopofílico-fetichista, estamos prestes a presenciar o sádico-voyeurístico, que vai guiar a câmera nas próximas cenas. Cada uma das crianças tem um encontro aterrorizante com Pennywise, no qual a criatura explora seus maiores medos. Familiares mortos, doenças, monstros da infância. Beverly, porém, é amedrontada por sua menstruação, ou aquilo que esta representa. Tal como *Carrie White*, a protagonista de *Carrie, A Estranha* (*Carrie*, 1976, Brian De Palma), o tormento de Bev deriva de sua menstruação, daquilo que a marca, incontestavelmente, como mulher.



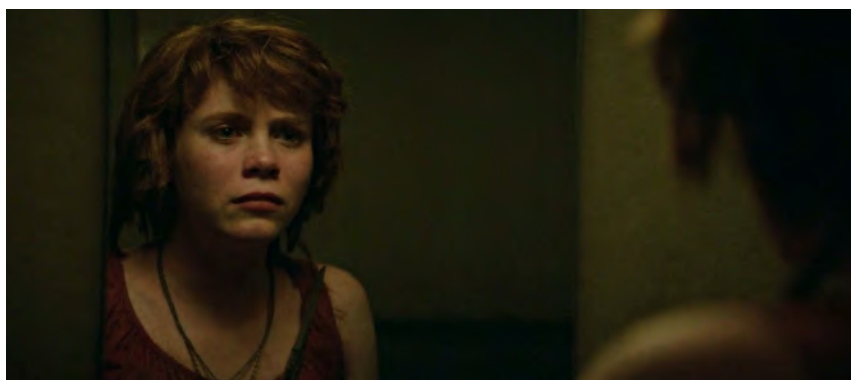
Captura de tela 5 – Coberta de sangue
It: A Coisa (2017)

Como nota Carol J. Clover sobre *Carrie*, “a fonte de sua dor logo se torna a fonte de seu poder” (p.3), e o mesmo é verdadeiro para Bev. Depois de seu encontro com Pennywise, que deixa a garota e seu banheiro cobertos de sangue, Bev pede

ajuda aos seus amigos, que a auxiliam na tarefa de limpar o banheiro. Quando este está limpo, ela também está. Os meninos a ajudam a se livrar do sangue, e agora ela é uma deles.

4. FEMINILIDADE NEGADA

Para Laura Mulvey, como mulher, Bev representa a ameaça de castração, e verificamos a sistemática erotização da personagem, sua incorporação e significação do desejo masculino. Todavia, ao longo do filme, Beverly passa também por um processo de rejeição de traços femininos, aproximando-a de uma possível identificação com o público masculino.



Captura de tela 6 – Bev corta o cabelo
It: A Coisa (2017)

- Por que você fez isso com o seu cabelo? Faz você parecer um garoto.

Seja no ato de cortar o cabelo (que carrega também o peso de um trauma emocional subentendido), escapar de uma implícita tentativa de violação sexual por parte de seu próprio pai, ou utilizar-se de objetos fálicos para derrotar seu algoz (satisfazendo, assim, sua ausência física do falo), Bev desenvolve características que a aproximam dos garotos no universo fílmico, e consequentemente, do espectador presumido homem. Isto é, até que a narrativa necessite de uma donzela em perigo. A aproximação de Beverly com suas personas feminina e masculina acontece de acordo com a conveniência do roteiro.



Captura de tela 7 – Bev enfrenta Pennywise na Casa da Rua Neibolt
It: A Coisa (2017)

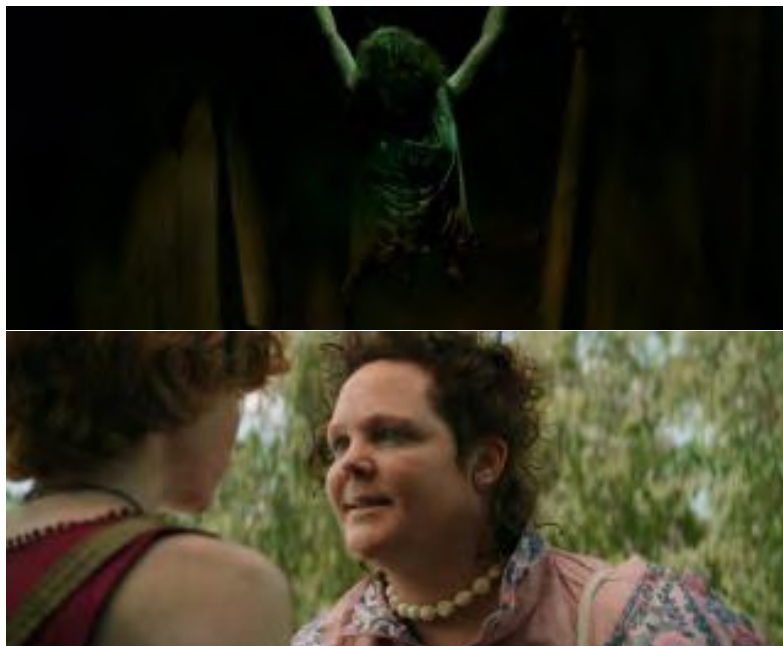


Captura de tela 8 – Bev enfrenta Pennywise
It: A Coisa (2017)

Na sequência inferior, Beverly ataca Pennywise, que assumiu a aparência de seu pai. Se antes ele a ameaçava com uma violação por meio do falo, aqui Bev o fere com um.

5. ALÉM DE BEVERLY

Beverly Marsh não é a única personagem em *It: A Coisa* que nos permite verificar a incidência do olhar masculino, implícito quando levamos em consideração que a maior parte da equipe de produção é composta por homens. Como exemplo podemos citar Betty Ripsom, cujo corpo mutilado é utilizado por Pennywise para ameaçar Bill e Richie, e a Sra. Kaspbrak, mãe de Eddie, que representa uma ameaça de castração ao controlar todos os aspectos da vida do garoto – incluindo suas amizades e sua saúde – além de reforçar a erotização diegética de Beverly.



Captura de tela 9 e 10 – Betty Ripsom (superior) e Sra. Kaspbrak (inferior)
It: A Coisa (2017)

- Eu ouvi falar de você, Srta. Marsh. E eu não quero uma garota suja como você tocando meu filho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em *Gênero e Sexualidade: Pedagogias Contemporâneas* (2008), Guacira Lopes Louro afirma que “ser homem e ser mulher constituem-se em processos que acontecem no âmbito da cultura” (LOURO, p.2). Para a autora, identidades sociais e culturais são políticas, e suas representações e significados atribuídos são marcados por relações de poder, que definem a forma como essas representações são processadas por diferentes grupos sociais (LOURO, 2000).

Com classificação indicativa de 18 anos (16 no Brasil) e uma bilheteria mundial que somou mais de 700 milhões de dólares (BOX OFFICE MOJO, 2017), é justo afirmar que *It: A Coisa* teve relevante impacto cultural, ainda que em bolhas de interesse. Se, como afirma Douglas Kellner (VENANCIO; FARBIARZ, 2016), produções culturais fornecem recursos para a construção de identidades, observar, em *It: A Coisa*, a influência do olhar masculino na apresentação de personagens femininas e o processo de objetificação e sexualização de Bev, uma menina de 14 anos, pode nos auxiliar na compreensão de representações culturais de mulheres em geral e dos processos de identificação e significação que estas representações promovem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOX Office Mojo, 2017. Disponível em: <https://tinyurl.com/yyorupht>. Acesso em: 08/07/2019.

CLOVER, Carol J.. **Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film**. 1ª edição. Princeton: Princeton University Press, 1992.

COIMBRA, Jorge. **O que é diegese?**. 2016. Disponível em: <https://tinyurl.com/y3y5n2my>. Acesso em 07/07/2019.

FARBIARZ, Alexandre; VENANCIO, Milena de Azeredo Pacheco. **A Importância da Representatividade na Cultura Pop: Os Casos Star Wars e Harry Potter**. Brasília, 2016. Disponível em: <https://tinyurl.com/yctx3u5x>. Acesso em: 29/10/2019.

KAPLAN, Elizabeth Ann. **A Mulher e o Cinema: Os Dois Lados da Câmera**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LOPES, Denise. **A mulher no cinema segundo Ann Kaplan: Entrevista a Denise Lopes**. 2002. Disponível em: <https://tinyurl.com/y684bdey>. Acesso em 30/07/2019.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero e Sexualidade:** Pedagogias Contemporâneas. Campinas, 2008. Disponível em: <https://tinyurl.com/yazcgplg>. Acesso em: 05/07/2019.

LOURO, Guacira Lopes. **O Corpo Educado:** Pedagogias da Sexualidade. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2000.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** 1ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

MULVEY, Laura. “Prazer Visual e Cinema Narrativo” in: ISMAIL, Xavier (org) **A Experiência do Cinema.** 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora Edições Graal, 1983, p.437-453.

ROSEWARNE, Lauren. **Periods in Pop Culture: Menstruation in Film and Television.** 1ª edição. Lanham: Editora Lexington Books, 2012.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

CARRIE, A Estranha. Direção: Brian De Palma. Produção: Red Bank Films. Roteiro: Lawrence D. Cohen, Stephen King (baseado na história de). Intérpretes: Sissy Spacek, John Travolta, Piper Laurie e outros. Metro Goldwyn Mayer (MGM), 1976. (98 min).

IT: A Coisa. Direção: Andy Muschietti. Produção: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Vertigo Entertainment, Lin Pictures, KatzSmith Productions. Roteiro: Chase Palmer, Cary Fukunaga, Gary Dauberman, Stephen King (baseado na história de). Intérpretes: Bill Skarsgård, Jaeden Lieberher, Sophia Lillis e outros. Warner Bros., 2017. (135 min).

NOVOS MODELOS DO MASCULINO NA RESISTÊNCIA: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DO PERSONAGEM ARQUEIRO EM *SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER*

Leonardo José Costa¹

Elyson Richard Gums²

RESUMO: As séries animadas têm sido palco recente da tentativa de apresentar novos modelos de masculinidade. Nesse âmbito, *She-Ra e as Princesas do Poder* (2018) teve seu lançamento envolto em polêmicas ao apresentar, entre outros elementos, um personagem negro parte de um contexto majoritariamente feminino na releitura do herói clássico Arqueiro. Logo, o objetivo desta pesquisa é apontar se essa releitura é efetiva em desconstruir discursos hegemônicos sobre masculinidades. O marco teórico percorre conceitos sobre novas masculinidades e, em complemento, tem-se foco ainda na teoria do discurso e no conceito de discurso de resistência. Os resultados obtidos se deram por meio de uma seleção de cenas analisadas de acordo com procedimentos da Análise de Discurso (AD). Percebeu-se que o personagem apresenta características que propagam novos modelos de masculinidade, enquanto outras se mantêm ligadas à ideia hegemônica do masculino com intuito de manter traços típicos desse tipo de personagem na ficção para garantir seu reconhecimento como tal.

PALAVRAS-CHAVE: Streaming; animação; She-Ra; masculinidades; Análise de Discurso.

INTRODUÇÃO

Do guerreiro musculoso comum em animês de sucesso ao herói tímido e sensível, a pluralidade de tipos de masculinidade que se manifesta por meio de animações pode ser constatada em séries como *Steven Universo* (2014), *A Hora da Aventura* (2010) e, a mais recente, *She-Ra e as Princesas do Poder* (2018), releitura do clássico dos anos de 1980 e objeto de análise desta pesquisa. De tal modo, tem-se um universo fantástico que, por meio de seus personagens, traz possibilidades de identificação, reconhecimento e compreensão de modelos que nem sempre são os mais comuns na ficção seriada.

.....

¹Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná, na linha de pesquisa de Comunicação e Formações Socioculturais. Integrante do Núcleo de Estudos de Ficção Seriada (Nefics-UFPR). Bolsista Capes. E-mail: leojcosta@outlook.com

²Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná, na linha de pesquisa de Comunicação e Formações Socioculturais. Integrante do Núcleo de Estudos de Ficção Seriada (Nefics-UFPR). Bolsista da Agência Escola de Comunicação Pública da UFPR. E-mail: elyson.gums@gmail.com

De tal modo, é cada vez mais importante considerar em análises não apenas a trama e os personagens em si, mas as condições de produção da narrativa animada - como equipe de produção e direção, ideologia do serviço ou canal que produz, etc. É possível acompanhar uma tendência mercadológica recente em trazer personagens com elementos próximos ao contexto social presente e suas demandas por igualdade, representação e representatividade³.

Logo, o presente trabalho, por meio de pesquisa qualitativa, volta-se ao personagem Arqueiro, de She-Ra e as Princesas de Poder, e procura entender como sua presença na trama oferece a possibilidade de contestar alguns âmbitos do modelo masculino hegemônico. A pesquisa está estruturada com intuito de contextualizar a importância do personagem de ficção em uma trama; trazer conceitos sobre masculinidades e resistência à mesma; e, por fim, tensionar esses operadores teóricos por meio da Análise de Discurso.

2. PERSONAGENS: VIDA NO AUDIOVISUAL

As animações televisivas cumprem há décadas um papel central na construção de imaginários a respeito de temas geralmente voltados para a formação de ideais vigentes na sociedade. Para Fischer (2001, p. 3), a mídia se configura como “um lugar privilegiado de criação, reforço e circulação de sentidos, que operam na formação de identidades individuais e sociais, bem como na produção social de inclusões, exclusões e diferenças”. De tal modo, entende-se que, ao olhar para a construção de masculinidades em uma série animada situada no *mainstream*, tem-se, sob essa perspectiva, uma fonte de sentidos que atuam com reflexos concretos no âmbito social.

Essa formação de discursos que se apresenta em narrativas audiovisuais está ligada ao modo como estas trabalham com a representação em suas abordagens. Para Lippmann (2008 p. 91), a representação nos faz perceber sentidos sobre determinado tema por meio do que estamos vendo na tela. Assim, “imaginamos

.....
³Isso pode ser constatado, por exemplo, com a inserção de super-heroínas muçulmanas em séries de super-herói, como a personagem Halo, de Justiça Jovem (2019); heróis latino-americanos como Victor e Valentino (2019); e Emma, do animê The Promised Neverland (2019), que se tornou uma das primeiras protagonistas mulheres em um animê do tipo shounen, marcado historicamente pelo majoritarismo masculino no protagonismo.

a maior parte das coisas antes de as experimentarmos. E essas concepções, a menos que a educação tenha nos tornado agudamente conscientes, governam profundamente todo o processo de percepção”.

Logo, temáticas inclusivas que adentram a representação e representatividade de comunidades marginalizadas como a LGBTI+, a comunidade negra, entre outras, têm se tornado mais presentes no *mainstream* midiático, atendendo a demandas sociais e indo ao encontro do que a cultura atual representa. Por meio de personagens e narrativas, vem-se trazendo à tona realidades até recentemente apagadas da televisão e do cinema.

O papel dos personagens nestas produções apresenta uma contribuição essencial nesse processo. Afinal, é por meio deles que o homem pode viver e contemplar a plenitude de sua condição humana, transformando-se no outro e experienciando outros papéis que o fazem mais autoconsciente e consciente das diferenças que existem ao seu redor (CANDIDO, 2014). Além disso, ao olhar a masculinidade por meio de um personagem animado, suas diversas camadas são desconstruídas para que se possa trazer à tona sua essência e o discurso que este emite. Para Field (2001), faz parte das características do personagem o fator de identificação, para que este cause nas pessoas a impressão de “eu conheço alguém assim”. Portanto, no personagem o público vê a si mesmo e aos outros, percebendo e assimilando os sentidos que ele está comunicando, como as ideias de masculinidade, aqui analisada.

É importante ainda acentuar, que, na perspectiva de Brait (1985) todo personagem vai apresentar uma semelhança com o real, não sendo seu papel ser uma representação fiel da realidade que tenta reproduzir. Assim, ele traz argumentos históricos, enredos conhecidos pelo público, comportamentos comumente identificáveis e outros elementos que permitem uma *verossimilhança* entre o mesmo e um homem real, por exemplo, mesmo no contexto ficcional. No caso do personagem central desta pesquisa, Arqueiro, serão indicados traços que compõem seu comportamento e sua expressão de masculinidade como conduta social, sendo fio condutor ainda de reflexões sobre uma nova masculinidade proposta pela série.

2.1 MASCULINIDADES

Não é possível considerar universos totalmente separados entre homens e mulheres, já que existe uma tensa interação que se dá na forma de relações desiguais de poder entre os sexos. Por isso, antes de falar de masculinidades, é necessário conceituar gênero, categoria teórico/analítica que abrange as diferenças percebidas entre os sexos. A definição adotada é a de estrutura de relações sociais entre homens e mulheres (CONNELL, 2005), sem determinação biológica. Isso significa que não existem características “naturais” de homens e mulheres, e que há múltiplas formas de vivenciar masculinidades e feminilidades. As práticas dos sujeitos são responsáveis por construir cotidianamente os gêneros.

As relações sociais são tensas e hierárquicas e historicamente o masculino ocupa posição superior - o que se materializa, por exemplo, na diferença salarial entre homens e mulheres. Connell (2005) percebe hierarquização mesmo entre diferentes modelos de masculinidade, de modo que apenas alguns recebam validação social. Ela começou a tratar teoricamente o assunto a partir da observação de grupos de homens gays, alvos de violência por parte de outros grupos de homens, em especial os heterossexuais.

Os sujeitos podem se filiar ao que é considerado normativo, ou construir sua expressão de gênero de outros modos. Januário (2016, p. 13) descreve a conduta esperada dos homens como “frequentemente associada a características como força, virilidade, agressividade, dominação, entre outras”. Este padrão pode ser observado em famosos personagens “machos” da ficção⁵. Connell (2005) refere-se ao modelo legitimado como “masculinidade hegemônica”⁶, que se traduz como conjunto de práticas que dá validade à opressão contra mulheres e outros homens. Diversos tipos de “masculinidades não-hegemônicas” podem ser construídos: homens homossexuais; homens heterossexuais com práticas vinculadas à sensibilidade, normativamente considerado atributo “feminino”; de minorias que mesmo buscando a agressão, não são socialmente legitimados e assim por diante. Do mesmo modo, a hegemonia pode se dar de diferentes formas.

A produção de sentido sobre guerreiros é importante elemento de sustentação da dominação feminina/de grupos minoritários. Eles representam simultaneamente

a violência e a disseminação de masculinidades exemplares, cujo objetivo é “estabelecer padrões, afirmar assentimento popular e desacreditar quem não se encaixa” (CONNELL, 2005, p. 214). O terceiro mecanismo de defesa apontado pela autora é a administração das instituições.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A definição básica de discurso é a de “efeito de sentidos entre interlocutores” (ORLANDI, 2005, p. 21). A Análise de Discurso de linha pecheutiana (AD) é o estudo da relação entre linguagem e historicidade; do texto⁷ e do conjunto de circunstâncias que permite a sua produção. Foi adotada como operador teórico-metodológico por permitir análises além do texto explícito, colocando em diálogo o que está escrito ali com os dizeres de outros sujeitos em outros lugares.

De forma resumida, o objetivo da AD é “compreender como um objeto simbólico produz sentidos” (ORLANDI, 2005, p. 66). Não se trata de uma busca por um “sentido verdadeiro” em um texto. O interesse é desvendar as transformações do sentido até sua existência naquele momento. Logo, o discurso não é um objeto estanque, ele está sempre em reelaboração porque o sentido das palavras também não existe em essência. O verbete “homossexual” tem significados completamente diferentes para o movimento LGBT e para um grupo homofóbico, por exemplo.

Essa produção de sentido ocorre por meio da interpretação. Quem cria um texto, insere aí o seu gesto de interpretação. O analista também interpreta, ao observar a produção discursiva dos sujeitos, e está sujeito aos mesmos mecanismos de funcionamento. Portanto, a existência do sujeito é pré-requisito para que haja discurso. Para a AD, há assujeitamento à ideologia, à linguagem e ao inconsciente. Isso quer dizer que o discurso apenas pode se materializar na linguagem; que ele é exterior ao sujeito; e que este sujeito tem a ilusão de ser a origem do seu dizer.

.....

⁵O personagem Ikki de Fênix, de Cavaleiros do Zodíaco (1986), é representativo do modelo: é independente, forte e violento em combate. Sua contraparte é seu irmão Shun de Andrômeda, delicado e reticente em utilizar seu poder para ferir os outros.

⁶Importante esclarecer que a masculinidade hegemônica não é necessariamente sinônimo de uma “masculinidade tóxica”, embora no exemplo apresentado acima este seja o caso.

⁷Texto é qualquer forma de produção de significados, e não apenas linguagem escrita.

Em termo de análise, o percurso sugerido por Orlandi (2005) se inicia com um texto a ser analisado; e com a consideração de seu contexto de produção e à historicidade do sentido. Neste processo, o analista faz uso de dispositivos teóricos e analíticos, que correspondem à teoria discursiva e à mobilização de determinados aspectos dela⁸. O principal componente do dispositivo teórico/analítico neste artigo é a noção de Resistência (PÊCHEUX, 1990). Para o autor, a ideologia opera de forma ritualística, mas existem nela brechas e incompletudes, naturais aos sujeitos e aos discursos (ORLANDI, 2005), a partir das quais é possível alterar o ciclo de repetição da ideologia dominante. Cria-se, então, um discurso contra-hegemônico, o que não quer dizer apenas “o oposto de hegemonia”.

O desenvolvimento de um discurso de resistência é da ordem da raridade. Trata-se de um “momento imprevisível em que uma série heterogênea de efeitos individuais entra em ressonância e produz um acontecimento histórico, rompendo o ciclo da repetição” (PÊCHEUX, 1990, p. 17). É um movimento de completa desfiliação a uma ideologia, para identificar-se a outra⁹.

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DE OBJETO E *CORPUS*

She-Ra e as Princesas do Poder estreou na Netflix em 2018 e está atualmente em sua quarta temporada. A série narra a história de Adora, uma garota que foi treinada para combater as princesas do reino de Etheria, mas acaba mudando de lado quando percebe que estava sendo enganada sua vida toda pelo vilão Hordak. Ao se unir à Rebelião, Adora encontra uma espada com poderes que a transformam na lendária She-Ra, uma poderosa guerreira que tem como missão salvar Etheria. A animação produzida pela Netflix é uma releitura do clássico dos anos de 1980 e foi criada por Noelle Stevenson, uma autora *best seller* e cartunista premiada com o Eisner Award¹⁰ por sua graphic novel *Nimona*.

A versão contemporânea de She-Ra sob a criação de Noelle causou estranhamentos entre os fãs da clássica animação, gerando polêmicas¹¹ principalmente entre o público masculino¹² devido a suas abordagens inclusivas, sua concepção não sexualizada de corpos femininos e por trazer um personagem negro para dar vida ao herói Arqueiro. Além disso, em 2019, durante o último episódio da segunda temporada, a série foi alvo de críticas conservadoras novamente ao

trazer pela primeira vez em séries animadas um casal homossexual negro¹³ como os pais de Arqueiro, tornando ainda mais relevante a contextualização do herói aqui analisado. Arqueiro é um garoto companheiro que se dedica ao máximo para dar sua contribuição à Rebelião. Sendo um dos únicos homens na série, apresentado como um amigo sensível, gentil e amoroso.

Logo, escolheu-se analisar, entre os 26 episódios disponíveis até a terceira temporada, dois episódios com foco no personagem Arqueiro, sendo eles “O poder da amizade”¹⁴ e “Encontro da família do Arqueiro”¹⁵. Os episódios foram reproduzidos na plataforma de streaming Netflix e analisados em seu áudio original, inglês, sem legendas.

4. ANÁLISE

A partir da cena 1, após o fracasso em uma missão e a perda de uma das princesas de Etheria, She-Ra e seus companheiros retornam para Brightmoon e têm que lidar com o sentimento de derrota, aliado à uma possível contaminação mágica de Cintilante, que começa a adoecer rapidamente. She-Ra tenta usar os poderes contidos em sua espada para curar Cintilante e é alertada por Arqueiro sobre os perigos em se utilizar magia fora de seu controle e também sobre os riscos à segurança de Cintilante exposta à espada de She-Ra. Ao manusear uma arma próxima a sua amiga, She-Ra desperta em Arqueiro a necessidade de conscientizar as amigas da importância de noções de manuseio seguro de

.....
⁸Para a AD, é impossível “esgotar” as possibilidades de análise de um objeto empírico porque seria inviável observar todos os pormenores do funcionamento discursivo. Por isso, o analista tem liberdade de selecionar as noções teóricas mais adequadas para seu corpus.

⁹O mais comum na AD é que os sujeitos se posicionem em uma tensa identificação com determinados elementos de uma ideologia, mas sem abandoná-la completamente.

¹⁰Prêmio mais importante da indústria estadunidense de quadrinhos.

¹¹<https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/nova-versao-de-she-ra-gera-debate-sobre-sexualizacao-de-personagens-infantis-22901135>

¹²<http://atl.clicrbs.com.br/infosfera/2018/11/22/she-ra-netflix-inimiga-dos-nerds/>

¹³<https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/2019/05/casal-gay-negro-e-apresentado-em-remake-de-she-ra-na-netflix>

¹⁴10º episódio da 1ª temporada. Cenas analisadas: 00:11:00 - 0:11:55 (Cena 1); 00:16:55 - 00:19:40 (Cena 2).

¹⁵7º episódio da segunda temporada. Cena analisada: 00:16:55 (Cena 3).

espadas a favor de uma atitude não violenta. Na Cena 2, após as tentativas em vão de curar Cintilante, Arqueiro começa a se culpar pelo adoecimento da amiga e pede a ela que conte a verdade para sua mãe sobre seu problema com magia. O garoto assume para si uma carga emocional evidente que o leva à lágrimas e compartilha um momento de desabafo com Cintilante.

Entre aspectos presentes nas cenas observadas, percebe-se uma recusa ao uso indiscriminado da espada. Historicamente, um dos atributos mais evidentes da masculinidade está ligado ao manuseio de armas e ao conseqüente militarismo (CONNELL, 2005), como modos de expressar violência e a pressão para que o homem “tenha atitude”. Na Cena 1, ocorre o oposto: o homem é contrário ao uso da força (representada pelo empunhar de uma arma), contestando neste momento o papel militar, do qual se espera uso irrestrito da força para solucionar problemas de forma prática.

A posição de Arqueiro é entendida aqui como uma recusa ao papel de “tomar à frente das situações”, esperado no modelo tradicional de masculinidade. Constatase então um desvio deste modelo. Sua presença não está relacionada ao desempenho físico - aliás, ele sequer age, já que os sujeitos que tomam a frente são as mulheres. She-Ra brande a espada pra Cintilante receber a cura, enquanto o apelo emocional e intelectual de Arqueiro diante do problema opera em segundo plano, ignorado pelas mulheres. Neste momento, elas praticam um atributo desejável ao masculino tradicional, subvertendo lógica tradicional.

A atitude demonstra preocupação com a própria saúde, também em dissonância ao padrão de masculinidade tradicional. Em contextos sociais tradicionais, preocupar-se com o funcionamento do próprio corpo é em certa medida assumir a sua vulnerabilidade, o que em alguns contextos pode ser interpretado como “perda da masculinidade” (CONNELL, 2005). Conseqüentemente, há recusa em buscar tratamento adequado¹⁶, relacionada à concepção tradicional de que o homem deve suportar tudo, pois é o seu papel o de ter força, independência, e de ser seguro de si; enquanto a dúvida e o cuidado pessoal são, na lógica binária, preocupações femininas. A construção do personagem analisado ressignifica certas práticas corporais, por vezes se desviando do padrão tradicional de masculinidade.

Ao interpretar o lado emocional do personagem com mais profundidade, observa-se um forte posicionamento de Arqueiro pela importância dos valores morais, já que seu principal embate com Cintilante é que ela não está sendo sincera com sua mãe. Ao sujeitar-se à figura materna, de autoridade, pode ser visto aqui a característica de um tipo de modelo masculino mais polido e reservado. Em dados contextos sociais, garotos que crescem sob condições mais favoráveis e sob controle dos pais são considerados menos masculinos do que um garoto rebelde que brinca na rua, por exemplo.

Adentrando outra camada deste âmbito emocional, Arqueiro se culpa pelo fracasso da missão, mostrando facilidade em admitir que estava errado, que fracassou. Novamente, é um desvio do discurso hegemônico sobre o masculino, já que isso representa admitir ainda uma perda de controle da situação por parte do homem. Trata-se de uma tentativa de alcançar o modelo tradicional - estar nesta situação de impotência o incomoda, pois foi incapaz de cumprir o papel esperado dele dentro do grupo. No final da cena, tem-se ainda a mais forte expressão sentimental negada ao masculino que está presente ao personagem: o choro. Faz parte da pedagogia de “ser homem” suprimir as emoções - não à toa frequentemente meninos ouvem que “homem não chora” em resposta a uma situação desconfortável, exceto ocasiões específicas¹⁷. O choro é o símbolo máximo do descontrole, que como visto, é condicionado ao feminino dentro da lógica hegemônica.

Na Cena 2, Arqueiro chora e abraça a amiga buscando conforto, demonstrando uma sensibilidade evidente e apelo ao emocional para expressar suas frustrações, ao invés do físico. Em uma cultura envolta em uma masculinidade que oprime, não é esperado de garotos que demonstrem seus sentimentos, e menos ainda que chorem diante de alguma situação. Embora o choro tenha origem em uma situação caótica - a perda de outra princesa -, na construção da cena analisada ele é ilustração da insegurança do personagem. O próprio emprego da afetividade para solucionar a dúvida pessoal também configura movimento contra hegemônico, especialmente com a carga dramática conferida pelas lágrimas.

Em termos de AD, a leitura que se faz do personagem é a de exemplo da complexidade que constitui o ser humano, expressa pela linguagem. Discursos e sujeitos nunca são completos e “acabados”; são sempre marcados por fissuras, que permitem transformações durante este processo contínuo (ORLANDI, 2005). Arqueiro representa uma quebra com o discurso tradicional sobre gênero: ele é detentor de características desejadas para o “homem padrão”, ao mesmo tempo em que o personagem é construído por saberes que contestam esta mesma noção de “socialmente esperado”, denotando uma relação conflituosa.

É justamente este tipo de relação que permite a existência de um discurso de resistência conforme postulado por Pêcheux (1990). Caso os sujeitos e os discursos fossem homogêneos, não haveria brechas para contestação. Elas se tornam potenciais transformadores do discurso dominante em um longo processo de deslizamento de sentido. No caso do discurso sobre gênero, a “ruptura” é um processo de décadas, capitaneado pela luta por direito das mulheres e da comunidade LGBTI+. Por isso, a resistência não corresponde a um único momento no tempo, mas sim a uma construção também complexa e conflituosa. Considera-se que a animação e o personagem analisado correspondem parcialmente à conceituação de Pêcheux. Por um lado, promovem tensionamentos bastante significativos acerca do que poderia ser considerada uma “identidade masculina” ao apresentar a coexistência de diferentes modelos de prática de gênero. Por outro, não apresentam uma fuga completa da lógica dominante de gênero e da produção audiovisual.

A possibilidade de produção de sentido sobre equidade de gênero e de diversidade sexual de She-Ra e As Princesas do Poder (e demais animações semelhantes) sofrem influência de a uma “virada” no discurso sobre estes temas, que se torna inclusive financeiramente rentável para empresas privadas¹⁸.

.....
¹⁶Em pesquisa da pesquisa realizada por um dos autores, foi observado que uma das áreas que mais publica trabalhos sobre a masculinidade é a Saúde, tratando de aspectos específicos da saúde masculina, inclusive da resistência em se consultar com médicos. Pesquisa recente revela ainda que mais de um terço dos homens não cuida da própria saúde: <https://jornaldebrasil.com.br/saude/mais-de-um-terco-dos-homens-nao-cuidam-da-propria-saude-revela-pesquisa/>. Acesso em: 05/09/2019.

¹⁷Segundo Grossi (2004), algumas exceções socialmente aceitas são a arte ou a perda de um ente querido.

Pode-se supor que sem as décadas de lutas pela legitimação das pautas de minorias, uma empresa de grande porte não daria subsídios a um produto cujo discurso rompa os estereótipos de gênero, entretanto, os riscos de se produzir tal narrativa são levados em conta mercadologicamente em um contexto seguro. Estas considerações não diminuem o impacto ou a importância do deslocamento de sentido promovido pela animação analisada, ou questionam a defesa da pauta por uma empresa capitalista. A leitura que se faz é de que a série não traz por si a “ruptura total” ao modelo hegemônico, mas é bem-sucedida na intenção de questionar este modelo e propor representações alternativas. Esta constatação tem origem na análise da sensibilidade masculina. O homem “sensível” é encarado pelo senso comum como “fraco”, “vulnerável”, o que não ocorre na série. O segundo episódio analisado traz um conflito particularmente interessante entre os saberes do “hegemônico” e do “contra hegemônico”.

Demonstrações de afeto e choro também estão presentes no episódio final da segunda temporada. Nele, Arqueiro, Adora e Cintilante visitam a casa dos pais do garoto, um casal de historiadores que vivem em uma relação homoafetiva. Distantes do filho, o sonho de ambos era que o garoto se tornasse também um historiador, como todos na família. Arqueiro finge uma identidade diferente para agradar os pais, escondendo seu lado heróico e fingindo uma carreira acadêmica, sem mencionar sua participação na Rebelião com medo de decepcioná-los. Aqui, a construção do personagem se mostra invertida em relação ao primeiro episódio analisado.

Na Cena 1, Arqueiro se filia a saberes que constituem o “feminino” tradicional das relações de gênero. No trecho destacado da segunda temporada, a função de historiador seria aquela associada a uma vida mais moderada, a estar menos exposto ao perigo, e a um modelo diferente da norma hegemônica. O personagem se identifica então ao padrão hegemônico - o homem como guerreiro, que se envolve em combate pela defesa dos ideais nos quais acredita, alguém

.....
¹⁸Uma crítica de grupos conservadores é a de que “quem lacra não lucra”, como forma de menosprezar a inserção de pautas de grupos minoritários em suas campanhas. Segundo as empresas, ocorre o contrário: quem lacra, lucra sim. Disponível em: <https://propmark.com.br/mercado/grandes-marcas-respondem-quem-lacra-lucra/>. Acesso em: 06/09/2019.

que se expõe, que vive aventuras. Tem-se aí gênero como categoria instável, passível de mudanças e experienciada de formas distintas, por vezes por um mesmo sujeito ao longo da vida (CONNELL, 2005).

Na Cena 3, ocorre uma luta contra um inseto gigante na livraria dos pais de Arqueiro e o garoto precisa assumir sua verdadeira natureza para lutar contra a ameaça. Ele rasga a camisa de estudante para dar lugar a um visual mais próximo de seu uniforme, pega seu arco, constrói uma resolução narrativa menos violenta e admite aos pais quem realmente é. A atitude de rasgar a camisa é emblemática como exposição da potencialidade física, da virilidade e da coragem, algo fundamentalmente comum entre personagens masculinos na ficção. Porém há uma resignificação no caso de Arqueiro, quando a camisa é rasgada na altura do abdômen e não do peitoral, deixando à mostra uma parte do corpo mais frequentemente exposta em mulheres, com finalidades de sexualizar seus corpos. Também diferentemente do exemplo feminino, esta mudança visual tem utilidade prática¹⁹: permitir que ele se movimente livremente em contato.

O combate é um momento de desenvolvimento para o personagem, que admite para os pais sua verdadeira vocação e supera por conta própria o medo de ser rejeitado. Neste período, ele reproduz a ideia masculina de autocontrole, pela imposição de sua identidade e pela declaração da própria independência, ao ser bem sucedido em romper o modelo esperado pelos pais, apesar de ter crescido pressionado com certa expectativa. Esta ação resulta em outra resignificação dos elementos que compõem o modelo tradicional: apesar de tornar-se independente, o personagem segue marcado por sua sensibilidade e abertura a demonstrações de afeto e carinho, ao chorar e abraçar os pais. Configura-se então outra ruptura com o modelo hegemônico de gênero, já que a afetividade e o diálogo são as chaves para resolução de Arqueiro.

Concluindo a análise, tem-se então representado pelo personagem um modelo que não é totalmente contrário ao discurso hegemônico, mas que propõe deslizamentos muito significativos, o suficiente para classificá-lo como um

¹⁹Uma crítica frequente a personagens femininas em ficção de ação/aventura são roupas que não tem utilidade prática e são apenas formas de revelar o corpo feminino. Disponível em: <https://g33kporn.files.wordpress.com/2013/05/fantasy-plates.jpg?w=640>. Acesso em: 08/09/2019.

“outro tipo de homem”, aquele que não está identificado aos grupos subjugados, mas também não utiliza seus privilégios para finalidades opressivas. Tendo isto em vista, é secundário tipificar ou não o discurso produzido pela série e pelo personagem como resistência (PÊCHEUX, 1990). Embora a produção de sentido não se dê aos moldes do que propõe o autor, considera-se que a série produz deslocamentos expressivos sobre uma suposta “identidade masculina”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de um discurso sobre novas masculinidades possíveis em um produto de mídia que pertence ao *mainstream* reflete a ascensão dos movimentos sociais que têm ganhado cada vez mais espaço representativo. No caso de *She-Ra*, é impossível ignorar as condições de produção da série como uma forte influência no processo. A equipe criativa é composta majoritariamente por mulheres, lideradas por Noelle Stevenson, criadora, membro da comunidade LGBTI+ e uma das primeiras na concepção de animações nos últimos anos.

Nos dois episódios analisados, há três mulheres envolvidas na assistência de roteiro, seis na coordenação e supervisão de produção, duas na escolha de elenco de dubladores e todas as envolvidas nos aspectos sonoros. Esse olhar feminino indicaria a concepção de personagens menos violentos e machistas, com uma abertura maior ao emocional e à empatia, como no caso de Arqueiro, por exemplo. Em seu desempenho em cena, Arqueiro se mostra como um herói que pode ser considerado condutor de um discurso contra hegemônico, pois permite primeiramente que exista possibilidade de outros modelos masculinos. Contudo, entende-se, por meio da análise aqui apresentada, que ele não representa uma contra hegemonia total, já que não é o extremo oposto do modelo tradicional masculino.

REFERÊNCIAS

BRAIT, Beth. **A personagem**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1985.

CANDIDO, Antônio. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

CONNELL, Robert William. **Masculinities**. Cambridge: Polity Press, 2005.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia e educação da mulher: uma discussão teórica sobre modos de enunciar o feminino na TV. **Rev. Estud. Fem.**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 586-599, 2001. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So104-026X2001000200015&lng=en&nrm=is>. Acesso em 23 de agosto de 2019.

GROSSI, Miriam Pillar. Masculinidades: uma revisão teórica. **Antropologia em primeira mão**, v. 75, n. 1, p. 5-37, 2004.

LIPPMANN, Walter. **Opinião Pública**. São Paulo: Vozes, 2008.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2005. 5ª ed.

PÊCHEUX, Michel. Delimitações, inversões, deslocamentos. **Cadernos de Estudos linguísticos**, v. 19, p. 7-24, 1990.



LARA CROFT E A EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA: DOS JOGOS ELETRÔNICOS AO CINEMA

SILVA, Karin Cristina da¹

RESUMO: Jogos eletrônicos destacam-se no mercado de entretenimento, ultrapassando a indústria cinematográfica em faturamento e alcançando a popularidade das provedoras de conteúdo via *streaming*, também em acentuada ascensão. Ainda que discretamente, a representatividade feminina mostra-se mais presente nessa área historicamente dominada por homens. A qualidade das novas representações femininas, agora melhor contextualizadas e menos estereotipadas e sexualizadas também chama a atenção. Nesse sentido, esta pesquisa pretende demonstrar a evolução da representação feminina nos games e em suas adaptações cinematográficas a partir da personagem Lara Croft, da franquia Tomb Raider. Destaca-se a contribuição de mulheres, a partir de 2013, para a evolução da personagem (de mero símbolo sexual para uma heroína mais complexa e coerente) e para uma possível mudança na indústria gamer, seja por meio de novas representações femininas ou pela inserção de mulheres nas diversas etapas de construção destes produtos midiáticos e de entretenimento.

PALAVAS-CHAVE: Representação feminina; representatividade feminina; games; jogos eletrônicos; cinema.

INTRODUÇÃO

As mudanças tecnológicas, assim como as suas consequências sociais e culturais, acabam por trazer também novas interações, seja entre seres humanos ou entre ser humano e máquina. Da mesma forma, produtos culturais eram consumidos de outra maneira antes da internet, que pauta um mundo cada vez mais conectado. Vincent Jouve (2002) diz que a leitura é um processo neurofisiológico, cognitivo, argumentativo, simbólico e afetivo, mas é importante destacar que este processo não se refere apenas à leitura textual. Todas estas etapas podem ser verificadas quando assistimos a um filme ou quando jogamos um jogo eletrônico.

.....
¹Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná; graduada em Comunicação Social – Relações Públicas (UFPR).
E-mail: karinsilva88@gmail.com.

Por meio destas cinco dimensões desenvolve-se também este processo de imersão, que tornou possível levar uma personagem como Lara Croft, que habitou somente os monitores e consoles durante tanto tempo, às telas de cinema. Este consumidor imersivo navega entre as redes e conexões do ciberespaço e “programa suas leituras navegando em uma tela, percorrendo um universo de signos movediços e largamente disponíveis” (ALMEIDA, 2010).

Assim, as diferenças entre a forma como consumimos, ontem e hoje, é percebida em jogos eletrônicos, mas também nas produções cinematográficas. Segundo Almeida (2010), o cinema é um dispositivo que determina papéis, como o de espectador que apenas interpreta o que o diretor quis dizer. No entanto, quando pensamos em jogos eletrônicos, além de sermos espectadores, pois acompanhamos uma narrativa pré-concebida, somos também produtores, pois nossas ações determinam a história que está sendo contada.

Talvez esteja exatamente aí a necessidade de ter mais mulheres produzindo conteúdo. O mundo dos videogames está localizado no imaginário social como um lugar exclusivo para meninos, de tal forma que mulheres causam espanto ao dizer que jogam. Devido à imersão que jogos proporcionam, a forma como mulheres interagem com o jogo, com suas funcionalidades e principalmente com as personagens também é diferente. Uma personagem que agrega diversos estereótipos que inferiorizam mulheres, criada na década de 1990 por homens e para homens não seria, necessariamente, o sonho de consumo de uma mulher hoje.

No entanto, o exemplo de Lara Croft é peculiar, pois ao mesmo tempo em que é linda e sedutora, feita sob e para o olhar masculino, possui características que mulheres podem vir a almejar, como a coragem, a força e a inteligência. Em um mundo que estimula mulheres a agir com recato, uma protagonista que se aventura pelo mundo é um diferencial – ainda mais potencializado quando saí dos consoles de jogos e ganha as telas de cinema.

Esta característica de multimodalidade, notável na franquia Tomb Raider, é um bom exemplo de como a transmidialidade se faz presente na indústria de entretenimento. Narrativas transmídia são, segundo Scolari (2015), “uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal,

icônica, etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, videogames, etc.)”. O autor destaca que não é apenas o fato de criar uma adaptação para cada meio, mas entender que cada história, contada em cada meio de comunicação, contribui para a criação de um universo único.

O exemplo de Tomb Raider, e também da protagonista Lara Croft, ilustra como as diversas plataformas de entretenimento e as formas de leitura que o público necessita para consumir cada produto midiático da franquia vão além da questão física da tecnologia. A própria evolução tecnológica ao longo das últimas décadas está intrinsecamente relacionada à construção social e, assim como a cultura, participa da formação de identidades, de sociabilidades e da definição ou questionamento dos papéis que desempenhamos no mundo.

Desta forma, considerando que a produção midiática, de alguma forma, reflete a sociedade e a forma como consumimos cultura, neste estudo é feito um resgate da história da personagem Lara Croft e sua evolução entre os anos de 1996 e 2018, verificando as características de sua representação desde seu lançamento e como a presença feminina nas produções da franquia pode ter contribuído para a melhor construção da personagem.

1. A TRAJETÓRIA DA HEROÍNA

Lara Croft nasceu na década de 1990, em um nicho bastante específico e fechado: o de jogos eletrônicos ou videogames. Ela é a protagonista de Tomb Raider, uma franquia de jogos de ação/aventura em terceira pessoa, lançada em 1996 pela Eidos Interactive e Core Design e que conta com dezesseis jogos para consoles e computador, três jogos para consoles portáteis e dois para smartphones, além de HQs, livros e três filmes. Falando exclusivamente dos jogos, todos os títulos juntos já ultrapassaram mais de 89 milhões de cópias vendidas, tornando a franquia Tomb Raider uma das mais rentáveis do mundo.

Apesar do sucesso, demorou muito para que a protagonista deixasse de ser apenas um *sexy symbol* para se tornar uma heroína mais consistente. Lara é uma arqueóloga britânica, aventureira, rica e linda. Além de reforçar estereótipos de um ideal (inalcançável) de mulher, a personagem também não condiz com o

contexto de sua narrativa. Uma arqueóloga desbravando o mundo, desvendando mistérios ou invadindo ruínas, não deveria usar apenas shorts e regata, afinal. Para efeito de comparação, as versões masculinas de Lara, Indiana Jones e Nathan Drake da série Uncharted, vestem-se adequadamente como os aventureiros que são, sem nudez ou qualquer peça de roupa que valorize seus corpos.



Figura 1 - Lara Croft, Indiana Jones e Nathan Drake.
Fonte: Diego Llorente (s.d).

Existe a crença, arraigada em nossa sociedade, de que jogos eletrônicos são coisas de menino, apesar de meninas também se interessarem por games desde a mais tenra idade (CASSEL; JENKINS, 1999). Em artigo de Ivelise Fortim (2008), a autora compila dados e pesquisas que comprovam este imaginário sobre o público gamer, composto majoritariamente por homens em diferentes décadas e lugares do mundo. No II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018), entre as indústrias que responderam à pesquisa, apenas 20,7% dos colaboradores são mulheres. No I Censo (2014), elas representavam 15% dos funcionários.

Estes dados acompanham as estatísticas levantadas pela IGDA (2017), em pesquisa que revelou apenas 23% de mulheres no quadro de funcionários das desenvolvedoras de jogos. Quando pensamos no mercado consumidor, no entanto, o cenário está mudando e com certa velocidade. A Pesquisa Game Brasil (2018), por exemplo, mostra que mulheres já somam 58,9% do público

consumidor. Dessa forma, a questão é menos sobre por que as mulheres não jogam e mais sobre o que acontece entre a produção de um jogo e o seu consumo para que uma mulher não se considere gamer.

Talvez a resposta para esse questionamento, como já apontado por Izukawa (2015), esteja na representação feminina. Após duas décadas de existência e considerando o impacto que Lara Croft causou ao universo gamer, analisar a evolução da protagonista de Tomb Raider pode trazer esclarecimentos. Para tanto, é necessário recapitular como Lara foi concebida e a sua jornada até o momento. Toby Gard, idealizador da Lara Croft, disse² em entrevista que nunca pensou em criar uma *sexy symbol*, mas sim uma anti-heroína ávida por colecionar o máximo de relíquias e artefatos, sem a menor intenção de salvar o dia.

Durante a produção do jogo, a protagonista passou por um processo de erotização, o que levou Gard a deixar a equipe. Segundo o desenvolvedor, na época não existiam muitas personagens femininas, mesmo em jogos de luta como Street Fighter, mas os garotos continuavam escolhendo jogar com elas. E durante os testes para o primeiro Tomb Raider, ele afirmou³ que boa parte dos responsáveis pelos testes tentava protegê-la, mas também havia quem apenas tentasse “matar” Lara de todas as formas.

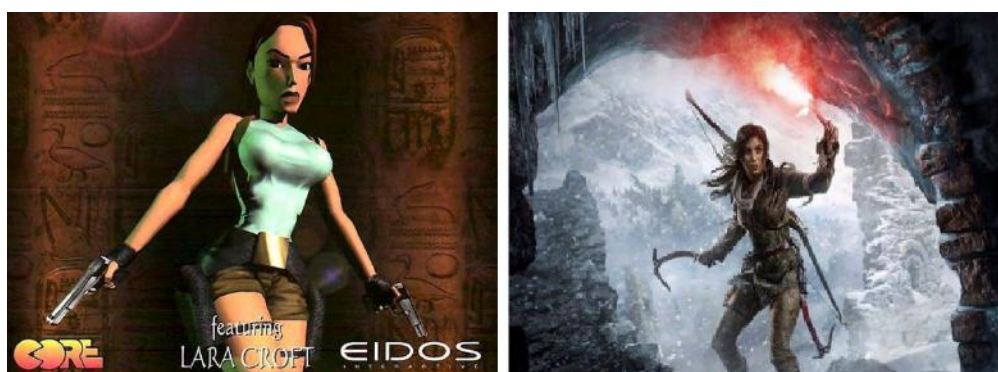


Figura 2 - Lara Croft em Tomb Raider (1996) e em Rise of the Tomb Raider (2015).
Fonte: Core Design e Eidos Interactive (1996)/ Crystal Dynamics e Xbox Game Studios (2015).

Apesar disso, o lançamento do primeiro Tomb Raider trouxe uma revolução ao mundo dos games e a Eidos Interactive encomendou uma sequência. Com a

.....
²Entrevista para o documentário Ten Years of Tomb Raider. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nQwwolJZTMs>>.

³Em entrevista para o site Critical Path Project. Disponível em: <<http://www.criticalpathproject.com/video/playing-a-female-character/>>.

evolução dos gráficos, Lara ficou menos “quadrada” e com um design mais suave, mas o problema persistia: ela foi da China ao Tibete usando o shorts e a regata de sempre. Em 2007, o *reboot* Tomb Raider: Anniversary colocou a protagonista para escalar as montanhas nevadas do Peru com os trajes que a imortalizaram. Ao longo do tempo, Lara também apareceu vestida completamente, mas destaca-se que o problema não se refere a quão vestida ela aparece, mas sim sobre como a personagem é sexualizada com qualquer coisa que veste.

No quarto título, *The Last Revelation*, o jogador é apresentado a uma Lara de 16 anos com traços adultos e sensuais. Para além da representação física falha, a história e a personalidade de Lara também sofrem com estes equívocos e com a falta de contexto. Do quarto ao sexto título da franquia, Tomb Raider teve queda nas vendas; já a partir de *Tomb Raider Legend*, e com a Crystal Dynamics assumindo o desenvolvimento dos jogos, tenta-se dar um pouco de consistência à história de Lara Croft.

Ao longo do tempo a heroína teve várias origens, desde a excentricidade de uma mulher rica que sobrevive a um acidente e resolve aventurar-se em busca de relíquias até o interesse de uma adolescente que decidiu ser arqueóloga com o treinamento de um especialista no assunto. No entanto, apesar das diferenças, todos os jogos mostram a mesma personagem “rasa” de 1996. Aparentemente, tudo que a move é a excentricidade e o tédio, e não há algo que conecte jogador e personagem.

Essa impressão é reforçada pelo fato de Lara não interagir com o jogador ou com outros personagens nos primeiros jogos. As únicas interações nos primórdios de Tomb Raider eram os gemidos e suspiros da protagonista, constantemente sozinha e em silêncio, o que reforçava o estigma da heroína meramente sensual. Apesar de simples, o ato de interagir com dois outros personagens em *Legend* demonstrou que esta funcionalidade poderia alterar a experiência de jogo, pois as conversas evitavam o excesso de gemidos da protagonista.

A interação com outros personagens é bem-vinda, mas reitera-se que os desenvolvedores poderiam ter implementado a funcionalidade antes, ainda que com recursos limitados devido à tecnologia. Esta observação leva a pensar sobre o

contexto no qual Lara Croft foi concebida e, em diversos níveis, como personagens femininas, suas trajetórias e o possível impacto no mundo dos games dependem também do protagonismo feminino nos bastidores, por sua vez um reflexo do contexto social e cultural onde estamos inseridos.



Figura 3 - Lara Croft em Tomb Raider: Underworld (2008).
Fonte: Crystal Dynamics e Eidos Interactive (2008).

Agosto (2004) afirma que muito do que é produzido na indústria gamer é feito por homens e para homens. Dessa forma, é frequente, para não dizer uma unanimidade, que personagens femininas são construídas a partir do *male gaze*, termo cunhado por Laura Mulvey ao analisar a construção das personagens femininas no entretenimento. As mulheres, com frequência, são a princesa a ser resgatada ou a *femme fatale*; quando têm alguma participação de maior destaque, são coadjuvantes: sacerdotisas com habilidades de cura e suporte ou magas que podem controlar multidões de inimigos e enfeitiçá-los. Somos o prêmio ao fim da jornada ou aquela que garante a retaguarda do protagonista, quando não a vilã ou a personagem com caráter deturpado.

Lara Croft, apesar de muito sexualizada e erotizada, é vista por Cassel e Jenkins (1999) como uma das primeiras personagens a ter autonomia. No entanto, ainda que empoderada à primeira vista, é possível verificar que ela é um produto para agradar aos homens, pois representa o que eles desejam encontrar em uma mulher. A heroína serve ao prazer visual masculino ao reunir beleza física, boa aparência e sensualidade (qualidades cobiçadas pelos homens ao olhar para os corpos femininos) e inteligência, perspicácia ou coragem (qualidades invejadas pelos homens ao olhar para outros homens).

Apesar disso, 16 anos depois de seu lançamento, verificou-se que é possível conceber representações melhores de mulheres, que se encaixam em um contexto e que possam criar identificação com o público feminino a partir de uma personagem coerente. Em 2013, de *sexy symbol* feita pra agradar o consumidor masculino, Lara é reimaginada pela roteirista Rhianna Pratchett. Em Tomb Raider Definitive Edition, ela deixa de ser apenas um corpo escultural muito bem armado para se tornar uma garota que sonhava com grandes aventuras arqueológicas, mas que se viu sobrevivente de um naufrágio na costa japonesa, enfrentando uma tribo local agressiva e sendo obrigada a matar para continuar viva.

Rhianna Pratchett cresceu jogando Tomb Raider. Já adulta, a jornalista e escritora foi convidada a repensar a personagem que poderia ser, para sempre, apenas um símbolo sexual dos videogames. Antes da Lara nem se imaginava jogar com uma personagem feminina que pudesse ter um impacto tão grande na indústria, mas Pratchett mostrou que é possível mudar a indústria de dentro pra fora, reformulando a personagem com quem meninas poderiam se identificar e, de alguma forma, inspirando uma nova geração de personagens complexas como Alloy, de Horizon Zero Dawn, e Chloe e Nadine, de Uncharted.

Os próximos títulos, Rise of the Tomb Raider e Shadows of Tomb Raider, mostraram a evolução dessa nova Lara para uma protagonista mais madura e fria, parecida com aquela de 1996, mas menos mercenária e sem a aura de sensualidade. Os gráficos e a jogabilidade também evoluíram: a aparência da heroína, agora mais vestida e de uma maneira mais adequada, e seu corpo ficaram mais reais e naturais, com proporções corretas.

É claro que, se observamos este fenômeno sob a perspectiva do mercado, estas mudanças podem ser vistas como mera jogada de marketing, afinal, a proporção de mulheres que consomem jogos eletrônicos aumenta a cada ano. Segundo Stuart Hall, o que é representado pela mídia tem o poder de reforçar estruturas sociais, seja quando falamos de estereótipos nocivos (como o racismo e a violência de gênero) ou positivos (quando repensamos a questão racial e ou o lugar da mulher na sociedade).

Somos moldados pela sociedade e pelas referências próximas, mas também pelos produtos midiáticos consumidos diariamente, como notícias de jornal, programas de TV, cinema, séries e, é claro, os jogos eletrônicos. E toda a esfera do cotidiano, afinal, representa a cultura onde estamos inseridos e diz muito sobre os papéis atribuídos a nós muito antes do nascimento. No entanto, não se pode ignorar a importância de ter mulheres na produção destes produtos midiáticos e de entretenimento, pois é a partir do olhar feminino que novas representações femininas podem ser construídas, de forma mais coerente e que converse com esta parcela do público consumidor.

2. LARA CROFT NOS CINEMAS

Assim como nos jogos, a evolução de Lara em outros ambientes aconteceu lentamente ao longo destas duas décadas, sendo bastante notável em mídias mais visuais como cinema e histórias em quadrinhos. A musa supersexualizada amadureceu em cada universo de qual fez parte até tornar-se uma personagem coerente e complexa, muito mais cativante e próxima do público feminino.

Os dois primeiros filmes da franquia foram estrelados por Angelina Jolie, bem-aceita pelos fãs como a personificação da aventureira dos games. Lara Croft: Tomb Raider (2001) recebeu muitas críticas negativas com relação ao roteiro, mas rendeu 274 milhões de dólares e tornou-se a maior bilheteria inspirada em um jogo de videogame e o filme mais lucrativo estrelado por uma mulher até o lançamento de Mulher-Maravilha, dirigido por Patty Jenkins. O roteiro do segundo filme, Lara Croft Tomb Raider: A origem da vida (2003), também foi alvo de críticas, mas ao contrário do primeiro título foi um fracasso de bilheteria.

Em março de 2018 foi lançado Tomb Raider: A origem, baseado no Tomb Raider: Definitive Edition, o primeiro da nova geração de jogos iniciada em 2013. Estrelado por Alicia Vikander, o filme conta a história de uma Lara inexperiente em busca de respostas sobre o desaparecimento do pai, embarcando em uma aventura que a tornaria a arqueóloga habilidosa que conhecemos hoje. Também não foi sucesso para a crítica especializada, mas conseguiu uma recepção melhor do público.

Quanto à representação feminina, as duas atrizes foram massacradas por críticas: apesar do ar misterioso e atrevido da aventureira Lara Croft, Angelina Jolie não passou ilesa e precisou usar enchimentos para ter seios maiores e mais parecidos com a Lara de 1996; Alicia Vikander, por sua vez, foi constantemente criticada por não representar o símbolo sexual dos games, apesar de interpretar a Lara menos sexualizada e em processo de amadurecimento vista nos jogos pós-2013. As diferenças entre os filmes da primeira geração e o primeiro desta nova leva de adaptações que se propõe a recontar a história de Lara Croft são notáveis, desde a arte promocional até a forma como a câmera captura as duas atrizes. Jolie é frequentemente representada com um ar sensual e em ângulos que destacam seu corpo, enquanto que Vikander aparece com feições mais sérias na maioria das cenas e quase nunca em posições ou movimentos que a erotizem.

Por fim, destaca-se a participação de Geneva Robertson-Dworet como roteirista do último filme. Mais discreta quando se trata de militância pelo protagonismo das mulheres, se comparada à roteirista Rhianna Pratchett, em Tomb Raider a também responsável pelo roteiro do filme Capitã Marvel, de 2019, já dava mostras de que suas personagens são mais empoderadas e autônomas do que as versões do passado. E, à sua maneira, contribuiu para reforçar a importância e a necessidade de mais mulheres nas produções de entretenimento.



Figura 4 - Angelina Jolie (2001) e Alicia Vikander (2018) como Lara Croft.

Fonte: Paramount Pictures (2001) / Warner Bros. Pictures (2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após duas décadas, é possível afirmar que a franquia extrapolou os limites do universo gamer e também passou a dialogar com outros públicos, bem diferentes daquele inicial, voltado para meninos e homens. A noção de que é necessário algo além de beleza física e sensualidade para entreter é um reflexo de

de nosso tempo, mas também parte da luta por uma representação feminina mais complexa e menos superficial. A Lara do início funcionava porque na década de 90 o público feminino não tinha a voz que tem atualmente, e as poucas produtoras de entretenimento também não.

Daí a importância de pensar em representações diversas, que contemplem todos os tipos de pessoas e que sejam inclusivas. Ter Rihanna Pratchett nos roteiros dos jogos da franquia Tomb Raider e Geneva Robertson-Dworet na equipe de roteiristas do último filme sobre Lara Croft pode parecer um passo pequeno, mas representa mais. Para as mulheres, é sinônimo de novas e melhores representações de personagens, mas principalmente de representatividade e protagonismo feminino. Estas mulheres significam a possibilidade transformar uma indústria que, por tanto tempo, silenciou e segregou mulheres.

A noção de que mulheres também podem participar de grandes produções faz sentido hoje, em grande parte, devido ao contexto em que estamos inseridos, marcado pela luta das mulheres por igualdade. O exemplo de Lara Croft representa esta evolução de como mulheres eram representadas no entretenimento, desde seu lançamento em 1996, com forte apelo sexual e características que a inferiorizavam, até chegar a 2018, em uma versão mais realista, com mais personalidade e menos atributos físicos que a objetificavam.

A Lara de hoje é diferente, mas funciona justamente porque os tempos são outros e exigem uma nova postura de quem produz. Quem consome este produto midiático tem outra mentalidade e aprova esta Lara Croft reinventada e que ainda dá frutos para seus desenvolvedores, apesar dos protestos de parcela do público. Apesar de pertinente, é simplista reduzir este novo posicionamento a mera resposta do mercado, assim como negar o papel das mulheres neste processo de amadurecimento das representações femininas.

Exemplo de fluidez no universo do entretenimento, tanto no sentido de um mesmo produto midiático transitar entre diversas mídias, neste caso os jogos eletrônicos e o cinema, quanto pelas narrativas complementares de uma história principal, a protagonista de Tomb Raider é também representação de nossa própria história: seja pensando na trajetória das mulheres, a cada dia mais

independentes e autônomas; seja deixando para trás a passividade da coadjuvante, da princesa a ser resgatada ou do prêmio ao fim da jornada de um outro herói para, enfim, tornar-se uma protagonista que assume e constrói a própria jornada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. Mediações Tecnosociais e mudanças culturais na sociedade da informação. In: CASTRO, A. L. (org). **Cultura contemporânea, identidades e sociabilidades: olhares sobre corpo, mídia e novas tecnologias**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. p. 41-63.

AGOSTO, D. E. **Girls And Gaming: A Summary Of The Research With Implications For Practice**. 2004. Disponível em: www.girlstech.douglass.rutgers.edu/PDF/GirlsAndGaming.pdf. Acessado em: 17/08/2019.

CASSELL, J.; JENKINS, H. Chess for girls? Feminism and computer games. In: CASSELL, J. & JENKINS, H. (Eds.). **From Barbie to Mortal Kombat**. Boston: The MIT Press, 1999.

FLEURY, A; NAKANO, D. N.; SAKUDA, L. O. **Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. 2014. (Relatório de pesquisa).

FORTIM, I. Mulheres e Games: uma revisão do tema. 2008 In: SBGames, 8., 2008, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: PUC Minas, 2008. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgameso8/gameandculture/full/gc5_o8.pdf. Acesso em: 19/08/2019.

GARD, T. **Playing a female character**. [Entrevista concedida a] Critical Path Project. Disponível em: <http://www.criticalpathproject.com/video/playing-a-female-character/>. Acesso em: 20/08/2019.

GARD, T. **10 Years of Tomb Raider**. [Entrevista cedida a] Gametap. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nQwwolJZTMs>. Acesso em: 19/08/2019.

IGDA. **Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity** (2005). Disponível em: http://www.igda.org/diversity/IGDA_DeveloperDemographics_Octo05.pdf. Acesso em: 17/08/2019.

IZUKAWA, M. **Mulher Entre Espelhos: Personagens Customizáveis nos Videogames**. 124p. TCC (Graduação) – Cursos de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2015. Disponível em: http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf. Acesso em: 17/08/2019.

JOUVE, V. **A leitura**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

MULVEY, L. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

PESQUISA Game Brasil 2018. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 18/08/2019.

POPESCU, G. **Women in videogames**: From Barbie to Xena. 2004. Disponível em: <http://www.genderomania.ro/book_gender_post/part4/George_Popescu.pdf>. Acesso em: 20/08/2019.

ROSA, K. S.; FERREIRA, N. B.; NESTERIUK, S. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games. In: SBGames, 17., 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** Foz do Iguaçu, 2018. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignShort/187715.pdf>>. Acesso em: 20/08/2019.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018.

SCOLARI, C. A. Narrativas Transmídias: Consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. In: **Dossiê Comunicação, tecnologia e sociedade**. Revista Parágrafo, v. 1, n. 3, p. 7-19, jan./jun. 2015.

SILVA, K. C. **Tomb Raider**: Lara Croft, muito mais que um sexy symbol dos games. Disponível em: <<https://deliriumnerd.com/2018/02/08/lara-croft-mais-que-um-sex-symbol/>>. Acesso em: 20/08/2019.

SILVA, K. C. **Tomb Raider**: A evolução de Lara Croft em outras mídias. Disponível em: <<https://deliriumnerd.com/2018/03/28/tomb-raider-lara-croft-em-outras-midias/>>. Acesso em: 20/08/2019.

CINEASTAS NEGRAS - POR UM OLHAR FEMINISTA DIASPÓRICO

Kariny Martins¹

RESUMO: Com o intuito de repensar as representações de mulheres no Cinema e considerar um pensamento crítico sobre a narrativa clássica, Laura Mulvey, intenciona a Teoria Feminista (1970), porém, sem a inclusão de raça e sexualidade, a teoria vai sendo justificada por outros vieses que estabelecem estas inclusões. O artigo presente pretende organizar um diálogo entre o início da Teoria Feminista a partir de um Olhar opositor proposto por Bell Hooks (1992), entrelaçando os questionamentos de Identidades Culturais de Stuart Hall (2009) sob a condição da diáspora africana para conectar os processos migratórios com protagonismo feminino, neste contexto, nos filmes *Filhas do pó* (Julie Dash, 1991) e *No Salão Jolie* (Rosine Mbakam, 2018).

PALAVRAS-CHAVE: Cinema negro; Teoria Feminista; Identidades Culturais.

1. TEORIA FEMINISTA E O OLHAR NEGRO FEMININO - O OLHAR OPOSITIVO

Laura Mulvey inicia em 1970 o que viria a ser Teoria Feminista nos estudos do Cinema, postulado através de seu artigo *Visual and narrative cinema* (1975) que ao tensionar o binarismo entre o masculino (olhar - ativo) e feminino (imagem -passivo) defende, o olhar masculino enquanto posição - aqui, podemos pontuar essa posição como colonial, de acordo com Frantz Fanon (2008) pois pode ser entendida como uma forma de ver e se posicionar no mundo, assim como uma posição racista, por exemplo. Mulvey levanta questões que por meio das quais pudessem desfamiliarizar “a forma pelo qual as mulheres eram vistas” (2005, p.356) e buscava “uma alternativa às representações patriarcais das mulheres” (p. 354). Porém, além de críticas ao campo representacional, Mulvey propiciava um pensamento crítico ao cinema narrativo clássico,

denunciando o caráter fetichista e ilusório da relação olhar- imagem e propondo uma ruptura e a destruição do prazer provocado por esse tipo de relação. As estruturas da psiquê - sobretudo aquelas relacionadas com a sexualidade entram aqui como um elemento fundamental para a compreensão

.....
¹Mestranda no PPG-CINEAV da Universidade Estadual do Paraná- Campus II/Faculdade de Artes do Paraná. Kari_nymartins@hotmail.com

dos mecanismos ideológicos e discursivos das sociedades do espetáculo. (MALUF; MELLO; PEDRO, 2005, p.347)

Ao utilizar a psicanálise para analisar os valores patriarcais e questionar a estrutura narrativa clássica e suas representações, a teoria feminista iniciada por Laura Mulvey visava repensar os modos dominantes de pensamento e as formas de comportamento e estéticas que eram ditadas através da imagem visual. Porém, estas teorias, ao serem contrapostas a outros aspectos que dentro do movimento feminista foi tornando-se significantes como raça e sexualidade, os embates dentro do campo da teoria feminista intensificaram, pois, como foi levantado por Jane Gaines (1999, apud FERREIRA, 2018, p.6)

enquanto as feministas brancas teorizam a imagem feminina em termos de objetificação, as feministas negras problematizam o corpo feminino negro como um lugar de resistência simbólica em contraposição ao “paradoxo do não ser”, conceito elaborado pela crítica literária Hortense Spillers e que designa a desumanização no regime escravocrata, no qual a mulher negra não existia, não era considerada uma “mulher”. Por tais razões, Gaines (1999) defende que a chave para entender o privilégio branco e as relações do olhar no cinema não são as categorias analíticas, são os discursos históricos e socioculturais específicos da escravidão e das relações raciais.

Em seu texto denominado “O Olhar opositor: mulheres negras expectadoras” (1992), Bell Hooks - teórica feminista negra, o inicia relacionando a privação do direito de olhar que pessoas negras tiveram através da estrutura de poder racializada, com a criação das crianças negras e a conduta destas pessoas enquanto expectadoras. Hooks põe em crise a concepção estabelecida por Mulvey sobre o olhar masculino, sendo este defendido através da universalização do gênero, ao questionar a inserção de raça nas discussões acerca representação e no fazer cinematográfico, instiga a definição de um olhar masculino branco, elaborando questões sobre o olhar colonizador, - que é um olhar branco, europeu – ou seja, um olhar que passa por hierarquias de poder. Já que dentro do contexto do expectador negro, a relação do olhar falocêntrico permaneceria, em razão destes olhares serem negados no cenário social.

Com isso, coloca que “o olhar tem sido e permanece, globalmente, um lugar de resistência para o povo negro colonizado” (p.217), estabelecendo o olhar como uma tomada de consciência dos campos de atuação dos sujeitos negros através das representações que deles são feitas e da subversão desse sistema, a partir de novos contextos de produção de cineastas negros. Neste texto, a autora articula que a expectatorialidade das pessoas negras era uma forma de se relacionar de forma crítica, pois a televisão era o veículo para a primeira relação em olhar uma pessoa branca e, no contexto dos movimentos sociais, o olhar negro tornou-se um olhar questionador a partir dela: “antes da integração racial, espectadores negros de cinema e televisão experimentavam o prazer visual num contexto em que o olhar também era associado à contestação e à confrontação.” (p.218)

Ao escrever sobre o desenvolvimento do olhar opositor de mulheres negras – que é entendido como uma maneira de não identificação das representações das mulheres negras que começaram a surgir a partir de estereótipos como a Mammy², hooks apoiada no pensamento de Mulvey, constata que o binarismo entre o olhar masculino e a imagem feminina eram desconstruídas por meio desta oposição, pois

por assistir a filmes com um olhar opositor, mulheres negras foram capazes de avaliar criticamente a construção da feminilidade branca no cinema como objeto do olhar falocêntrico e escolher não se identificar nem com a vítima nem com o perpetrador. (HOOKS, 2019,p.227)

E é por este mesmo olhar opositivo que cineastas negras ingressam nas narrativas: debatendo e posicionando subjetividades entre gênero e raça que acabam permeando seus trabalhos, descolonizando o prazer visual através da câmera e do som, proporcionando a espectadora negra, reconhecimentos que possam fortalecer sua experiência enquanto tal. Filmes como *Filhas do Pó* (1991) - o qual será analisado posteriormente - reitera esta prática de um olhar crítico, - pensando na construção fílmica proposta por Julie Dash - e de um reposicionamento do prazer visual, ao conceder a espectadora negra, uma narrativa protagonizada por mulheres negras que reafirmam a sua presença na tela no mundo, com suas individualidades (retirando a universalização de mulher)

.....
²Um dos estereótipos representacionais destinados a atrizes negras em Hollywood nos anos 1930.

e sem abster das premissas que reúnem mulheres negras enquanto grupo – da sua construção como corpos diaspóricos. Sendo assim, olhares narrativos femininos negros acabam codificando novas possibilidades de identidades e como escreve Hooks,

É essa prática crítica que permite a produção de uma teoria feminista do cinema que teorize a experiência da espectadora negra. Ao olharmos e nos vermos, nós mulheres negras nos envolvemos em um processo por meio do qual enxergamos nossa história como contramemória, usando-a como forma de conhecer o presente e inventar o futuro. (HOOKS, 2019, p. 240)

Conforme outros aspectos identitários vão sendo introduzidos nas teorias feministas do cinema, o contato com histórias a partir de subjetivações negras ganharão novas camadas, como é o caso dos processos migratórios que tem reconduzido os debates sobre identidades culturais³, o qual o longa-metragem *No salão Jolie* (2018), da diretora Rosine Mfetgo Mbakam, volta seu olhar. Ver e saber criticamente no viés do cinema, só é possível a partir de uma resistência individual a epistemologias que possibilitem um modo ativo à imposição colonial e machista (HOOKS, 2019), pois é reconhecendo as linguagens de maneira crítica que se pode subvertê-las, modificando assim, o pensamento colonial e racista. (FANON, 2008)

2. CORPOS NEGROS DIASPÓRICOS: BREVE CONSIDERAÇÃO SOBRE IDENTIDADES CULTURAIS

Introduzir os diálogos sobre corpos negros diaspóricos⁴ a partir dos signos cinematográficos é o que fazem *Filhas do Pó* (1991) e *No Salão Jolie* (2018) - comentados anteriormente. Nos dois longa-metragens as relações dos corpos femininos negros diaspóricos levantam questões que circulam o pensamento sobre identidade cultural, pois, como escreve Stuart Hall em seu livro *Da diáspora - identidade e mediações culturais* (2009): “na situação da diáspora, as identidades se tornam múltiplas. Junto com os elos que as ligam a uma ilha de origem específica.” (p.27)

Dentro do contexto do olhar crítico levantado por Bell Hooks no tópico anterior, as teorias feministas ao introduzir a questão da raça, acabam suscitando

pautas que relacionam as múltiplas identidades, citadas por Hall, já que nisto está intrínseco os contextos que levaram pessoas negras a se deslocarem de seus locais de origem, como no contexto dos filmes que serão analisados.

Identidade cultural é definida por Hall como não-fixa e sujeita a reelaborações a partir das influências culturais. No contexto diaspórico “é estar primordialmente em contato com um núcleo imutável e atemporal, ligando ao passado o futuro e o presente numa linha ininterrupta.” (p.29), já que é o “cordão umbilical”, a “fidelidade às origens” que marcam a autenticidade destas identidades deslocadas e assim, ao conectar-se com outras vão formando as múltiplas (identidades):

Existem as semelhanças com as outras populações ditas de maioria étnica, identidades “britânicas negras” emergentes, a identificação com os locais de assentamentos, também as reidentificações simbólicas com as culturas “africanas” e, mais recentemente, com as “afro-americanas – todas tentando cavar um lugar junto, digamos, à sua barbadianidade (HALL,2009, p.24)

A partir destas semelhanças, há - juntamente com a vontade de não romper com o cordão umbilical – um levantamento do que Kobena Mercer descreve como “estética diaspórica”, que em linhas gerais é uma apropriação crítica “dos códigos mestres das culturas dominantes e os ‘criouliza’, desarticulando certos signos e rearticulando de outra forma seu significado simbólico.”(2009,p.33). Como consequência, Hall tece que esta subversão ganha força visivelmente nas linguagens, principalmente nas visuais. É o que acaba sendo percebido em movimentos de Cinemas Negros mundo afora, a exemplo do movimento LA Rebellion (1970), do qual Julie Dash faz parte.

3. JULIE DASH E ROSINE MBAKAM

Entre os anos 1970 e 1980 os EUA presenciaram um movimento denominado LA Rebellion, que surgiu inaugurando novas formas de reconhecimento

.....

³Segundo Tassi (2014) o “cinema imigrante” além das questões representacionais, considera as dimensões culturais e individualidades como “gênero”, “raça”, “etnicidade” e “nacionalidade” (p.44)

⁴Stuart Hall (2009) utilizada a história do povo Judeu para reinterpretar o conceito de diáspora, que na metáfora, “circula de volta à restauração de seu momento originário, cura toda ruptura, repara cada fenda através desse retorno.”(p.29)

para pessoas negras, contrapondo grandes sistemas de produção, como o de Hollywood e posteriormente o Blaxploitation⁵ e priorizando expectadores negros das comunidades afro-americanas. Iniciado a partir de políticas de inclusão para jovens diaspóricos e imigrantes na Universidade da Califórnia (UCLA) em Los Angeles, o movimento emergia da descolonização do olhar – herança dos Cinemas modernos africanos e latinoamericanos (GUIMARÃES, 2017). As diretoras negras deste movimento, segundo a escritora e realizadora Monona Wali (1986), conforme citado por Guimarães (2017),

estenderam as tendências estéticas do movimento, enraizando percepções da cultura negra em fontes africanas, explorando veículos simbólicos, icônicos e rituais além da prática normativa, e explicitando as preocupações por justiça social. Sua contribuição particular consiste em apresentar mulheres negras que se autodefinem na tela, um esforço que representa uma ruptura mais drástica na história do cinema em comparação aos retratos de figuras negras masculinas (GUIMARÃES, 2017)

Julie Dash (1952) é uma destas diretoras, que possivelmente, atravessada pelo olhar opositivo, redefine as concepções na teoria feminista pensada por Laura Mulvey. Dash desloca o olhar da imagem feminina ao posicionar uma geração de mulheres em frente à câmera (*Filhas do pó*, 1991) e vir, dela mesma, o olhar – aqui não mais como um jogo entre masculino e feminino, mas sim vinculando as alteridades adquiridas ao olhar para as identidades vinculadas a mulheres negras diaspóricas, que no contexto da LA Rebellion, puderam reivindicar suas narrativas e ainda assim, assisti-las por um olhar opositor.

Rosine Mfetgo Mbakam (1980), nascida em Camarões, estudou cinema e atualmente vive no Reino Unido. Aqui o sentido da alteridade ganha ainda mais força: é a partir da própria experiência enquanto uma mulher negra diaspórica posicionada no mundo europeu do século XXI que intervém, com seu olhar opositor, documentando a relação de mulheres negras diaspóricas no contexto de migração (*No salão Jolie*, 2018), processos que

.....
⁵Movimento cinematográfico surgido nos anos 1970.

Nas representações cinematográficas, como expõe França (2007), negociam novas possibilidades hermenêuticas a partir de uma tomada de consciência da intensificação da globalidade das migrações, especialmente na virada dos 1980, a nível mundial (TASSI, 2014,p.44)

A teoria de Bell Hooks, ao pensar sob a perspectiva da expectadora negra, pode ser comprovada cada vez mais atual – vide os filmes que serão analisados no próximo tópico - pois, ao incitar uma postura crítica diante dos filmes, induz numa vontade de transformar os sistemas coloniais fortalecidos pelos signos da representação. Ao confrontar a imagem, diretoras negras dizem, como a autora escreve: “Eu não vou só olhar. Quero que meu olhar mude a realidade.” (1992)

4. EXPERIÊNCIAS FEMININAS DIASPÓRICAS EM FILHAS DO PÓ E NO SÃLÃO JOLIE

Daughters of dust, traduzido como *Filhas do pó* (1991) é o primeiro filme de uma cineasta negra a ser distribuído em sala comercial nos EUA, fato que marca o primeiro longa-metragem de Julie Dash. Ambientado em uma ilha no sul dos EUA em 1902, o filme narra a trajetória de migração da família Gullah rumo ao norte, lançando questões acerca pertencimento, passado e futuro.

A partir de uma estrutura multilinear – em que diversas histórias vão cruzando-se durante a narrativa -, é narrado liricamente por uma criança que está sendo gerada durante o processo migratório. Característica que permite ao espectador ou expectadora, pensar sobre lembranças que perpassam corpos em experiências diaspóricas que conectam passado, presente e futuro pois conforme a não linearidade temporal, posiciona aspectos importantes de culturas colonizadas: a memória e a ancestralidade. Esta última, centrada na personagem Nana Peasant, matriarca da família, que retoma diversas vezes em seus diálogos, tradições africanas do povo Gullah afim de mantê-las vivas por meio da oralidade e por alguns objetos que carrega dentro de uma caixa.

O filme inicia-se com a chegada de Yellow Mary Peasant e sua companheira Trula no mesmo barco que Viola Peasant e um fotógrafo, levado para registrar a ida dos membros da família ao chamado “continente”. Este encontro inicial revela as diferenças entre as mulheres da família Peasant, já que há um indício de conflito

entre as personagens Yellow Mary e Viola. As duas não fazem parte da Ilha, vêm através de contextos migratórios anteriores ao evento que desfaz a comunidade. Yellow traz consigo componentes que reconstrói o sentido de mulher empregado pelos familiares – como o seu relacionamento e a condição de trabalho que ela tem após um estupro- a prostituição, ou seja, há uma quebra da tradição por esta personagem, deslocada por sua permanência no Norte. Algo que também ocorre com Viola, desta vez, conduzida pela influência do cristianismo, que a faz ter diversos conflitos com as tradições originárias de Nana. Podemos identificar nestas colocações as referências de experiências diaspóricas que por intermédio de culturas exteriores, colonizadoras, as faz negar ou subverter as relações anteriores com suas culturas primárias.

O longa-metragem é construído por muitos planos abertos, que no âmbito geral, gerencia um tom de conjunto; comunidade aos personagens. Na maioria das cenas, vê-se a união destas mulheres, seus companheiros, filhos e filhas – com ressalvas quando a narrativa foca em suas especificidades – trazendo a dimensão da relação destas pessoas, até mesmo como uma reconstrução do sentido de familiaridade que pessoas negras escravizadas tiveram que abandonar - questão levantada por Nana. Porém, há um atrito nesta nomenclatura posto que a personagem de Eula Peazant, mãe da menina que narra o filme, está gerando uma criança fruto de um estupro, situação que a faz ser negada por seu marido e a faz sentir-se negada pela comunidade.

O trânsito entre os questionamentos das tradições e a certeza de que há um futuro promissor no norte é um posicionamento de um corpo colonizado – aquele que nega o que o constitui e abraça a cultura dominante. É o que carrega a personagem Viola, pois ao ser perguntada por um sobrinho durante uma leitura da bíblia sobre a vida no continente, responde

- *Quando eu saí destas ilhas, eu era uma pecadora e não sabia disto. Mas saí dessas ilhas, toquei o continente e caí nos braços do senhor.*

- *O que tem lá fora, tia Viola?*

- *Vida, criança, o início de uma nova vida.*

- *Quem vive lá?*

- *Jesus Cristo, o filho de Deus.*

O filme encerra-se com a saída de grande parte dos Gullah para o norte, com exceção de Nana, Eula e seu marido, Yellow Mary que posteriormente migra para outro local e Iona, que nos minutos finais, desiste e permanece na ilha sendo levada por seu companheiro – um indígena Cherokee. As interferências nos sonhos e desejos destas mulheres pelos atributos da colonização move cada personagem. Entre o permanecer nas tradições (passado) e ir ao encontro do novo, do mundo “civilizatório” - como uma das personagens menciona - (futuro) o filme se constrói, estabelecendo as nuances que a cultura afro-americana, com suas atribuições diaspóricas teve durante o seu percurso histórico. Violência, sexualidade, deslocamento e pertencimento: são estas as palavras-chaves que afetam as experiências destas mulheres no continente. Das amas de leite do período escravocrata às babás afro-americanas, Julie Dash liga o passado ao presente para semear o futuro, e é assim que *Filhas do Pó* se estabelece no fim: através de Eula e sua filha que nasce na Ilha, ocorre uma ressignificação entre quem fica e quem vai, entre a reorganização da cultura de origem africana com as transformações movidas pela cultura ocidental.

Já em *Chez Jolie Coiffure*, traduzido como *No Salão Jolie* (2018) há a exposição de um processo migratório com outras fundamentações, como a melhoria da condição de trabalho. O documentário acompanha a vivência de Sabine, uma mulher camaronesa que chega à Bélgica ilegalmente depois de ser recrutada por uma agência de empregadas domésticas no Líbano. O ambiente, desta vez, é um salão de cabelereiro localizado dentro de uma galeria comercial que é especializado em tranças - *braids* – e em penteados que remetem a cultura africana – vale ressaltar aqui que em *Filhas do pó*, as mulheres que ainda não haviam tido contato fora da Ilha, possuíam seus cabelos trançados, cada qual com um tipo, prevalecendo a individualidade de cada uma.

No salão de Sabine, os diálogos das vivências das ações migratórias desta mulher e suas clientes como a busca pela regularização das pessoas no país e a permanente busca por melhores condições de trabalho, acabam tornando a expectadora testemunha das histórias. Assim como em *Filhas do pó*, não há linearidade em *No Salão Jolie*, elemento que exemplifica o que já foi exclamado anteriormente: a retomada das experiências colonizadoras no passado, presente e futuro.

Durante a narrativa, acompanhamos uma briga que acontece entre o salão Jolie e o salão vizinho, em que Sabine contesta a outra cabelereira de ter pego “pelo braço” sua cliente e tocado em seu cabelo. Esta discussão, além de ser uma disputa de poder, significa a permanência destas mulheres no espaço que fazem da memória da cultura africana, seus respectivos sustentos.

Uma diferença entre *Filhas do Pó* e *No Salão Jolie* é o conhecimento do estado de colonizado. Enquanto as mulheres de Peasant movem-se pelo desejo de encontrar novas experiências no norte dos Estados Unidos, promovidas pela integração “civilizatória”, Sabine e suas clientes são ocasionadas pela busca de melhor condição de vida e demonstram saber do ambiente colonizador o qual se inserem, exemplificada na fala de Sabine, quando vê turistas encarando o vidro de seu salão:

Move on, whites!
If you go to the zoo, you pay.
When we go to your zoos, we play. (2018)⁶

A violência é compartilhada nos dois longa-metragens analisados. Sabine, conta sobre casos de estupro de mulheres migrantes e a prostituição culminada pela ilegalidade dos trabalhos concedido a estas mulheres – um ponto comum da situação de corpos e culturas colonizadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Problematizar, inicialmente, o binarismo entre olhar e imagem proposta por Laura Mulvey na proposição de uma Teoria Feminista no cinema nos anos 1970 incita novos atalhos para pensar a construção de representações que incluam raça e sexualidade. Para tanto, é necessário pensar sob o viés do pensamento diaspórico para entender os processos definidores de identidades culturais, aqui apresentadas por Stuart Hall.

A inclusão de mulheres negras no âmbito cinematográfico nos fornece itens, por meio de suas narrativas, para pensar sobre experiências que perpassam os

.....
⁶Sigam, brancos! Se vocês vão ao zoológico, vocês pagam. Quando nós vamos aos seus zoológicos, nós pagamos. (Tradução minha)

corpos negros deslocados de sua origem, em contextos diaspóricos, itens que dialogam com as estruturas sociais que são fortalecidas dentro de um sistema colonial, que ligam presente, passado e futuro em uma só jornada. Sendo assim, os trabalhos aqui analisados expõem as histórias que estes corpos carregam e que por um *olhar opositor* transformam a maneira como essas realidades são contadas.

REFERÊNCIAS

DAUGHTERS of Dust. Direção de Julie Dash. Nova York, 1991, 110min.

CHEZ Jolie coiffure. Direção de Rosine Mbakam. Bruxelas, 2018, 70min.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Renato da Silveira (Trad.). Salvador: UFBA, 2008.

FERREIRA, Ceíça. **Reflexões sobre “a mulher”, o olhar e a questão racial na teoria feminista do cinema**. Revista Famecos. Porto Alegre, v. 25, n. 1, janeiro, fevereiro, março e abril de 2018. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/26788/16251>.

GUIMARÃES, Victor. **Pedra na Vidraça (uma introdução à L.A Rebellion)**. 2017. Disponível em <http://www.janeladecinema.com.br/2017/pedra-na-vidraca-uma-introducao-l-rebellion/>.

HALL, Stuart. **Da Diáspora – Identidades e Mediações culturais**. Org.: Liv Sovik; Adelaine La Guardia Resende (Trad.). Belo Horizonte, Editora UFMG, 2009.

HOOKS, Bell. **Olhares negros – raça e representação**. Stephanie Borges (Trad.). São Paulo: Editora Elefante, 2019.

MALUF, Sônia Weidner. et al. **Políticas do Olhar: Feminismo e Cinema em Laura Mulvey**. SciELO. Rev. Estud. Fem. vol.13 no.2 Florianópolis May/Aug. 2005.

TASSI, Rafael Teixeira. **Cinema , identidade e memória**. Chasqui. Quito, nº 125, 44-50, março, 2014.

ENCENANDO O QUEER GAZE: NOTAS CONCEITUAIS SOBRE OLHARES SUBVERSIVOS NO CINEMA

MATHEUS NETO, Romão¹
MONTEIRO SILVA, Arthur Henrique²

RESUMO: O presente trabalho busca revisitar a perspectiva da *gaze theory* de Mulvey (1975) sob a ótica *queer* de Evans e Gamman (1995), a fim de constituir notas quanto aos modos de endereçamento e lógica de olhares que fogem de uma matriz heterossexual e binária em obras cinematográficas internacionais e nacionais. Para tanto, a pesquisa bibliográfica se dá por meio de Burston e Richardson (1995) e Ellsworth (2001), além de Maluf, Melo e Pedro (2005), seguido de ilustrações conceituais por meio da observação dos filmes *Corpo Elétrico* (2017) e *Tangerine* (2015). Como considerações, compreende-se o olhar como posição fluida e volátil, sem qualquer essência ahistórica quanto às categorias de gênero e sexualidade.

PALAVAS-CHAVE: cinema; gay gaze; queer gaze; modos de endereçamento.

INTRODUÇÃO

No mesmo contexto de 1960, época na qual deslocou-se o político para âmbitos considerados privados e pessoais, os esforços analíticos se voltaram também para o cinema, a fim de problematizar as representações de mulheres nas películas, levando em conta as circunstâncias e economias de produção (CHAUDHURI, 2006). Laura Mulvey propõe, em 1975, uma visada pioneira no que se diz respeito à crítica feminista ao cinema, aliando-se à psicanálise para desvendar as relações díspares de gênero por meio do prazer visual objetificador na narrativa clássica do cinema hollywoodiano.

.....
¹Mestrando em Comunicação e Formações Socioculturais do Programa de Pós-Graduação de Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Integrante do Núcleo de Estudos em Ficção Seriada (UFPR). Bolsista CAPES. E-mail: romaomatheusneto@gmail.com

²Mestrando em Comunicação e Formações Socioculturais do Programa de Pós-Graduação de Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Integrante do Núcleo de Estudos em Ficção Seriada (UFPR). E-mail: arthurmmonteiro@gmail.com

No entanto, novos tensionamentos foram produzidos a partir de sua obra, a pensar nos modos de endereçamento de diferentes gêneros e sexualidades, como lésbicas, gays, bissexuais e transgêneros. Neste artigo, serão explorados os questionamentos a partir do texto de Evans e Gamman, *The Gaze Revisited, Or Reviewing Queer Viewing* (1995), que estuda os elementos necessários para constituir - ou não - um modelo mulveyriano de queer gaze.

A partir das visões desses autores, busca-se elencar notas conceituais para a gaze theory na incorporação do sujeito LGBTQ+, de forma a entender a concepção do olhar queer pela ilustração dos modos de endereçamento subversivos a partir dos filmes *Corpo Elétrico* e *Tangerine*. Desse modo, o presente artigo pretende constituir abordagens e considerações pontuais quanto aos modos de endereçamento e lógica de olhares que fogem de uma matriz heterossexual e binária em obras cinematográficas internacionais e nacionais por meio de uma epistemologia queer.

1. ENTRE OLHARES E PRAZERES VISUAIS: A TEORIA DE LAURA MULVEY

Em uma das inaugurações da teoria feminista do cinema, Laura Mulvey publica, em 1975, o texto *Visual Pleasure and Narrative Cinema* na revista científica *Screen*, mirando na compreensão dos encadeamentos entre a narrativa, tela e espectador. Ao eleger o cinema clássico hollywoodiano como ponto de crítica, a autora lança mão da ferramenta feminista aliada à psicanálise para documentar como os filmes endereçam seus leitores por meio de diferentes gramáticas, considerando a indústria cinematográfica como reflexo e estrutura das subjetividades patriarcais aglomeradas na própria produção, enquadramentos e imagens, bem como na recepção (MULVEY, 2018). Em outras palavras, a teórica procura delinear como a disparidade de gênero condiciona o prazer visual na experiência de cultura de mídia.

Para constituir uma crítica e política do olhar — a *gaze theory* —, Mulvey (2018) conduz as teorias freudianas para pensar um inconsciente generificado, pontuando a ansiedade e ameaça da castração como um dos pilares de ordem sexual e formação identitária masculina. Logo, em uma sociedade arraigada pelo

falocentrismo, a mulher torna-se mero signo, portadora de significados, dizendo respeito ao poder cultural do homem sobre ela e do texto fílmico sobre o espectador. Neste sentido, é imposto um olhar masculino — o *male gaze* — como regime de prazer visual, hierarquizando desejos por meio da linguagem e interditando qualquer narrativa construída além da norma sexista e heterossexual (MALUF; MELLO; PEDRO, 2005).

Para compreender este instrumento e, portanto, rompê-lo por meio do contra-cinema, são colocados como cerne da discussão as posições duais entre o sujeito passivo/ativo e feminino/masculino nas disposições das narrativas visuais. Isto quer dizer, como argumenta Filho (2012) em uma leitura mulveyriana, que por meio dos planos estáticos, as personagens femininas tradicionais dos filmes constantemente são retratadas como figuras frágeis, como objetos e significantes ambiguos que subvertem determinados protocolos mas simultaneamente dependem da personagem masculina para seu próprio desenvolvimento na trama. Em contrapartida, os homens possuem um olhar determinante, sempre conduzindo as ações como um sujeito portador de ação, e não de reação. Por isso, ainda segundo o autor, as câmeras os seguem, posicionando-os como pontos centrais dentro das obras. Esta leitura se mostra coerente, ao passo que Mulvey (2018, p. 413): “as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de ‘para-ser-olhada.’”

Na espetacularização da figura feminina exibicionista, em que ocorre um desenvolvimento oposto ao da história por meio de uma cultuação erótica (MULVEY, 2018), ocorre, em sentidos ainda freudianos, determinadas ações voyeurísticas entre espectador e a grande dela situados na sala escura: a identificação egológica e narcisista do observador com a imagem que é vista, a escopofilia — isto é, o prazer visual derivado do prazer sexual por meio do olhar e da observação sem ser notado —, bem como o fetichismo, ou seja, o investimento em objetos materiais, “colocando a mulher em uma posição desvalorizada, de alguém que deve ser salvo ou punido” (MALUF; MELLO; PEDRO, 2005, p. 345). Com tal característica, argumenta Chaudhuri (2006), as representações sexuais femininas acabam por estabelecer de modo prévio como uma mulher deve

ser olhada e, conseqüentemente, endereçando e posicionando os diferentes leitores como posições masculinas objetificadoras e agentes ativos do olhar.

Fundante para a(s) teoria(s) feminista(s) do cinema, Mulvey (2018) ainda chama atenção para três modos de olhar e prazer visual: 1) o olhar da câmera enquanto grava o evento; 2) o olhar dos personagens entre si mesmos em uma ilusão cinematográfica; 3) o olhar da audiência enquanto assiste o produto final. Essas imbricações visuais estão conectadas à questão de gênero, já que permeiam por elas o desejo erótico e sexual (EVANS; GAMMAN, 1995).

Maluf, Mello e Pedro (2005) notam também algumas revisitações da *gaze theory* realizadas pela própria Laura Mulvey em obra posteriores, ampliando as disposições de olhares para espectadoras mulheres e personagens femininas como personagens principais das obras. Por isso, o ponto de vista masculino não seria essencialmente do homem, mas uma posição fluida e variável, que, por meio das identificações femininas, serviria tanto como liberadora quanto como conservadora. O rompimento deste raciocínio se daria, portanto, em diferentes usos técnicos cinematográficos, como o plano sequência, e nas suas desconstruções dos papéis femininos destinados a subordinação, aliado à concepção de gênero como categoria embalada por negociações históricas, políticas, econômicas e sociais (FILHO, 2012). Assim, seria possível maior agência feminina durante a experiência visual no cinema.

Diante deste panorama pontual da teoria feminista do cinema, observa-se uma importante ferramenta institucionalizada na academia em diferentes áreas de estudo, propondo um modo interdisciplinar para pensar gramáticas, visuais e representações que vão além das normas sexistas instauradas pelos imaginários patriarcais (CHAUDHURI, 2006). Entretanto, mesmo com seu marco teórico fundamental, a *gaze theory* é constantemente tensionada em suas frestas para pensar modos de endereçamento que fujam de uma matriz binária de gênero e sexualidade, para pensar na possibilidade (ou não) de um olhar *queer*, a ser abordado por este artigo.

2. QUEERIZANDO O OLHAR: REVISITAÇÕES DA *GAZE THEORY*

Pensar fundamentalmente no prazer visual estipulado pelas referências subjetivas masculinas e falocêntricas nos permite construir um raciocínio de

um olhar cuja objetificação é direcionada à mulher (MULVEY, 2018). Contudo, frente à uma reflexão queer sobre a própria teoria mulveyriana, são realizados alguns questionamentos: de que homem e mulher, especificamente, estamos falando? Como funcionam as lógicas de endereçamento que fogem aos binarismos? Assim como um *male gaze* e *female gaze*, haveria, de fato, um *queer gaze*?

Nesta esteira de problemáticas, Evans e Gamman (1995) revisitam a teoria feminista do cinema, pontuando a identificação de certo heterocentrismo na conceitualização do *male gaze*, já que a homossexualidade é posta como subtexto imagético. Além disso, há outras múltiplas identificações, como homens que são endereçados de modo a se posicionarem como personagens femininas ou objetificarem personagens masculinos sem a perspectiva homossexual. Surge, então, uma necessidade de uma análise pós-estruturalista, que vá além do binário.

Ainda, segundo as autoras, o gênero surge enquanto categoria privilegiada em detrimento de outras discussões, como raça. Assim, tal modelo não compreenderia o *male gaze* associado à etnicidade e ao contexto no qual se está assistindo determinado produto. Argumenta-se que é necessário a reflexão sobre o *gaze* pensando simultaneamente no contexto e nas diferentes mídias que desenvolvem diferentes respostas, por exemplo, a diferença entre assistir ao filme na clássica sala de cinema e nas telas de TV ou celular. Por isso, estabelecem-se as diferenças entre os indivíduos que assistem aquele conteúdo (EVANS; GAMMAN, 1995). Consequentemente, são construídas posições ambivalentes e identidades conflitantes no processo.

A limitação significativa da *gaze theory* estaria no seu caráter demasiadamente psicanalítico, considerando sua prática discursiva demasiadamente etnocêntrica e um sentido potencialmente ahistórico do elemento que estuda (EVANS; GAMMAN, 1995). Logo, nota-se a importância desta teoria para abordar o gênero e suas imbricações/marcações, mas também a sua impossibilidade de explicar outras dinâmicas identitárias que se interseccionam. Tal debate vai ao encontro com os argumentos de Lauretis (1987). Na presença das tecnologias de gênero, a historiadora denota a universalização e cristalização da “mulher” e “homem” necessidade de se pensar, pelo contrário, as diversas perspectivas,

culturais, raciais e de classe dentro e entre esses mesmos polos. Em outras palavras, ela desloca a anatomia humana para o discurso (FILHO, 2012).

Se o conceito de identidade, gênero e sexualidade estão postos aos jogos de significações históricas, políticas e culturais, são desconstruídas suas definições como fixas, unificadas e estáveis, senão ações performativas (SILVA, 2019). Por conseguinte, se o sujeito torna-se fluido, o próprio olhar se configura como complexo, não existindo, essencialmente, um modo gay, lésbico, bissexual ou transgênero de ver certo conteúdo cinematográfico. O que acontecem são as circulações de imagens a partir de competências culturais de cineastas LGBTs e de audiência também LGBT, produzindo códigos e experiências subculturais. São tais pistas que assinalam interpelações, identificações e voyeurismos (EVANS; GAMMAN, 1995).

Alinhado às políticas de identidade, observam-se modos de ver que não corroboram com uma perspectiva heterossexual e tampouco se alinham à uma simples concepção binária entre *male gaze* e *female gaze*. Portanto, pensar cinema, prazer visual e gênero demanda conceber essa tríade como experiência e potencialidades (ou não) de leituras subversivas por meio das ambiguidades e negociações desestabilizadoras subculturais (EVANS; GAMMAN, 1995). Ademais disso, deslocar os polos duais homem/mulher, feminino/masculino, natureza/cultura como interdependentes em vez de opostos possibilita um alargamento dos olhares, representações e identificações além dos estereótipos normativos. É necessário, contudo, explicitar que não se trata abandonar ou desconsiderar a obra de Laura Mulvey, mas, assim como afirma Filho (2012), refletir os prazeres visuais pelas outras fissuras existentes no discurso.

3. CORPO ELÉTRICO E TANGERINE: POSSÍVEIS OLHARES DISSIDENTES

Para ilustrar as notas sobre uma possível queer gaze, foi decidido realizar a observação das produções audiovisuais por meio dos modos de endereçamento, de Ellsworth (2001). Esse conceito compreende que os produtores de filmes e audiovisuais idealizam para quem sua obra é endereçada, imprimindo marcas e pistas intencionais e não intencionais na produção. Um filme não seria composto apenas por imagens visuais e tramas narradas, mas também por uma estrutura

de endereçamento direcionada para uma idealização de um espectador. Por este indivíduo não ser exatamente como o produtor idealizou e nem como ele pensa de si mesmo, o filme também não é como os cineastas pensam. Logo, existem múltiplos modos de endereçamento em um filme.

Os filmes selecionados para observação foram *Corpo Elétrico* (2017) e *Tangerine* (2015), com o objetivo de encontrar similaridades e diferenças entre os olhares e as posições da produção em movimento com as representações de gênero. A escolha dos corpus decorreu em três tópicos de seleção: produção realizada nos últimos cinco anos; país principal de produção e relevância da narrativa para a representação queer audiovisual. Enquanto o recorte temporal foi escolhido pela proximidade entre veiculação dos filmes e produção deste artigo e o local de produção foi decidido para investigar uma produção nacional e uma segunda internacional (Estados Unidos), a seleção pela importância da narrativa ocorreu pela pesquisa de críticas e compilados de produções audiovisuais com representações consideradas importantes pelo movimento queer³. É importante destacar que futuras análises e decupagens de narrativas pertencentes a outros formatos (ex.: seriados, curta-metragem, etc.); diferentes países e abordagens podem evoluir as notas mencionadas neste artigo.

O filme brasileiro, *Corpo Elétrico*⁴, é um drama que mostra o cotidiano de operários de uma fábrica de tecidos nas últimas semanas do ano, em meio a celebrações, bares e novos encontros. O desenvolvimento central da narrativa acontece ao redor de Elias, um assistente de estilista gay (presumidamente, já que não relação dele com gêneros além do masculino no filme) que se relaciona com diferentes pessoas ao longo da narrativa, afetivamente e sexualmente. A produção, de 2017, foi dirigida e escrita por Marcelo Caetano⁵ e o protagonista é interpretado por Kelner Macêdo. Distribuído pela Vitrine

.....
³A busca por filmes que pudessem ser observados foi iniciada em um compilado de produções apresentadas numa aula sobre *Queer Cinema*. Apesar da quantidade de audiovisuais possíveis, foram escolhidos dois que comporiam um cinema alternativo, porém com reconhecimento de público e de cineastas.

⁴Trailer do filme *Corpo Elétrico*, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Gx-COChjc7o>>, acesso em 08 out. 2019.

⁵Ficha técnica de *Corpo Elétrico*, disponível em <<https://abcine.org.br/site/corpo-eletrico/>>, acesso em 08 out. 2019.

Filmes, recebeu o prêmio APCA de melhor filme do ano (O GLOBO, 2018), mostrando a relevância que a produção teve no circuito nacional. A presença de temas como as relações homoafetivas (e até multiafetivas), a convivência entre homo e heterossexuais e a presença de mulheres trans reticentes com os conflitos de classe, o cotidiano da periferia e a diversão sem esbanjamento de dinheiro traz à narrativa um local de fala importante.

A narrativa americana, *Tangerine*⁶, é uma dramédia filmada inteiramente com três câmeras de iPhone 5S. O roteiro gira ao redor da busca de Sin-Dee e Alexandra, duas amigas trans, negras e prostitutas, pelo namorado cafetão da primeira após descobrir que ele a traiu. Coincidente, o filme também se passa em época de fim de ano. Distribuído pela Magnolia Pictures, produtora americana de filmes independentes, angariou prêmios de festivais de filmes durante o ano de 2015⁷. Diferente de *Corpo Elétrico*, a produção do diretor Sean Baker possui um roteiro com começo, meio e fim, pois a vingança de Sin-Dee é a linha narrativa que guia o filme. Entre o enredo desenvolvido em *Tangerine*, também encontra-se a abordagem de temas como a prostituição, a rejeição cultural do desejo sexual e afetivo por mulheres trans e o tráfico de drogas.

Para entender os olhares divergentes presentes em ambos os filmes, vira-se a observação em primeiro lugar para o elenco. Na produção brasileira, os personagens com maior tempo de tela e desenvolvimento narrativo são negros, com corpos sem porte físico malhados e o círculo do elenco das drag queens é desafiador aos modelos de binaridade, sendo homens com elementos - perucas, roupas, movimentos - associados ao feminino. No filme americano, as duas personagens principais são mulheres trans negras e o elenco de apoio é constituído por uma família armênia. Diferentemente da primeira película, não há uma quebra de modelos binários em *Tangerine*, mas há uma representação de dissidências que fogem dos modelos tradicionais.

.....
⁶Trailer do filme *Tangerine*, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ALSwW-Tb88ZU>>, acesso em 08 out. 2019.

⁷Audience Award e Breakthrough Actor/Actress (Mya Taylor), do Gotham Independent Film Awards foram dois dos prêmios recebidos por *Tangerine*. Fonte: The Gotham Independent Film Awards, <<https://gotham.ifp.org/>>, acesso em 08 out. 2019.

Essas divergências desafiam a *gaze theory* que, em sua concepção de olhar ativo e produtor versus olhar submisso e observado, denota um binarismo imbricado. Como Evans e Gamman (1995) citam, há a necessidade de uma visão que vá além do binário para que as identificações *queer* sejam reais, e isso é especialmente percebido em *Corpo Elétrico*. O personagem principal se relaciona com pessoas de diferentes tipos físicos, idades, comportamentos e tem uma relação com elas que diverge no que ele enxerga nelas e em como as pessoas se posicionam a ele. Por exemplo, a relação de Elias com Arthur (interpretado por Ronaldo Serruya, este último sendo um aparente caso on/off⁸ de longa data do protagonista) é quase paternal, se aliando a modelos heteronormativos de masculinidade da parte de Arthur, como se ele visse o outro personagem como alguém a ser cuidado. A relação de ambos também é próxima a uma situação estável. Já o relacionamento do personagem principal com Wellington e Simplesmente Pantera (interpretados por Lucas Andrade e Linn da Quebrada) pode ser observado por outra ótica, pois ambos têm comportamentos e semblantes tidos no modelo de feminilidade. Elias se relaciona com eles afetivamente e sexualmente, demonstrando um interesse que não se prende ao masculino.

Essas interrelações entre os personagens de *Corpo Elétrico* e seus processos de identificação são determinantes para ilustrar a fluidez das identidades “contraditórias, múltiplas e simultâneas” citadas por Evans e Gamman (1995), sintetizado no *genderfuck* “enquanto significante flutuante, deslocado do gênero cultural e seus comportamentos” (p. 43). É o masculino e o feminino num corpo só, a partir de representações fluidas e ambíguas, que desconstroem as percepções binárias definidas por um olhar produtor e transfere a leitura deste corpo para a subjetividade do observador.

Há uma tensão da estrutura tradicional do prazer visual em *Corpo Elétrico* e em *Tangerine*. As autoras trazem uma citação de Miller (*apud* EVANS; GAMMAN, 1995) que afirma que o olhar masculino sobre o corpo masculino erotizado costuma se diferenciar no “macho alfa” intimidador e no “corpo gay malhado de academia”. Avançando para um cenário *mainstream* de cinema, essas representações de corpos malhados e higienizados ainda são frequentes e, nas relações LGBTQ+, são recolocadas em modelos heteronormativos⁹. Entretanto, os filmes aqui analisados se distanciam dessas exibições.

A produção de Marcelo Caetano apresenta uma quebra do corpo gay dos modelos hollywoodianos - há suor, pêlos, barrigas, pés, entre outros elementos que trazem uma realidade visceral. Percebe-se o rompimento da heteronormatividade nas relações homoafetivas do filme, já que os personagens parecem fugir - ou não querer se encaixar - em relacionamentos monogâmicos. Em *Tangerine*, as personagens utilizam a mesma roupa durante quase o filme inteiro e são roupas que já demonstram desgastes. As cenas de sexo são desconfortáveis pela situação das personagens e mostram corpos não comuns no cinema hollywoodiano - e quando há corpos hegemônicos, são rechaçados pelos protagonistas, como na relação entre Sin-Dee e Dinah e na sequência em que Razmik expulsa Selenia de seu carro ao descobrir que ela é uma mulher cisgênero.

Essa quebra do prazer de cenas esteticamente perfeitas também é perceptível em *Tangerine*. Como Silva (2018) cita em sua análise, os ambientes da película são crus, riscados, deteriorados e reais. Ainda que seja situado em Los Angeles, os locais em que as sequências ocorrem se distanciam daquela imagem hegemônica de L.A - não há luxo nas cenas. Há ruas periféricas, bares vazios, banheiros sujos, puteiros. A iluminação e o ângulo dos enquadramentos não são limpos, entregando uma sensação de quase amadorismo premeditado, como que para aproximar as sequências e personagens de uma realidade crua da narrativa.

O filme brasileiro é marcado por ausências de padrões estereotipados. Para além do elenco, nota-se a ausência de um roteiro marcado por início, meio e fim de narrativa. O diretor Marcelo, em entrevista para o *Cinema em Cena*, apontou que “[...] as pessoas olham para o filme e já ficam buscando os três atos, cronometrando as viradas. Então, a gente pensou diferente” (ALVES, 2017). Há sequências de cenas que constroem uma narrativa, porém não denotam uma linearidade, trazendo um estranhamento ao espectador, especialmente àqueles que conheceram ao filme através do trailer, que subentende que existe uma linha narrativa tradicional a ser desenvolvida na produção. Outro ponto de

.....
⁸Um relacionamento considerado on/off é aquele que está num ciclo constante de términos e reatações.

⁹Por heteronormativos, entendemos os modelos que visam enquadrar relações - heterossexuais, homossexuais e as demais - “em um binarismo de gênero que organize suas práticas, atos e desejos a partir do modelo do casal heterossexual reprodutivo” (Pino, 2007, p. 160).

destaque no estranhamento é a ausência de trilha sonora no filme, com músicas presentes apenas nas sequências de festas entre o elenco para criar um ambiente, e não para evocar sentimentos em cena.

Essas ausências compõem uma não-familiaridade do espectador com a película. Evitar esses elementos é comum ao cinema alternativo, e *Corpo Elétrico* se apropria disso para mostrar uma subversão do que é esperado de um filme. O diretor busca encenar uma sequência de situações cotidianas que independem dos conflitos de um roteiro habitual para contar histórias sobre pessoas que vivem à margem das avenidas iluminadas de São Paulo, mas ocupam as ruas, os bares e as fábricas da cidade. Tensionando com o estudo de Ellsworth (2001), *Corpo Elétrico*, ao negar estruturas comuns em sua produção, pode tornar a película difícil de assistir e se distanciar daqueles indivíduos que se identificam nesta representação, mas que esperam “encontrar” um simples prazer de ver um filme. A autora aponta que a estrutura de endereçamento de filmes alternativos podem produzir mudanças sociais, porém não concretizam esse alcance por terem uma distância entre as identidades representadas e os textos apresentados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da leitura estabelecida, percebe-se a quebra do *queer gaze* citada por Evans e Gamman (1995) ao reconhecer a limitação psicanalítica do conceito. Primeiramente, o rompimento ocorre na priorização do olhar sobre o gênero em detrimento de outras características do indivíduo, como etnia e classe. As autoras reconhecem que este modelo não permite associar o contexto cultural de recepção e leitura do produto audiovisual. Há uma consideração importante sobre esta contextualização dos indivíduos em frente ao texto do filme, e não apenas a experiência de assistir. Isso é ilustrado em *Tangerine*, pois a leitura escapa a uma visão puramente LGBTQ+. É necessário um entendimento de lugar social, vivência do trabalho nas ruas periféricas de Los Angeles e cultura imigrante para compreender os olhares e textos endereçados pelos personagens. Possuir apenas a competência de ser *queer* não é o bastante.

Segundo, questiona-se o entendimento dos sujeitos pela *gaze theory*. A teoria do olhar supõe uma homogeneidade que inexiste no contexto de pluralidade

identitária queer. Isso é ilustrado em ambos os filmes, por exemplo, na comparação entre as drags de *Corpo Elétrico* e as protagonistas de *Tangerine*. Já nessa relação, percebe-se entendimentos e pistas visuais diferentes da feminilidade materializadas em cada um dos núcleos. Desta forma, não é possível estabelecer identificações únicas em relação às imagens para construir um *queer gaze* homogêneo.

E então, a partir das contribuições de Jill Soloway sobre as tentativas de definição de um *female gaze*¹⁰, também é possível encontrar um rompimento no olhar da produção. Para retratar indivíduos e relações LGBTQ+ sem o apelo visual erotizado e com o objetivo de ilustrar a realidade nua e crua, colocando estes personagens no centro da narrativa, deduz-se que a produção seja pensada e aliada como um cinema alternativo que parte dos próprios sujeitos representados. Porém, apesar dos atores principais serem pessoas LGBTQ+, os diretores não se enquadram diretamente dentro da sigla - o que leva a notar como há uma quebra da essencialidade das identidades na constituição do *gaze*. O olhar é complexo e fluido (EVANS; GAMMAN, 1995) e não existe essencialmente a partir do modo de ver gay, lésbico, trans ou *queer*. Existe uma produção de códigos subculturais na circulação de imagens reproduzidas a partir das competências culturais, visuais e contextuais dos cineastas e também da audiência. São modos de ver que não corroboram com uma perspectiva heterossexual e tampouco se alinham à uma simples inversão do *male gaze* para *female gaze* ou para um *queer gaze*. E, por vezes, como as autoras mencionam, nem todos compreendem os significados desses códigos, apenas aqueles indivíduos que pertencem àquela relação de cultura-representação.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alessandra. **Corpo Elétrico**: o amor contra a “roteirocracia”. 2017. Disponível em <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/coluna/ler/2336/corpo-el%C3%89trico>>, acesso em 12 out. 2019.

CHAUDHURI, Shonini. **Feminist Film Theorists Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed**. Routledge, 2006.

.....
¹⁰A aula de Jill Soloway sobre o *female gaze* pode ser encontrada em <<https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I>>. Acesso em 12 out. 2019.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Modos de Endereçamento**: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Nunca fomos humanos – nos rastros do sujeito*, Belo Horizonte, Autêntica, 2001;

EVANS, Caroline; GAMMAN, Lorraine. **The Gaze Revisited, Or Reviewing Queer Viewing**. In: BURSTON, Paul; RICHARDSON, Colin. *A Queer Romance: Lesbians, Gay Men and Popular Culture*. New York: Routledge. 1995.

FILHO, José Hildo de Oliveira. **O cinema narrativo, a psicanálise e o feminismo sob a perspectiva de Laura Mulvey**. *Revista Habitus: revista eletrônica dos alunos de graduação em Ciências Sociais - IFCS/UFRJ*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 38 - 49, agosto 2012. Semestral. Disponível em: www.habitus.ifcs.ufrj.br. Acesso em: 10 de outubro de 2019.

LAURETIS, Teresa de. **Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

MALUF, S. W.; MELLO, C. A. de; PEDRO, V. **Políticas do Olhar: feminismo e cinema em Laura Mulvey**. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 343-350, ago. 2005.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. *Screen*, v. 16, n. 3, p. 6-27, Autumn 1975

MULVEY, Laura. **Prazer Visual e cinema narrativo**. In: XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 2018. p. 437-453.

O GLOBO. **Em festa marcada por protestos, APCA premia melhores de 2017**. *Jornal O Globo*, 5 jun. 2018. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/em-festa-marcada-por-protestos-apca-premia-melhores-de-2017-22748897>. Acesso em: 12 out. 2019.

SILVA, C. R. da. **Corpos (Trans)formados no cinema**. 2018. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/178447>. Acesso em: 10 out. 2019.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: Uma Introdução às Teorias de Currículo**. Editora Autêntica. 2019.

PINO, N. P. **A teoria queer e os intersex: experiências invisíveis de corpos des-feitos**. In: *Cadernos Pagu*, v. 28, p. 149-174, jan/jun, 2007.

MULHERES DIRETORAS NO CINEMA LATINO-AMERICANO – A IMPORTÂNCIA DO MAPEAMENTO PARA A ELABORAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS INCLUSIVAS

Graziela Braz Camilo¹

Solange Straube Stecz²

RESUMO: O trabalho analisa a participação de mulheres como diretoras de filmes de longa-metragem no Brasil e no México, tendo como base os anos de 2007 e 2017, e discute a importância do mapeamento dessa categoria de análise nos anuários estatísticos do setor. Uma vez observada a discrepância ao comparar os dados da participação de homens e mulheres em funções-chave, como o caso da direção, na indústria cinematográfica, abre-se a discussão para a elaboração e implementação de políticas públicas inclusivas que visem mitigar essa desigualdade.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema Latino-Americano; Mulheres diretoras; Políticas Públicas.

INTRODUÇÃO

O projeto partiu de um levantamento da participação de mulheres como diretoras de filmes de longa-metragem no Brasil e no México, tendo como base os dados contidos em anuários estatísticos e informes do setor audiovisual disponibilizados pelo Observatório do Cinema e do Audiovisual (OCA) da Agência Nacional de Cinema (ANCINE) e pelo Instituto Mexicano de Cinematografía. Inicialmente, procurou-se averiguar a atuação das mulheres atrás das câmeras em outros países da América Latina, entretanto, observou-se, naquele momento, que não havia dados atualizados nos anuários de cinema do Chile, Colômbia e Argentina. Essa lacuna de informação sinaliza a importância desta categoria de análise para a elaboração de políticas públicas que mitiguem a desigualdade de gênero na indústria cinematográfica latino-americana.

.....
¹Graduanda em Cinema na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Graduada em Letras - Português e Inglês, pela Universidade Federal de Roraima (UFRR), com especialização em Literatura Brasileira e História Nacional pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), labrazca@gmail.com

²Pesquisadora e coordenadora da Linha de Pesquisa Cinema e Educação do Grupo de Estudos GPCINE da Universidade Estadual do Paraná/Campus II/FAP. Doutora em Educação. solange.stecz@gmail.com

A pesquisa compreendeu o levantamento e análise de dados da indústria do cinema e audiovisual latino-americano, disponibilizados pelos órgãos competentes em seus anuários do setor. Inicialmente, centrou-se em 2 países: Brasil e México. No Brasil, a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) conta com Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA), que traz importantes indicadores das atividades do mercado audiovisual brasileiro, como a participação de mulheres roteiristas, diretoras e produtoras executivas em filmes de longa-metragem com exibição comercial no país. No México, o Instituto Mexicano de Cinematografía também disponibiliza anuários estatísticos do setor atualizados, contendo relevantes informações acerca da presença feminina atrás das câmeras.

1. A IMPORTÂNCIA DO MAPEAMENTO DA PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES ATRÁS DAS CÂMERAS

O Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA) divulgou que em 2017 o percentual de filmes dirigidos por mulheres diminuiu de 20,3% para 15,8%, enquanto que a direção mista (homem e mulher juntos assinando a direção) aumentou de forma significativa, passando de 1,4% em 2016, para 7%, em 2017.

A tabela abaixo mostra o número de títulos de longa-metragem realizados em 2017, e a porcentagem de homens e mulheres na direção, além da categoria mista, que refere-se a codireções entre ambos, de acordo com o Informe Anual Preliminar 2017, referente ao segmento de salas de exibição, no período de 05 de janeiro de 2017 a 03 de janeiro de 2018.

| Gênero da direção | Número de títulos | % do Total |
|--------------------------|--------------------------|-------------------|
| Masculino | 122 | 77,2% |
| Feminino | 25 | 15,8% |
| Mista | 11 | 7,0% |
| Total | 158 | 100,0% |

Tabela 1 – Gênero da direção

Fonte: Informe Anual Preliminar 2017 (Ancine, 2018)

Em 2007, 78 filmes nacionais entraram no circuito exibidor brasileiro, dos 15,4% foram dirigidos por mulheres³. Em 2017, foram comercializados em salas de

exibição 158 longa-metragens nacionais⁴, dos quais 15,8% tiveram uma mulher na direção. Em uma década, o número de filmes brasileiros com exibição comercial mais do que dobrou, entretanto, a participação de diretoras mulheres se manteve baixa. Houve uma oscilação dessa participação ao longo da década observada, porém de poucos pontos percentuais.

Uma análise interseccional entre gênero e trabalho permite expor, de acordo com dados divulgados em 2018 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que 51,7% da população brasileira é composta por mulheres⁵, no entanto, se observadas as funções de direção, a participação delas no mercado de trabalho cinematográfico é numericamente muito inferior, indicando uma discrepância que vai além dos números.

Os informes publicados pelo OCA trazem ainda, outros dados relevantes sobre a indústria cinematográfica nacional, apresentando recortes como a etnia dos diretores, roteiristas e produtores executivos, além da região em que estão localizadas as empresas produtoras desses longa-metragens brasileiros que chegam às salas comerciais. Os dados revelam um desequilíbrio no investimento dos recursos públicos em filmes realizados por homens e mulheres, brancos e negros, o norte e o sul do país, e permitem observar que o Estado, por meio de seus programas e editais, vem reproduzindo práticas que privilegiam certos grupos em detrimento de outros. Às mulheres, aos negros e indígenas, às pessoas pobres e periféricas, resta pouco ou quase nenhum espaço para a plena expressão de sua cultura e identidade.

Em resposta à essa problemática, o extinto Ministério da Cultura do Brasil⁶, através do programa intitulado Audiovisual Gera Futuro, lançado em fevereiro de

.....
³De acordo com o Dicionário de filmes brasileiros, de Antônio Leão da Silva Neto (2009).

⁴Segundo o Sistema de Acompanhamento de Distribuição em Salas (SADIS), o total de títulos nacionais exibidos comercialmente em nosso parque exibidor foi de 160. (<https://oca.ancine.gov.br/mercado-audiovisual-brasileiro>).

⁵Dados da PNAD Contínua (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua) 2018. (<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18320-quantidade-de-homens-e-mulheres.html>).

⁶Atual Secretaria Especial da Cultura, vinculada ao Ministério da Cidadania alteração realizada pela Medida Provisória nº 870, de 2019, que dispõe da Organização da Presidência e dos Ministérios.

2018, com recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), estabeleceu um sistema de cotas visando recompor a participação de realizadores oriundos de camadas da sociedade que historicamente têm menos acesso aos mecanismos públicos de fomento à realização artística, como é o caso das mulheres, dos negros e indígenas, além de cotas regionais que visavam a descentralização das produções. Segundo o edital, os recursos seriam distribuídos de forma a garantir que no mínimo 20% dos recursos fossem destinados a projetos de produtoras com sede na região sul, e nos estados de Minas Gerais e Espírito Santo. Às regiões norte, nordeste e centro-oeste se destinariam 30% dos recursos do edital. Uma vez atendidas essas cotas regionais, o edital estabelecia critérios de ações afirmativas e de estímulo a novos roteiristas (50% dos projetos), a roteiristas mulheres (50% dos projetos) e negros e/ou indígenas (25% dos projetos).⁷

Os critérios adotados no referido edital, representa um avanço significativo para esses grupos sociais, como forma de resposta e encaminhamento do trabalho de análise dos dados da indústria cinematográfica nacional, que pode ser contemplado em artigos e informes publicados pelo OCA. Isso evidencia a importância de se adotar categorias de análise que levem em consideração o gênero, a etnia, a região, e também a classe social, pela relevância desses recortes para um entendimento mais profundo do tema da desigualdade no país. A medida, inovadora e pioneira no contexto latino-americano, merece ser analisada e difundida, assim como ampliada a outros programas e editais de incentivo à cultura.

Os resultados preliminares de 2018, elaborados pela Superintendência de Análise de Mercado da ANCINE, mostram que os filmes com diretoras mulheres receberam 26,12% do total investido em projetos contemplados com recursos do FSA. O número, apesar de ainda bastante baixo, representa 10% a mais do que a porcentagem de filmes de longa-metragem dirigidos por mulheres e exibidos comercialmente no ano anterior. Quanto ao percentual de títulos lançados em 2018, as mulheres assinaram a direção de 22% do total de 184 longa-metragens.

A atuação das mulheres no campo da realização cinematográfica no México manteve em 2017 uma tendência de crescimento que já se apresentava nos últimos anos, de acordo com o anuário estatístico do setor, publicado pelo Instituto Mexicano de Cinematografia. Do total de 176 filmes produzidos,

42 foram dirigidos por elas, o número mais alto desde o início do trabalho de mapeamento da categoria, em 2007, em que elas dirigiram 8 longa-metragens.

“Com relação ao ano de 2016, houve mais filmes produzidos e escritos por mulheres, com um aumento de 34% e 30% respectivamente. 52% do total das produções contaram com a participação de mulheres como diretoras, roteiristas ou produtoras.” (Anuario Estadístico de Cine Mexicano⁸ 2017, p.57).

No México, a discussão sobre adotar-se cotas de gênero nos editais públicos para produção cinematográfica ainda está se iniciando, sendo já uma política estabelecida no sistema eleitoral, onde as mulheres têm o direito a 50% das candidaturas a cargos eletivos. Este mecanismo de integração paritária fez com que o México alcançasse o 11º lugar no ranking de participação feminina na política, o 3º país mais bem posicionado entre os países ibero-americanos, com 42,6% de participação na câmara e 36,7% no senado, segundo informe de 2017, divulgado pela União Interparlamentar (IPU) e pela ONU Mulheres. O Brasil, em contrapartida, encontra-se na 154ª posição, com apenas 10,7% de mulheres na câmara e 14,8% no senado.

Dentre os fatores que podem ser apontados como determinantes para a participação significativamente inferior das mulheres em funções de liderança no mercado de trabalho, como é o caso da direção cinematográfica, destaca-se a indisponibilidade para assumir trabalhos que exigem viagens e uma agenda menos convencional, isso em decorrência, principalmente, da maternidade e do acúmulo de funções profissionais com os afazeres domésticos.

2. ESTEREÓTIPOS, SILENCIAMENTO E SUB-REPRESENTAÇÃO

A atuação das mulheres como diretoras, apesar de sua relevância para a história do cinema, tem sido irregular e dificultosa, e muitas de suas realizações acabaram sendo esquecidas pela crítica e curadoria, ou se perderam pela ausência de um trabalho de preservação.

.....
⁷Edital SAV/MINC/FSA N° 10, de 23 de fevereiro de 2018.

⁸Tradução nossa.

O quadro abaixo, elaborado por Marina Cavalcanti Tedesco a partir de uma cronologia levantada por Teresa Toledo em 1987 e outras fontes bibliográficas, informa sobre os primeiros filmes dirigidos por mulheres em 17 países da América.

| País | Título | Diretora | Ano |
|-------------|--|-------------------------------|------------|
| Argentina | <i>La niña del bosque</i> | Emilia Saleny | 1917 |
| Bolívia | <i>Maria Lionza, un culto de Venezuela</i> | Raquel Romero e Mario Handler | |
| Brasil | <i>O mistério do dominó preto</i> | Cléo de Verberena | 1930 |
| Colômbia | <i>Llego por el Amazonas</i> | Mônica Silva | 1964 |
| Chile | <i>Amuhuelai-mi (Ya note irás)</i> | Marilú Mallet | 1971 |
| Costa Rica | <i>Juan Santamaría</i> | Patricia Howell | 1981 |
| Cuba | <i>Plaza vieja</i> | Sara Gómez | 1962 |
| Equador | <i>Solar habanero</i> | | |
| | <i>Camilo Egas: pintor de nuestro tiempo</i> | Mónica Vázquez | 1982 |
| Haiti | <i>Zatrap</i> | Elsie Haas | 1981 |
| Jamaica | <i>The peacefuk gun</i> | Barbara Blake | 1977 – 78 |
| Martinica | <i>L'atelier du diable</i> | Euzhan Palcy | 1982 |
| México | <i>La tigresa</i> | Mimi Derba e Enrique Rosas | 1917 |
| Nicarágua | <i>Noticiero INCINE n° 5</i> | María José Alvarez | 1980 |
| Peru | <i>Encuentro</i> | Nora de Izcue | 1967 |
| Puerto Rico | <i>La batalla de Vieques</i> | Zydnia Nazario | 1986 |
| Uruguai | <i>Se necesitan niños para amanecer</i> | Patricia Boero | 1985 |
| Venezuela | <i>Reverón</i> | Margot Benacerraf | 1951 |

Tabela 2 – Primeiros filmes dirigidos por mulheres

Fonte: Da esfera privada à realização cinematográfica: a chegada das mulheres latino-americanas ao posto de diretoras de cinema. (Marina Cavalcanti Tedesco, 2012, p. 102)

Mesmo nos países em que se registra a realização de filmes por mulheres nas primeiras décadas do século XX, o panorama não era favorável para a atuação delas atrás das câmeras. A maioria dessas profissionais não chega a realizar seu segundo filme longa-metragem.

O início tardio de um cinema dirigido por mulheres nesses países, reflete a desigualdade de gênero na indústria cinematográfica e tem como consequência sua sub-representação nas telas. A crítica e realizadora britânica Laura Mulvey questiona a representação fetichizada da mulher pelo cinema narrativo clássico, que criou o star system e transformou a imagem das estrelas em emblemas de sexualidade através da objetificação de seus corpos.

"Num mundo governado por um desequilíbrio sexual, o prazer no olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino determinante projeta sua

fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de ‘para-ser-olhada’”. (MULVEY, 1983, p.444)

Representadas majoritariamente sob o prisma masculino, as mulheres foram transformadas, pelo cinema americano, em objeto de desejo e contemplação, ou seja, uma posição de passividade, com protagonismo praticamente nulo. Esta forma de representação, segundo Mulvey, reflete a cultura patriarcal, e o cinema, como um instrumento de prazer visual, promove a manutenção dessas relações desiguais de poder e reproduz a lógica ativo/masculino e passivo/feminino que organizam a maioria das sociedades contemporâneas.

Teresa de Lauretis, outra teórica basilar dos estudos de gênero, destaca a importância de se pensar essa questão fora da divisão binária que se baseia no sexo biológico dos indivíduos, porque exclui os processos sociais e culturais de representação e desconstrução da representação de gênero. Para de Lauretis, é preciso pensar o gênero a partir de um lugar outro do discurso:

“Eu o imagino como espaços nas margens dos discursos hegemônicos, espaços sociais entalhados nos interstícios das instituições e nas fendas e brechas dos aparelhos de poder-conhecimento. E é aí que os termos de uma construção diferente do gênero podem ser colocados – termos que tenham efeito e que se afirmem no nível da subjetividade e da auto-representação: nas práticas micropolíticas da vida diária e das resistências cotidianas que proporcionam agenciamento e fontes de poder ou investimento de poder; e nas produções culturais das mulheres, feministas, que inscrevem o movimento dentro e fora da ideologia, cruzando e recruzando as fronteiras – e os limites – da(s) diferença(s) sexual(ais).” (LAURETIS, 1994, p. 237)

A sub-representação feminina nas telas não restringe apenas a pluralidade do olhar, ela também reflete em uma produção cinematográfica que não contempla o mosaico cultural que caracteriza as sociedades latino-americanas. Além disso, a atuação das mulheres em posições de comando no mercado de trabalho se vê afetada pela falta de representação de mulheres nessa posição na cultura e na arte.

“Enquanto o cinema prioriza protagonistas homens, estamos retransmitindo a concentração de poder nas figuras masculinas. Se os homens predominam nos cargos de comando do cinema, as decisões referentes ao planejamento estratégico, seleção de pessoal e execução orçamentária nesta área estão majoritariamente em suas mãos. E, mais importante: a gerência do imaginário, da representação de homens e mulheres e suas relações no trabalho e na família, a disseminação de valores e modismos, a representação dos diversos grupos sociais, a escolha da temática e da forma como a mesma será apresentada e tratada no filme.” (ALVES; DINIZ ALVES; SILVA, 2012, p. 17-18)

A questão de gênero não é o único marcador simbólico que determina a configuração do olhar. Outros aspectos como raça, etnia, religião e classe social, para mencionar apenas alguns, são fundamentais para entender as formas de interação e expressão dos indivíduos. Paula Alves e Paloma Coelho destacam que:

“Homens e mulheres se posicionam, agem e reagem, são vistos e significados socialmente, vivenciam suas relações afetivo-sociais-laborais de formas diferentes. Da mesma forma que uma mulher branca se posiciona, reage, é vista e significada socialmente de formas diferentes que uma mulher negra, ou que mulheres de diferentes gerações, mulheres no Brasil e na África, etc.” (ALVES e COELHO, 2015, p. 174)

Incalculáveis são as contribuições que poderiam vir de pessoas que, por seu lugar na sociedade, acabam não tendo acesso aos mecanismos de produção em arte. São olhares que deveriam ser possíveis para a construção de uma cultura audiovisual mais diversa e menos excludente, que nos edifique como sujeitos e sociedade. Por isso a importância do questionamento sobre o que se mostra na tela e como, sem esquecer de quem decide a destinação dos recursos públicos para o cinema e daqueles que participam dessa indústria.

CONSIDERAÇÕES

Um fator importante na promoção políticas afirmativas é o estudo periódico em que se quantifica e analisa a estrutura da indústria e a porcentagem de mulheres (no caso do nosso recorte neste trabalho) inseridas nela. Um dos exemplos mais difundidos é o caso da Suécia, que conseguiu apresentar um aumento de 35% para 50% na participação de mulheres diretoras entre os anos

2013 e 2014. O Canadá é outro exemplo de país que adotou medidas para mitigar a desigualdade de gênero na indústria cinematográfica, destinando 50% dos financiamentos a projetos realizados por mulheres (SORIANO e CALCAGNO, 2007).

O mercado audiovisual (assim como outros setores do mercado de trabalho) dificilmente se equilibra sozinho. Diante do discurso que alega que não há necessidade de intervir, exemplos pragmáticos, como os que acabam de ser expostos, permitem contradizê-lo e reivindicar uma resposta efetiva do Estado, levando a cabo medidas concretas para reduzir a brecha de gênero na indústria do cinema. O primeiro passo para criação de políticas públicas inclusivas é ter a informação sistematizada, que apresente os diagnósticos e perspectivas que orientem a criação dessas políticas. No caso do Brasil, o Observatório do Cinema e do Audiovisual (OCA), que foi criado em 2008, disponibiliza balanços periódicos do setor audiovisual no país. No México, é o Instituto Mexicano de Cinematografía que, desde 2010, realiza esse trabalho.

A difusão de políticas públicas inovadoras que apresentem estratégias possíveis para diminuir o desequilíbrio na aplicação dos recursos públicos em projetos audiovisuais realizados por homens e mulheres promove o combate à discriminação através da recriação da imagem-identidade que é reproduzida pela família, escola, literatura, arte e meios de comunicação. Desta forma, acredita-se que a entrada da mulher neste campo pode contribuir para a construção de uma nova imagem da mulher, ou melhor, da imagem de uma nova mulher.

É necessário, ainda, considerar que a desigualdade de gênero na indústria cinematográfica se dá não apenas pela falta de espaço e subsídio para a mulher como realizadora, mas principalmente como reflexo de um conjunto de práticas e valores que são arraigados na cultura e na sociedade latino-americana, onde a mulher continua ocupando lugares menos privilegiados e tem seu acesso às esferas de liderança e poder dificultados por essas estruturas sociais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paula; COELHO, Paloma. Discursos, performatividades e padrões visuais no cinema: reflexões sobre as representações de gênero, o mercado cinematográfico e o cinema de mulheres. In: **Políticas e Poéticas do Audiovisual na contemporaneidade: por uma antropologia do cinema** (dossiê). ACENO - Revista de Antropologia do Centro-Oeste. Vol. 2, N. 3, p. 159-176. UFMT: jan. a jul. de 2015.

ALVES, Paula; ALVES, José Eustáquio Diniz; SILVA, Denise Britz do Nascimento. **Presença feminina no cinema brasileiro - por que estamos tão longe?** XV ENCONTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS DO NORTE E NORDESTE e PRÉ-ALAS BRASIL. Teresina-PI: UFPI, 2012

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. **Informe de Mercado. Segmento de Salas de Exibição – Informe Anual Preliminar 2017**. Disponível em <https://oca.ancine.gov.br/publicacoes>. Último acesso em 14/04/2018.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. **Participação Feminina na Produção Audiovisual Brasileira (2018)**. Disponível em <https://oca.ancine.gov.br/publicacoes>. Último acesso em 08/08/2018.

ARGENTINA. Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales-INCAA. **Anuario de la Industria Cinematográfica y Audiovisual Argentina 2016**. Disponível em: http://fiscalizacion.incaa.gov.ar/index_publicaciones.php Último acesso em 15/04/2018.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Editais SAV/MINC/FSA Nº 10, de 23 de fevereiro de 2018**. Disponível em: <http://cultura.gov.br/documento/2018/> Último acesso em 20/04/2019.

CAEM. Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile A.G. **El cine en Chile en el 2016**. Disponível em: <http://www.caem.cl/index.php/informes-anuales/item/24-el-cine-en-chile-en-el-2016>. Último acesso em 19/04/2018.

COLOMBIA. Ministerio de Cultura – Dirección de Cinematografía. **Anuario Estadístico del Cine Colombiano 2016**. Disponível em: <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Anuarios.aspx>. Último acesso em 17/04/2018.

IPU - Unión Interparlamentaria. **Mujeres en la Política: 2017**. Disponível em <https://www.ipu.org/news/press-releases/2017-03/new-ipu-and-un-women-map-shows-womens-representation-in-politics-stagnates>. Último acesso em: 20/06/2019.

MINISTÉRIO DA CIDADANIA/GABINETE DO MINISTRO. **Diário oficial da união**. Portaria nº 18, de 9 de janeiro de 2019. Publicação: 11/01/2019, Edição: 8, Seção: 1, p. 5.

MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. Trad. João Luiz Vieira. In: XAVIER, Ismail (org.) **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Ed. Graal, Embrafilme, 1983, p. 435-453.

SILVA NETO, Antônio Leão da. **Dicionário de filmes brasileiros**: longa-metragem. São Bernardo do Campo, SP: Ed. do Autor, 2009.

SORIANO, Griselda e CALCAGNO, Luciana. **La cifra impar (sobre mujeres directoras en el cine argentino)**: Un minucioso análisis estadístico sobre la minoritaria participación femenina en la realización. Disponível em <https://www.otroscines.com/nota?idnota=12591>. Último acesso em 10/08/2019.

TEDESCO, Marina Cavalcanti. Da esfera privada à realização cinematográfica: a chegada das mulheres latino-americanas ao posto de diretoras de cinema. **Revista Extraprensa**, São Paulo, Ano VI - n. 10, junho/2012, p. 97-105.



MONTAGEM, NARRATIVA E IDENTIDADE: ESCOLHAS ESTÉTICAS NO DOCUMENTÁRIO “THE INNOCENTS”

MARANHO, Elisa Peres¹

RESUMO: O projeto “The Innocents” da Fotógrafa Taryn Simon (2003) apresenta imagens que encenam a história de pessoas que foram condenadas por crimes que não cometeram e após cumprirem parte da pena, ou toda ela, conseguiram comprovar sua inocência por meio do teste de DNA. Este trabalho se propõe a analisar as escolhas estéticas da produção do documentário, buscando discutir a importância da montagem na construção da identidade dos entrevistados e na autoridade das narrativas apresentadas por eles. Para analisar esses aspectos será apresentada a discussão acerca da economia das trocas linguísticas de Bourdieu (1983); os conceitos da imagem audiovisual de Flusser (2014); e a análise sobre o narrador invisível de Machado (2011).

PALAVAS-CHAVE: narrativa audiovisual; montagem; identidade; poder simbólico.

INTRODUÇÃO

Em sua obra: *The Innocents* (2002) a fotógrafa norte-americana Taryn Simon apresenta histórias de quarenta e cinco pessoas que foram condenadas e cumpriram pena por crimes violentos que não cometeram. Com o avanço da tecnologia do DNA, depois de terem cumprido grande parte da pena, esses casos foram revistos por advogados do projeto *The Innocence*² e foram exonerados diante das evidências apresentadas.

A obra é composta por um ensaio fotográfico exposto em forma de instalação nos museus: Jeu de Paume - Paris, França; Museu Folkwang - Essen, Alemanha; Museu de Arte Multimídia - Moscou, Rússia; Museu de arte de Milwaukee - Milwaukee, WI;

.....
¹Doutoranda no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná. Bolsista de Pesquisa CAPES. Membro dos grupos de pesquisa NEFICS (UFPR) e LAPPIS (UTFPR). elisamaranho@gmail.com

²ONG fundada em 1992 por Peter Neufeld e Barry Scheck na Cardozo School of Law, com objetivo de exonerar casos que tiveram condenação injusta por meio de testes de DNA. Disponível em: <https://www.innocenceproject.org>.

Galeria Gagosian - Beverly Hills, CA; e Kunst-werke - Berlim, Alemanha. Foi publicado também como livro e conta com o desdobramento de um documentário com relatos de alguns dos participantes.

O aspecto da transitoriedade da memória é o ponto central da crítica de Simon (2002), mas seu projeto extrapola esta questão e abre uma perspectiva sobre a construção das narrativas nos espaços sociais:

Os altos riscos do sistema de justiça criminal enfatizam a importância da história e do contexto da imagem fotográfica. As fotografias deste livro contam com materiais de apoio - legendas, perfis de casos e entrevistas - em um esforço para construir uma descrição mais adequada desses casos. Este projeto enfatiza o custo de ignorar as limitações da fotografia e minimizar o contexto em que as imagens fotográficas são apresentadas. Em nenhum lugar os efeitos materiais de ignorar o contexto de uma fotografia são tão profundos quanto os erros de identificação que levam à prisão ou execução de uma pessoa inocente. (SIMON E e NEUFELD, 2003, p.2, tradução nossa)

No contexto das imagens produzidas para o ensaio é possível identificar as diversas narrativas que interpelaram e se sobrepuseram à narrativa da defesa dos suspeitos. Simon os fotografou em locais que tinham um significado particular importante em suas histórias. São imagens que encenam as narrativas que foram utilizadas para construir as convicções ilegítimas que os condenaram: a cena da identificação equivocada, a cena da prisão, a cena do crime ou a cena do álibi. Todos esses locais encenam narrativas contraditórias que tiveram um impacto devastador na vida dos inocentes condenados injustamente:

Na história desses casos legais, esses locais receberam significados contraditórios. A cena da prisão marca o ponto de partida de uma realidade baseada na ficção. A cena do crime, para os injustamente condenados, é ao mesmo tempo arbitrária e crucial; um lugar que mudou suas vidas para sempre, mas para o qual eles nunca foram. Fotografar os injustamente condenados nesses ambientes traz à tona a relação atenuada entre verdade e ficção, eficiência e injustiça. (SIMON E NEUFELD, 2003, p.3)

Para provocar essa reflexão a fotógrafa utiliza-se de aspectos estruturantes da linguagem tanto fotográfica quanto audiovisual. Suas escolhas de “como” narrar

refletem seu objetivo de “porque” narrar e encenar essas histórias. Em todos os suportes que ela utiliza são evocados outros narradores além dela e dos convidados a contar sua história, ora por meio do espaço de exposição tendo a autoridade do museu como co-autor da narrativa, ora por meio das escolhas estéticas que dão abertura para que os espectadores também se projetem e participem como narradores da imagem encenada. Desta forma ela evidencia as narrativas presentes nos espaços sociais e nos suportes midiáticos e como elas sugerem narrativas sobre os narradores que pertencem a esse espaço.

1. A CONSTRUÇÃO DA AUTORIDADE DO NARRADOR

O que fala nunca é a palavra, o discurso, mas toda a pessoa social
(BOURDIEU, 1983, p.174).

Você se sente como se tivesse sido jogado em um grande buraco sem final. É como se você tivesse essa vizinha que ninguém quer ouvir e você está gritando tão alto, e as pessoas, elas não querem ouvir. Você foi julgado. Você teve seu dia no tribunal. Você foi julgado por um júri de seus colegas, eles dizem, mas eu não fui julgado por um júri de meus colegas. Eu fui julgado por um júri todo branco[...] (SIMON e NEUFELD, 2002, p.44, tradução nossa).

O relato acima é de Eduardo Velazquez, apresentado no livro de Simon e Neufeld (2003). Condenado injustamente por estupro, Velazquez cumpriu 13 anos de uma sentença que poderia variar de 12 a 18 anos de prisão. Como é possível observar no relato, mais do que convencer o júri sobre sua versão dos fatos, a autoridade do discurso se traduz na capacidade de se fazer escutar. “Escutar é crer” postula Bourdieu (1983, p.161).

Para Bourdieu (1983), o narrador está invariavelmente sujeito as narrativas dos espaços sociais aos quais pertence e ao papel que lhe é atribuído. As narrativas são encadeadas umas às outras subjugando muitas vezes os narradores às narrativas hegemônicas: “[...] o sentido efetivamente atualizado pelo contexto (isto é, pela lógica do campo) lança todos os outros no segundo plano” (BOURDIEU, 1983, p.160). Dessa forma, a autoridade do narrador depende da força simbólica entre os interlocutores.

Na grande maioria dos casos apresentados por Simon e Neufeld (2003) o narrador foi desacreditado antes mesmo de apresentar sua narrativa. Há casos em que não foi dada atenção aos álibis que elas apresentavam e casos em que os álibis foram desconsiderados, mesmo quando apresentados fatos concretos e verificáveis sobre eles. As narrativas que prevaleceram foram apresentadas pelas vozes de autoridade e, principalmente, pela narrativa imposta de antemão aos narradores pela imagem que lhes é atribuída no espaço social que ocupam, mesmo que essas não apresentassem provas concretas e verificáveis.



Fotografia 1 - Eduardo Velazquez a encenação recria a cena do crime.
Fonte: Simon e Neufeld (2003).

Tanto na estrutura da instalação, quanto do livro: *The Innocents*, Simon e Neufeld (2003) utilizam-se diversos recursos estéticos para expor as narrativas que pesaram sobre a defesa dos acusados injustamente. Para apresentar a história dos participantes selecionados, Simon retrata cenas reais ou imaginadas ao longo do processo por meio das fotografias feitas no estilo quadro vivo (COTTON, 2013).

As imagens narram momentos diferentes de cada história, algumas encenam a narrativa dos álibis apresentados; outras a narrativa da vítima materializando cenas do crime que não ocorreram na realidade; e também há cenas que mostram a atuação do sistema judiciário, encenando o momento da prisão; e também a acolhida da família.



Fotografia 2 - Foto do álibi do caso de Roy Criner. Ele alegou como álibi contra as acusações de crime de estupro seguido de assassinato, que estava em seu trabalho em uma madeireira no momento do crime. Seu álibi não foi levado em consideração e ele cumpriu 10 anos de uma sentença de 99 anos. Fonte: Simon(2002).

Na instância da linguagem e da comunicação, essas histórias se submetem também à imagem da própria Taryn Simon. Todas as narrativas construídas em torno do trabalho da fotógrafa estão presentes na leitura da obra. Mesmo que o espectador não conheça o trabalho da artista em profundidade, ela desempenha um papel importante e reconhecido no “palco” do sistema das artes. Simon atua também como uma porta-voz dessas pessoas, apresentando a narrativa de acordo com a linguagem aceita pelos apreciadores da arte e pela mídia. A fotógrafa coloca a serviço da narrativa seu olhar sensível, mas também seu raciocínio técnico para organizar os fatos, e principalmente, seu vocabulário. Sua mediação atua como filtro, garantindo a credibilidade das narrativas no momento da recepção.

Por sua vez, as narrativas sobre o sistema das artes também se sobrepõem ao conjunto das outras, legitimando o trabalho de Simon e Neufeld (2003) e, consequentemente, sua proposta de reflexão. Canclini (2013) analisa que nas últimas décadas os museus deixaram de ser apenas instituições para a conservação e exibição de objetos e passaram a buscar constituir-se como um centro cultural que apresenta suas coleções através de uma visão polivalente e uma atmosfera estimulante. Esse investimento na ambiência dos museus pode ser observado a partir dos investimentos feitos em sua arquitetura, que já são em si espaços de experiência estética e um símbolo importante de sua narrativa.

Simon (2003) explora as várias camadas da narrativa em sua obra e consegue colocar o público como expectador/narrador por meio de suas escolhas estéticas e formais. Este aspecto pode ser observado tanto na escolha por trabalhar com fotos encenadas, característica da estética do quadro-vivo, quanto no documentário, na escolha de trabalhar com uma montagem linear rítmica primando por valorizar o que está sendo dito no plano mais do que pela dinâmica da montagem.

2. A PRESENÇA DO NARRADOR NO DOCUMENTÁRIO

Para Machado (2011), a origem do narrador no cinema surge com a montagem paralela que tem como marco as produções de D. W. Griffith (1908-1924). O autor analisa que em: *The drunkard's reformation* (1909) Griffith busca conduzir a recepção da narrativa através da consciência das entidades: câmera, o personagem e o espectador. Por meio da montagem, o narrador passa a encadear os planos visando trazer à tona, os afetos, os processos de identificação, os saberes e as ignorâncias do espectador em relação à história e aos personagens e assim, garantir os resultados da recepção: “Toda uma retórica fílmica encontra-se nele articulada para criar efeitos dramáticos irresistíveis, para forçar uma leitura ‘correta’ do drama moral e para convencer o público do valor da ideologia que lhe está sendo vendida” (MACHADO, 2011, p.135).

A partir desse momento, a montagem passa a atuar como um narrador invisível que nos conduz pelas narrativas visuais para a conclusão esperada ao fim da experiência cinematográfica:

O narrador seria, portanto, aquela entidade invisível [...] que organiza a matéria fílmica e lhe dá uma forma de apresentação ao espectador. Por meio da hábil seleção das durações, dos campos e dos ângulos de visão, o narrador torna possível ao espectador, num certo sentido, ‘entrar’ no universo diegético e circular dentro dele como um observador privilegiado, que vê sem ser visto. O narrador perfura as paredes para mostrar ao espectador o que acontece lá dentro, faz o espectador sobrevoar a ação com sua vista de pássaro, corre com alta velocidade junto com as carruagens e os cavalos, permite voltar ao passado para buscar um detalhe esquecido e até mesmo entrar no interior de um personagem para ver com seus olhos e experimentar a ação sob seu ponto de vista. (MACHADO, 2011, p. 134)

Vilém Flusser (2014) é outro autor que analisa a importância da montagem nas narrativas cinematográficas. Para ele mais importante do que a capacidade de conduzir nossas emoções ao longo da trama, através da tesoura e da cola - como ele se refere às técnicas de montagem - é possível construir padrões que orientam nossa recepção, mesclando a leitura racional linear com a leitura em síntese da circularidade das imagens:

Pego uma tesoura e retalho a película. Como o rolo de filme representa o tempo, os cortes representam épocas no tempo. Faca e tesoura são instrumentos da razão. A razão é uma função cortante, nacionalizante. Interfiro no tempo racionalmente, usando ratio. Depois colo aquilo. Alguém ainda deveria se dedicar à fenomenologia da cola. Colar, to stick, e ainda melhor, coller, tem a ver com criatividade. [...] Então pego essa função retalhadora, a análise, e essa função colante, a síntese (para falar em termos gregos), e combino ambas. (FLUSSER, 2014, p.226)

Para Flusser (2014) é por meio da montagem que os subtextos são evocados e passam a orientar nossa leitura. Mas além dos textos específicos do roteiro como: locução, diálogos, trilhas sonoras, *inserts*, etc, há também os textos de outras narrativas e outras experiências cinematográficas que são evocados na cena, perpetuando ou questionando os padrões que orientam nossas leituras. Assim o autor coloca a ideia da tesoura e da cola também na perspectiva de romper e perpetuar padrões já construídos das narrativas audiovisuais: “O ambiente todo é organizado de forma que os sons e as imagens envolvam as pessoas. Na tela aparecem sombras, coloridas e sonantes, do jeito que o cineasta as compôs a partir dos personagens, com a tesoura e a cola” (FLUSSER, 2014, p.231). O filme é, portanto, uma construção narrativa cuja montagem pode ser o seu principal narrador.

O documentário feito para a obra *The Innocents* compõe a exposição que circula nos museus e foi publicado na plataforma YouTube em 2003³. Nessa produção, Simon (2003) opta por trabalhar com uma linguagem totalmente oposta à que trabalhou na fotografia. Ao invés de investir em uma produção elaborada para apresentar o aspecto ficcional das narrativas, a artista trabalha com uma estética crua, fazendo pouco uso dos recursos formais do cinema.

.....
³Documentário "The Innocents" (2003), a film by Taryn Simon, part 1 e part 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B3PlyOANss> e https://www.youtube.com/watch?v=5Ltksgn_vDs.

O filme apresenta o depoimento de alguns participantes do projeto, entrevistados nos espaços em que vivem, usando enquadramentos semelhantes que variam entre planos de conjunto e planos próximos. A imagem tem características da estética do *videoteipe*: captada em baixa resolução e com iluminação natural na maioria dos casos. São utilizados recursos gráficos simples para demarcar os temas abordados e o contexto dos entrevistados, conforme pode ser observado nas imagens 1 e 2 abaixo, retiradas do documentário.



Imagem 1 - Enquadramento dos entrevistados. Imagens retiradas do documentário The Innocents.

Fonte: Documentário "The Innocents" (2003), a film by Taryn Simon, part 1 e part 2.



Imagem 2 – Quadros gráficos. Imagens retiradas do documentário The Innocents.
Fonte: Documentário "The Innocents" (2003), a film by Taryn Simon, part 1 e part 2.

O tipo de montagem utilizada por Simon (2003) no documentário é a montagem rítmica e paralela. Segundo Sergei Eisenstein em sua publicação “A forma do filme” (2002), a montagem rítmica é a montagem que prioriza o conteúdo dos planos, definindo seu corte a partir do ritmo estabelecido na cena e não apenas de uma proposição estética deliberada pelo montador. Já a montagem paralela, segundo Machado (2011) se caracteriza pela alternância de dois espaços diferente, que se sucedem um depois do outro na tela, de modo a sugerir ações paralelas, ao invés de encadear sequências lineares que acontecem no tempo de forma sucessiva e no espaço de forma contígua.

Sob a perspectiva apresentada por Machado (2011) e Flusser (2014), poderíamos analisar que o fato de haver a interferência do trabalho de montagem paralela no vídeo de Simon (2003) a coloca no controle das narrativas apresentadas no documentário. Por mais simples que sejam suas interferências, elas prescrevem a recepção das narrativas a partir de suas escolhas de como encadear os fatos.

Entretanto, ao considerar o documentário dentro da obra como um todo, é possível observar que é nesse material que Simon (2003) consegue finalmente colocar o narrador em primeiro plano. Que pesem sobre ele todas as narrativas que surgem diante da forma como eles se portam, dos termos e gírias que ele usam, da expressão de raiva ou de tristeza que eles apresentam na voz e nas escolhas de como lidar com o interlocutor. Mas são eles, que falam. A narrativa de Simon (2003) aparece de fato em segundo plano, através de suas escolhas de enquadramento e principalmente do tipo de montagem que encadeia esses planos. Mas ela não faz muito mais do que emprestar a esses narradores sua credibilidade e organizar suas narrativas de uma forma que possamos refletir sobre o ponto em que essas histórias se cruzam e o ponto em que elas se individualizam.

A estética adotada por Simon (2003) torna a análise de sua recepção mais complexa ao se aproximar também da estética do vídeo. Para Flusser (2014) a imagem do vídeo é uma reflexão, mais do que uma narrativa. Influenciado pelos experimentos da *video art* (1960), Flusser analisa que há um potencial reflexivo no vídeo que passa despercebido muitas vezes por grande parte dos espectadores, pelo fato da TV ter se apropriado desse suporte, restringido seu potencial comunicativo aos seus interesses: “Quando se assiste a um filme, vê-se algo

que está fora, externo. O vídeo é um espelho. Atrás da janela foi aplicada, propositalmente, uma camada opaca, para que ela reflita. Naturalmente pode se confundir janela e espelho” (FLUSSER, 2014, p.242).

Na mesma direção do pensamento de Flusser (2014), Machado (2011) analisa que os vídeos alternativos, como é o caso do vídeo da Taryn Simon, diferentemente dos que são feitos para televisão, apresentam propostas que fogem à estética convencional do cinema e admitem que seus resultados, no plano da significação, sejam menos controláveis do que a recepção esperada por meio dos códigos cinematográficos e televisivos: “[...] há uma certa margem de autonomia na ‘leitura’ efetuada pelo espectador, que torna até inúteis quaisquer tentativas mais ambiciosas de controlar a mensagem dentro de limites muito definidos” (MACHADO, 2011, p.182). Assim como Flusser (2014), o autor também vê o vídeo como meio de comunicação e fala sobre a importância de em seus processos muitas vezes se confundir o papel do produtor e do receptor:

Mas o vídeo é também um fenômeno de comunicação e aqui a discussão fica um pouco mais complicada. Nele, uma mensagem é transmitida de uma comunidade de produtores ou emissores a uma comunidade de consumidores ou receptores. Na verdade, o vídeo tende a se disseminar de uma forma processual e não hierárquica no tecido social e isso acaba por confundir os papéis de produtores e consumidores, donde resulta, pelo menos nas experiências bem-sucedidas, um processo de troca e diálogo pouco comum em outros meios. (MACHADO, 2011, p. 176-177)

A montagem do documentário *The Innocents* (2003) expressa a reflexão da artista sobre as camadas da narrativa. Há uma série de escolhas que expressam o olhar da autora: o ângulo da câmera, o local onde está sendo gravado e o tempo que ela determina para cada relato, mas todas essas escolhas valorizam a espontaneidade dos relatos. Da mesma forma, as emoções possíveis são encadeadas pelo envolvimento com o conteúdo dos relatos, há apenas som direto, sem trilhas ou qualquer outro efeito sonoro. As narrativas são intercaladas entre si somente. Não há imagens de outros espaços que ilustrem ou ampliem suas falas, que levem para fora do espaço diegético. Nem há outras vozes que relativizem suas narrativas como a da vítima ou dos policiais, e nem personagens que tragam outros aspectos do impacto do caso como a família ou amigos. Os narradores

são apresentados sozinhos em seus contextos, proporcionando-nos outra forma de perceber a solidão muitas vezes revelada nas narrativas que eles apresentam, como no relato de Daye:

Deus me abençoou para ser engraçado. Eu posso fazer qualquer um rir em qualquer situação. Se eu posso fazer uma prisão cheia de 6.000 pessoas cumprindo prisão perpétua na Prisão de Folsom rir, vou ter um clube cheio de filhos da mãe meio bêbados se mijando. Mas eu não fui capaz de fazer nada disso porque não tive nenhum fechamento em minha vida. Eu tenho que tirar essa merda do caminho. Se eu me sentasse com uma pessoa e esvaziasse meu coração e os deixasse saber tudo o que eu passei, ela estaria louca. Ela não saberia como lidar com isso. E é algo com o qual eu tenho que conviver no dia-a-dia. Essa merda está na minha cabeça o tempo todo. Eu não posso deixar isso de lado. Não importa a quantidade de cerveja que eu bebo. Pode ir embora por um momento, mas no meio da noite eu vou acordar tremendo e suando, sabendo que eu tive que passar por isso. Eu não desejaria isso a ninguém, ninguém. (SIMON E e NEUFELD, 2003, p.12, tradução nossa).

Por fim, o vídeo termina sem créditos ou qualquer encerramento formal, apenas com um corte seco para um *blackout*. Essa forma de encerrar o filme pode, evidentemente, estar atrelada ao formato de conteúdos audiovisuais que compõe exposições de arte, entretanto, ela se comunica de forma sensível com a falta de fechamento encontrada nas narrativas dos entrevistados.

CONCLUSÃO

Em sua obra *The Innocents*, Taryn Simon (2003) reforça a importância dos produtores estarem atentos ao seu papel como narradores. É preciso desenvolver um olhar crítico para que seja possível ouvir e crer nas narrativas em uma perspectiva que contemple nossa sensibilidade, mas também nossa busca por uma convivência mais ética nos espaços sociais e em meio às dinâmicas culturais.

Nas escolhas estéticas do documentário, a artista coloca o espectador diante dos narradores da forma mais direta possível em um vídeo. Ela nos faz escutá-los e não cria recursos estéticos para amenizar a mensagem dura e preocupante que suas narrativas nos trazem. Esse é um espaço que não foi dado a essas pessoas de outra forma. Provavelmente, esta tenha sido a única oportunidade que eles

tiveram, fora do âmbito particular, de contar suas histórias e serem ouvidos com dignidade.

A obra mostra, por fim, a importância de ter em perspectiva não apenas métodos e técnicas de “como” construir uma narrativa, mas permite que no envolvimento com sua proposta, o público entenda “porque” atribuir novas narrativas para esses narradores. Assim, sua mensagem não é construída apenas pelas leituras estéticas e formais da fotografia e do cinema, mas por sua leitura de mundo, sua capacidade crítica e sua sensibilidade.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, P. Economia das trocas linguísticas. In: ORTIZ, Renato(org). **Bourdieu** – Sociologia. São Paulo: Ática. Coleção Grandes Cientistas Sociais, vol.39. 1983, p.156-183.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

COTTON, C. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Zahar, 2002.

FLUSSER, V. **Comunicologia: Reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus Editora, 2011.

SIMON, T. The Innocents. Disponível em: <<http://tarynsimon.com/works/innocents/#1>> . Acesso em: 02 abr. 2018.

SIMON, T.; NEUFELD, P.. **The innocents**. Umbrage, 2003.

SIMON, T. "The Innocents" (2003), a film by Taryn Simon, part 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=the+innocents+taryn+simon>. Acesso em: 08 abr. 2018.

_____. "The Innocents" (2003), a film by Taryn Simon, part 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=the+innocents+taryn+simon>. Acesso em: 08 abr. 2018.

SIMPÓSIO VII



IMAGEM E LEGIBILIDADE RECEPÇÃO E PROCESSOS DE CRIAÇÃO

ANA LESNOVSKI, BEATRIZ VASCONCELOS E
JUSLAINE ABREU NOGUEIRA

O DISCURSO FOTOGRÁFICO EM *BLOW UP* (1966)

Izaque Anversi Coqui¹

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo analisar o discurso fotográfico em *Blow Up* (1966), de Michelangelo Antonioni, com base nos ensaios “A câmera clara” (1980), de Roland Barthes, e “A filosofia da caixa Preta” (1983), de Vilém Flusser. Estes textos apresentam semelhanças em relação ao discurso fotográfico presente no filme, indicando um provável contato e influência de Antonioni nessas obras, e devem nortear as meditações sobre a fotografia ao longo do trabalho. Para orientar na interpretação fílmica usamos o texto “Blow Up: imagens e miragens” (2000), de Paulo Meneses, e o livro “Análise do Filme” (2004), de Jacques Aumont. O filme *Blow Up* apresenta uma série de questionamento sobre a capacidade da fotografia em captar o real, de que pode vir a ser vislumbrado por uma análise precisa e minuciosa do mesmo. Nesse sentido, a análise deve trazer algumas reflexões sobre a fotografia presente no filme e mostrar de que o cinema pode servir ao meio acadêmico, ao oferecer novas metodologias e possibilidades de análise do objeto.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. Discurso fotográfico. Fotografia. Neorealismo.

INTRODUÇÃO

Nos anos de 1960, a fotografia estava no epicentro da cultura britânica. Em Londres, a figura do fotógrafo vinha sendo cada vez mais valorizada. As principais revistas nacionais de atualidades da época, seguindo a tendência das revistas americanas *Life* e *Esquire*, passaram a adotar um visual cada vez mais sofisticado e abrigar em suas páginas um número cada vez maior de imagens, com espaço dedicado exclusivamente a fotos de cunho artístico e não apenas jornalístico e publicitário. Uma das consequências foi à promoção dos fotógrafos em verdadeiras figuras públicas, responsáveis até mesmo pela transformação de pessoas comuns em celebridades (OLIVEIRA JÚNIOR, 2015).

.....

¹Formado em História e metrando em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina. Bolsista financiado pela CAPES. E-mail: Izaqueanversi@hotmail.com

Consciente da gradativa importância de que a figura do fotógrafo adquiriu nos últimos anos no contexto britânico, em 1966, o cineasta italiano Michelangelo Antonioni lançou *Blow Up*, seu primeiro filme estrangeiro. O filme narra um dia da vida de Thomas, requisitado fotógrafo das celebridades, da manhã ao alvorecer do outro dia. Thomas sai a procura num parque próximo a zona urbana da cidade material para seu primeiro livro de fotografia. Escondido, atrás de uma das árvores, ele capta os momentos de ternura e amor de um casal anônimo. De repente, a mulher percebe de que está sendo fotografada e, em um surto de raiva, tenta retirar a câmera de suas mãos. Apesar da insistência, o fotógrafo não entrega o rolo de filmes.

Depois de conversar com o editor de seu livro, na porta do seu estúdio, Thomaz retorna a encontrar a mulher. Ele a convida para entrar, os dois conversam e vivem momentos de muita tensão. Depois de um beijo, Thomas promete devolver as fotografias. Mas, no final, o que ele a entrega é um rolo de filmes em branco. Atraído pela insistência da mulher em querer os originais, Thomas passa a revelar e a estudar as fotografias. Ao ver de perto, com uma lupa, o fotógrafo percebe algo de estranho, o olhar da mulher destina para alguma coisa no matagal. Ampliando as imagens, ele descobre a possível prova de um crime.

Segundo Walter Benjamin, a fotografia e seu maquinário permite “acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva – ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação, mas não acessível ao olhar humano” e “pode, também, graças a procedimentos como a ampliação ou a câmera lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural” (1983, p.2). Atualmente, a compreensão de mundo pela imagem fotográfica sem o uso da crítica racional e histórica pode preceder a visão dos fatos a equívocos inigualáveis e destrutivos para a vida social e política em sociedade, principalmente, quando o indivíduo que vê não possui conhecimentos básicos sobre as propriedades que regem a fabricação de uma imagem – característica do objeto, intenção, contexto, objetivo, sentido, entre outros (BORGES, 2003; BURKE, 2004).

Nesse sentido, o filme *Blow Up* pode trazer reflexões para a teoria da fotografia: da realidade que ela representa; da subjetividade do fotógrafo na hora do ato; da deformação gerado pela ampliação da imagem; e da impossibilidade de atingir

o passado assim como aconteceu. Ele não apenas reflete a sociedade do seu tempo como inspira diversas outras possibilidades de leitura sobre o universo fotográfico, que pode emergir pela análise e interpretação fílmica.

O presente artigo analisa o ato fotográfico em *Blow Up*, com base em dois ensaios, escritos quase duas décadas após seu lançamento, “A câmera clara” de Roland Barthes, de 1980, e “A filosofia da caixa Preta”, de 1983, de Vilém Flusser. Num artigo à *Carrier Du Cinema*, Roland Barthes homenageia Antonioni num texto sobre o que é ser um artista e o que faz desse diretor um, deixando claro o contato do semiólogo com a cinematografia de Antonioni. Em “A câmera Clara”, ele chega a fazer uma breve menção sobre o filme *Blow Up*, sobre a impossibilidade de se alcançar o real por meio da fotografia. Em contrapartida, mesmo que seja difícil de afirmar, por falta de documentação, o contato de Vilém Flusser com a obra de Antonioni, as semelhanças e os pontos de convergência de seu texto, “A filosofia da Caixa Preta”, com o filme são inegáveis.

O FOTÓGRAFO

Quando chega ao ateliê, depois de passar uma noite em um albergue de mendigos, a procura de fotos para seu primeiro livro de fotografia, Thomas entrega ao seu auxiliar a vestimenta da noite anterior e pede que a queime. O descaso em relação à vestimenta representa a relação do seu trabalho profissional como prática social e a vida que leva. O trabalho social com a fotografia, desenvolvido por ele, como será apresentado mais tarde, numa conversa com o editor chefe do seu livro, em que ele diz querer ganhar muito dinheiro em cima do livro, busca o reconhecimento no campo artístico e o lucro, e não uma caridade ou compaixão com a realidade ou o sofrimento alheia.

O assistente, por sua vez, coloca as roupas em cima de uma mesa, descumprindo a ordem de seu chefe. Thomas, no ambiente de trabalho, age de maneira fria, controlada e automática. Distribui as tarefas a seus funcionários e espera que estes as façam sem questionar. No instante em que entra no estúdio, uma modelo o aguarda. O reflexo dela é visto em um espelho no chão. O uso do espelho em cena nos filmes de Antonioni vem de uma longa tradição cinematográfica. Sua aparição geralmente interpõe sentidos à trama, ao mesmo tempo, que faz reflexão sobre o uso do objeto em cena. Em sua dissertação de mestrado,

Juliana Pereira reuniu uma série de cenas de diversos filmes de Antonioni, em que o espelho aparece como coadjuvante da trama. Para ela, ele sugere outro ponto de vista à narrativa, contrapõe a fala dos personagens, ou insere outro discurso em cena. Para Paulo Menezes, nessa cena em específico, a aparição do espelho indica de que a modelo aparece para o espectador como aparecerá para o protagonista: “como uma imagem, a ser investigada e conquistada” (MENEZES, 2000, p.16).

A modelo assim que o vê reclama da demora “por estar esperando há uma hora e ter um avião para pegar e não poder...”. Thomas a ignora abruptamente, sem lhe dar a menor atenção. Em seguida, ela se dirige para o lugar em que as fotos irão acontecer. Thomas prepara a câmera, olha pelo seu visor e ergue a cabeça para ajustar o aparelho ao ângulo que deseja. A modelo usa um vestido preto curto, repleto de lantejoulas, que brilham com a luz do estúdio. Atrás dela um pano cinza contrasta com a sua pele extremamente clara e ao seu lado um arco de plumas de cores bege e acinzentada enfeita o ambiente. Thomas dá os primeiros cliques na câmera. A cada nova posição o corpo comprido e fino da modelo criam desenhos geométricos. Thomas bebe um copo de vinho, enquanto o auxiliar entrega uma câmera fotográfica móvel. Depois de vários cliques, Thomas passa a rodear o corpo da modelo. É o “olhar do bote sobre a presa” (FLUSSER, 2001, p. 11). Ele intercala suas fotografias com gestos afetivos e palavras de motivação. A modelo está entregue. As fotografias são mais constantes, indicando o grau de excitação de ambos.

Thomas troca mais uma vez de câmera. Agora, ele a fotografa em pé. A modelo deitada esboça gestos similares a de alguém que está tendo um orgasmo. O fotógrafo inclina em direção ao seu corpo e posa sobre a sua cintura. Ele a beija ligeiramente no pescoço e em seguida tira mais fotos. A disposição dos corpos lembra a de um ato sexual. Thomas termina sua sessão fotográfica urrando de prazer: “yes, yes, yes”. Em seguida, retira a máquina fotográfica do pescoço, levanta do chão, abandonando a modelo, e se joga sobre um sofá. A modelo permanece deitada ainda em devaneios. Para Paulo Menezes, a cena mostra “sem mediações, a possibilidade de transformar atividade visual direta a capacidade de penetração que o aparato fotógrafo porta em si mesmo” (MENEZES, 2000, p. 17).

No livro “A Caixa Preta” (1985), Vilém Flusser compara o olhar do fotógrafo à de um caçador diante de sua caça:

Quem observa os movimentos de um fotógrafo munido de aparelho (ou de um aparelho munido de fotógrafo) estará observando um movimento de caça. O antiquíssimo gesto do caçador paleolítico que persegue a caça na tundra. Com a diferença de que o fotógrafo não se movimenta em pradaria aberta, mas na floresta densa da cultura. Seu gesto é, pois, estruturado por essa taiga artificial, e toda fenomenologia do gesto fotográfico deve levar em consideração os obstáculos contra os quais o gesto se choca: reconstituir a condição de gesto. P. 49

Para os gregos da antiguidade, o ato sexual e a alimentação tinham em comum sua relação com o que é animalesco, porque tanto animais, quanto homens comem e copulam. O sexo, portanto, de nada diferencia o homem do animal, apenas faz evidenciar o seu lado mais primitivo. Sendo assim, para eles, se o homem quiser escapar das paixões da carne e tornar apto a governar a si mesmo e aos demais, deve moderar o consumo de alimentos e a prática sexual. Já na idade média, com o cristianismo, a virgindade, sobretudo, do sexo feminino passa a ser cortejada e associada à pureza e elevação de espírito, do qual o coito representa, para os clérigos da igreja católica, a perda da inocência e mancha no caráter, mesmo que na prática para a maioria da população as coisas funcionassem bem diferentes (FOUCAULT, 2014).

Nesse sentido, a comparação do ato fotográfico à caça, por Vilém Flusser, e ao sexo, por Michelangelo Antonioni, numa longa tradição histórica, que perpassa desde a antiguidade grega, passando pela idade média, até os dias atuais, tem em comum a corrupção do objeto pelo ato fotográfico e a perda da autenticidade do real fotografado. Em outras palavras, o real da fotografia não pode ser mais vivenciado, pois a caça uma vez abatida perde a sua vida, a sua essência²; e o desejo do fotógrafo de captar a essência da coisa pela câmera torna a fotografia do objeto obsoleto, pois, ao transformar coisa em imagem, ele a desvirgina e corrompe a sua própria pureza enquanto representante do real. De modo parecido, Roland Barthes compara a fotografia a um “espectro” fantasmagórico.

.....
²O significado da palavra “fotografar”, em inglês, to shoot, tem o sentido de “atirar, matar, aplicar injeção, mas também fotografar e filmar” (MENEZES, p. 17).

Para ele, a fotografia pode apenas invocar a lembrança da coisa, seu estado ou espírito e nunca a essência dela. Pois o fotógrafo, ao fotografar, mata seu objeto e o que se tem depois é apenas um assombro da coisa, do que pode ter sido e nunca do que é.

A própria cena não deixa o objeto sair íntegro, como demonstra expressão facial de desgosto da modelo, que ergue o seu vestido, como a amante que sai do quarto para o banho, depois do coito. Ela lembra de que não será mais possível ver o objeto da mesma maneira, porque alguém o desvirtuou. Ao penetrar a mulher pelo olhar da câmera, Thomas desvirgina seu objeto e o corrompe. Em outras palavras, a busca pelo real da fotografia será sempre a busca pelo hímen que um dia se rompeu, entre o passado e o instante da fotografia.³

Segundo Flusser, ao fotografar, o fotógrafo “visa determinado canal para distribuir sua fotografia” (2001, P. 73). As fotografias feitas por Thomas em estúdio têm como destino os editoriais de revistas de modas e as separadas para seu livro o mercado de apreciadores de arte. Sendo assim, o sentido e o conteúdo das fotografias do personagem alteram conforme o público que ele deseja alcançar. Enquanto as suas fotografias de estúdio buscam atender a demanda do comércio de moda, objetificação do corpo, roupas de alta costura e modelos extremamente magras; as do seu livro são humanistas, a difícil vida dos operários britânicos, o cotidiano de pessoas comuns e a vida de jovens imigrantes, e visam a circulação em circuitos de arte.

Para Vilém Flusser, os fotógrafos não são trabalhadores comuns, no sentido tradicional do termo, mas informadores, produzem símbolos, manipula-os e os armazena. Eles agem mediante aparelhos, que evoluem conforme o tempo e o conhecimento humano, e que tem a capacidade de transformar coisas em

.....
³O filme não se preocupa em responder se o que aconteceu naquele momento foi abuso por parte de Thomas ou apenas um consenso de profissionais. Tais questões são anacrônicas e irrelevantes quando se estuda o cinema italiano e, em específico, o cinema de Antonioni. O cinema italiano, como dito anteriormente, desde o seu primórdio se preocupou em retratar a vida com muita frieza, sem amenizar ou ocultar nada. A cinematografia de Antonioni, em especial, retratou a burguesia de maneira cruel e sem papas na língua. O comportamento fútil do fotógrafo representa para esse diretor uma hipocrisia moral generalizada da sociedade burguesa de seu tempo (PEREIRA, 2018).

informação acessíveis ao público (FLUSSER, 2001). Nesse sentido, Thomas pode ser considerado um trabalhador da informação, seu objetivo tem sido de produzir, vender e armazenar informações por meio da fotografia, mesmo que isto custe arriscar a sua própria vida, como voltar ao parque para ver se conseguia fotografar o corpo.

O APARELHO

Momentos depois, ao sair do antiquário, com sua máquina fotográfica, Thomas caminha em direção a um parque que está ali perto. O bosque é vasto e tem poucas pessoas. Ele passa ao lado de uma quadra de tênis. Fotografa algumas pombas, que voam ao sentir a sua presença, e segue um casal que sobe para a parte mais alta da colina, algo o chama a atenção. Eles param numa área deserta, em que as únicas pessoas vivas parecem ser Thomas e os dois pombinhos. Nesse momento, o barulho das árvores se intensifica, Thomas esconde e caminha entre as árvores para tentar uma aproximação, enquanto fotografa de longe o casal, sem ser percebido. O casal, por sua vez, dá as mãos, gira, brinca, beija e abraça. De repente, a mulher o vê e sai correndo atrás dele. Thomas continua a fotografá-la, o que a deixa ainda mais irritada. Ela pede o filme e chega a oferecer dinheiro para que ele o dê. Ele recusa o seu pedido. Desesperada, por ver que seus esforços são inúteis, ela o morde. Eles conversam. Thomas diz que muitas mulheres pagariam para ser fotografada por ele e ela responde que não dá mínima de quem possa ser ele e que quer apenas as fotos que ele tirou. A mulher olha para o lado e percebe que o seu companheiro não está mais lá. Desesperada, corre de volta para o gramado, enquanto Thomas continua a fotografá-la sem dar muita importância ao seu em torno.

A cena em que o possível crime aconteceu não oferece muitas informações - quem era aquele homem que estava com ela, quem era o casal e quem era o possível assassino - para além da preocupação da mulher pelo fato de ser fotografada. Segundo Flusser, o programa do aparelho fotográfico permite a introdução de elementos não previstos pelo olho humano. Para Walter Benjamin, a fotografia “é capaz de ressaltar aspectos do original que escapam ao olho e são apenas passíveis de serem apreendidas por uma objetiva que se desloca livremente a fim de obter diversos ângulos de visão” (BENJAMIN, 1983, p. 7).

Além do mais, para este filósofo, depois de revelada, ela poder ser revisitada inúmeras vezes como uma obra de arte ou texto científico, abrindo possibilidades para novas interpretações e espaços para coisas não vista no instante imediato da fotografia e de que apenas o aparelho traz à tona.

Por mais que as fotografias sirvam para Thomas como a prova de que o crime aconteceu, elas revelam apenas o que está ao seu alcance, do que foi fotografado - gesto de homem fundido a aparelho -, e nunca o passado preciso. Para Barthes, elas são os fantasmas dos passados, substância sem corpo (desprendido do seu lugar original) e matéria (impossível de ser revisitado e palpável), que vem assombrar os vivos.⁴ Em dois momentos do filme, a mulher do seu amigo e o editor do seu livro questionam sobre o que ele realmente viu. Sua resposta para os dois casos foi “nada”. O lugar em que o crime aconteceu sequer chega a ser revisitado, no instante, em que ele descobre a possível existência de um assassinato. Ele precisa, antes, averiguar e atestar pelas inúmeras duplicações e ampliações da fotografia a presença do corpo.

Quando Thomas retorna ao parque pela primeira vez, para atestar o que ele viu na fotografia, o corpo estendido no gramado é a de uma manequim super-realista. A caracterização do corpo do morto ao de um manequim – de uma coisa viva (sangue e osso) para uma objeto fabricado da coisa (plástico) por mãos humanas-, por Antonioni, aponta para um fenômeno moderno-contemporâneo, de que não conhecemos mais a realidade das coisas por elas mesmos e sim das imagens que se fazem dela (BENJAMIN, 1948; FLUSSER, 2001). Imagens essas realizadas por aparelhos que são frutos do conhecimento humano (FLUSSER, 2001). Ao buscar o fato pela imagem, Thomas acaba por se deparar com outra imagem e não com real.

A FOTOGRAFIA

Instigado pelo desejo da mulher em obter os originais, Thomas passa a revelar as fotografias. A princípio, nada de espetacular chama atenção. Ele estende uma por uma em um varal e passa a investigá-la. Ele está “introspectivo, olhando

.....
⁴A alusão do passado como fantasma pode ser visto nos instantes finais de que por uma miragem Thomas acredita rever a mulher que o visitou aquela tarde, mas a sua corporificação se perde quando ele vai ao encontro.

com vagar as várias imagens que vai compondo, que vai pendurando lado a lado, tentando remontar sentidos possíveis de uma história perdida” (MENEZES, 2000, p. 26). Em si mesmo, aquelas imagens não passam de fotos de um retrato de um casal num parque semivazio. Seu valor está na dúvida e no estranhamento.

De repente, Thomas nota algo estranho, o olhar da mulher se dirige à um terceiro. Ele olha de novo para a foto em que o casal que está de mãos dadas, depois para outra em que se abraçam, volta para a anterior, aproxima-se dela ainda mais, examina cada detalhe. Por último, ele retorna para a foto anterior, tentando recuperar o trajeto do olhar da mulher e o lugar para onde ele se desloca. Esse olhar à espreita se apresenta para Thomas como um *punctum*.

Para Barthes, o *punctum* representa aquilo de que fere o espectador na fotografia. Ele corresponde ao olhar subjetivo e a experiência de que a fotografia pode proporcionar ao sujeito. Ele é um interesse que se impõe a quem a olha, diz respeito a detalhes que tocam emocionalmente o espectador e variam de pessoa para pessoa (BARTHES, 2013). É apenas a partir desse olhar vago e suspeito, para algo que talvez passou despercebido, que Thomas passa a ampliar as fotografias em busca de uma verdade que o satisfaça. O que ele encontra é uma espécie de mancha, um possível rosto, que o leva ir mais além e a sugerir de que outras coisas, para além do que ele viu, possam ter acontecido no local. Em outras palavras, as fotografias do parque nada dizem a não ser a partir de uma subjetividade aplicada aos componentes que nelas se apresentam, porque nada, a não ser pela insistência do fotógrafo e pela ampliação da mesma, é dado a ver.⁵

Para Walter Benjamin e Roland Barthes, a fotografia nega a presença humana ao substituir a mão do artista pelo aparelho fotográfico, concedendo uma “fidelidade” quase ilusória à imagem fabricada sobre os fatos e os acontecimentos. Para Flusser, a substituição do homem pelo homem munido do aparelho transforma

.....
⁵Embora o termo seja utilizado por Barthes exclusivamente para indicar a experiência individual do seu sujeito com a fotografia, a montagem dessa cena consolida pela maneira que se organiza os planos uma operação muito próximo a noção de *punctum*, o espectador anseio por saber o que Thomas descobriu, as imagens em tela nada diz, até o momento que aparece a primeira mancha, o rosto escondido no arbusto. Todavia, nesse caso, diferente da fotografia, o olhar passa a ser direcionado pela câmera para aquilo que deve ser visto, o que não permite uma experiência subjetiva de descoberta e deduções.

a realidade representada na fotografia na própria e bruta realidade, sem devaneios ou interdições:

As novas situações se tornarão reais quando aparecerem na fotografia. Antes, não passam de virtualidades. O fotógrafo-e-o-aparelho é que as realiza. Inversão do vetor significação: não o significado, mas o significante é a realidade. Não o que se passa lá fora, nem o que está inscrito no aparelho: a fotografia é a realidade. (FLUSSER, 2001, p. 53-5)

Para Flusser, nas imagens tradicionais, é fácil perceber “que se trata de símbolos: há um agente humano (pintor, desenhista) que se coloca entre elas e seu significado”, a codificação, então, se processa no interior do expectador (2001, p. 31). Na fotografia, a presença do artista passa a ser negligenciada devido ao seu mecanismo de fabricação, do qual o aparelho substitui o agente humano pelo programa, e sua verossimilhança com a realidade. Nesse sentido, na maioria das vezes, a fotografia é vista como de fato o que aconteceu e nunca um ponto de vista do que aconteceu (BURKE, 2004). Vilém Flusser aponta de uma das grandes dificuldades que se impõe ao observador/espectador do tempo presente deve ser de ler e interpretar as imagens-técnicas⁶ como fabricações humanas, pois, para ele, o leitor contemporâneo de imagens ainda não está preparado para lidar com os textos imagéticos que vem de todos os lados e cantos.

Thomas continua olhando para as fotos, pois algo parece errado, algo o incomoda. Com uma grande lupa na mão, ele marca um retângulo em alguma parte dos arbustos. A atividade desenvolvida por Thomas imita a de um detetive dos romances policiais, ele quer encontrar nas provas os índices necessários para compreender o caso. Os planos apresentam a seguir, em sua unicidade temporal e em sua descontinuidade espacial, a moça que olha e os arbustos que está sendo olhado. Uma terceira figura aparece, o que Thomas tinha visto nas fotos e o espectador ainda não tinha consciência do que era, a imagem de um pedaço de um rosto nos arbustos.

Ele telefona para a moça da fotografia, para saber mais, mas descobre que o número que ela passou não existe. Thomas volta a olhar a imagem dos arbustos

.....
⁶Flusser define imagem-técnica como imagens fabricadas por aparelhos que são frutos do conhecimento e da ciência humana. A fotografia seria uma delas (FLUSSER, 2001).

e amplia a imagem mais uma vez. Agora, ele vê: (1) o casal diante das mãos dadas; (2) de perto de mãos dadas; (3) abraçando-se ao longe; (4) a ampliação deste braço com o seu olhar espantado; (5) o abraço mais longe de novo, o olhar volta para os arbustos que escondem; (6) o arbusto de perto com a imagem do rosto; (7) outra ampliação, enfim, uma mão segura algo que parece sem uma arma (MENEZES, 2000). A nova sequência, e elaboração de um discurso por meio dela, acrescenta uma nova informação a Thomas, não vista a olho nu naquela manhã, tinha um terceiro homem entre eles.

A fotografia isolada de outras fotografias, sem informações que a identifique e suporte que a ampare (jornal, televisão, filme, cartaz, etc), remete apenas a ela mesma e nada narra, a não ser o visível (FLUSSER, 2001; BURKE, 2004). Por exemplo, a fotografia de uma família num parque próximo a uma fonte de água, ao lado de uma bandeira Alemã, pode dizer que o parque se localiza em uma cidade Alemanha, como também em qualquer outro lugar, uma vez que a bandeira poderia ter sido utilizada por outra nação para prestar homenagens aos descendentes alemães de uma cidade qualquer. Mas nada diz de incisivo a respeito do lugar que tal parque se encontra. Outros elementos poderiam ser acrescentados a essa cena, como outras bandeiras, placas de ruas e até monumentos históricos, mas ainda restaria dúvida, quem são as pessoas fotografadas. Sendo assim, a fotografia necessita de um contexto para se tornar testemunha ocular da realidade (BURKE, 2004). Caso contraria, ela pode retratar apenas o comum, a guerra, o homem, a mulher, as crianças, as construções, os parques e nunca a especificidade, o acontecimento, a vida de alguém e o fato (BARTHES, 1984).

Do mesmo modo, a verdade de que Thomas procura responder não está dada em uma única fotografia e sim pelo contexto de todas elas. O crime torna visível quando as fotografias são alinhadas, analisadas, interpostas e relacionadas. Elas isoladas e ampliadas não significam muita coisa. Como, a fotografia ampliada, que sobra depois do furto de todas as outras, que não serviu de nada para explicar o que aconteceu para a sua amiga: uma porque ela pode ser qualquer coisa, devido aos níveis de alto abstração atingido pela ampliação do original; e outra porque seu contexto não é dado a conhecer.

Nos momentos finais do filme, Thomas visita um concerto de rock. A música toca alta e violenta. As pessoas assistem paralisadas, apenas um casal dança. Até que um dos amplificadores começa a falhar, para a irritação profunda do guitarrista que o utiliza. O público não se mexe. Apenas um casal dança, meio deslocado, do resto. Em um dado momento, num acesso final de ira, o guitarrista quebra seu instrumento e atira o braço da guitarra na plateia. A plateia até então inerte entra em delírio. Grita, berra e luta entre si. Tudo para ter aquele pedaço da guitarra. Em determinado momento, Thomas o pega e sai correndo. A multidão o segue e depois desiste de tentar alcançá-lo. Ao chegar à rua e ver que ninguém o seguia, Thomas joga o braço de guitarra no chão. Um rapaz que passava por ali perto, ao ver o que aconteceu, caminha até aquele pedaço de madeira, pega, analisa e, indiferente, devolve ao chão. Para Meneses, “aquele braço é como as próprias fotos de Thomas, ou as pinturas de Bill”, se retirado do contexto em que adquire sentido,

“nada mais são do que um pedaço de madeira quebrado, um monte de mancha, um monte de riscos, um monte de nada. Sem qualquer significado intrínseco. É a relação com o nosso olhar que lhes dá significado. É o nosso olhar que lhes recoloca no fluxo do tempo, no fluxo do *nosso* tempo pois é a nossa memória que os transforma em alguma que tenha sentido” (MENEZES, p. 30)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise fílmica, assim como a construída nesse artigo, nasce em torno da década de 1950-1960, momento em que os filmes passam a serem inseridos e discutidos nos meios acadêmicos e pela persistência das revistas de críticas cinematográficas em fazer do cinema uma sétima arte (AUMONT, 2004). Nos Estados Unidos e na União Soviética, ainda na década de 1920, era possível vislumbrar meditações sobre o modo de fazer e perceber o cinema. Todavia, tais reflexões eram muito mais técnicas do que filosóficas.

As universidades e as críticas cinematográficas, a partir da década de 1950, tiveram suma importância para a compreensão de que o cinema pode ir além do que está em tela, trazer reflexões para vida sociedade e inventar a si mesmo enquanto arte. Por mais que a academia esteja habituada ver na escrita uma possibilidade de adquirir conhecimento e do fazer científico, o cinema pode trazer

reflexões para vida em sociedade, para o mundo acadêmico e, até mesmo, transmitir conhecimento científico (BURKE, 2004).

O filme *Blow Up* é um exemplo de como o discurso cinematográfico pode vir a influenciar outros pensadores e, ao mesmo tempo, introduzir novas ideias no campo do conhecimento humano. Todavia, o discurso fílmico precisa vir a ser verbalizado para tomar teor de cientificidade. Caso contrário, ele se limita apenas a experiência individual, de que é ver um filme. Nesse sentido, artigos de que visem a interpretação fílmica tem fundamental papel para levantar questões para o conhecimento científico e filosófico e incentivar novas formas de pensar e compreender o mundo, como fez Deleuze em seus dois livros sobre cinema “Cinema 1 – A imagem-movimento” (2018) e “Cinema 2 – A imagem-tempo” (2008), em que o cinema se torna um potencializador do pensamento.

Por fim, *Blow Up* suscita diversos debates sobre a capacidade das artes em reter o real. O respectivo artigo deu preferência pela fotografia, no entanto, a pintura e o cinema são outros objetos amplamente trabalhados e explorados no decorrer do filme. Em relação a fotografia, ele nos alerta sobre a incapacidade de captar o real, porque toda fotografia parte de um ponto de vista e da escolha pessoal alguém; sobre as novas funções do aparelho fotográfico, este capta apenas o que está inserido em seu programa; sobre a ampliação do olhar humano pela fotografia, depois de revelada a fotografia pode ser revistada, analisada e estudada infinitas vezes; e a necessidade de um referencial para fora da fotografia para que o real representado nela faça algum sentido.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A análise do filme**. Trad. Marcelo Felix. Lisboa: Edições Textos & Grafia, 2013.

BARTHES, Roland. **A câmera clara**: nota sobre a fotografia. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio e Janeiro: Nova fronteira, 1984.

BAZIN, André. **O que é cinema?**. Tradução de Eloisa Araújo Roberto. São Paulo: Ubu Editora, 2018. 448 pp.

BORGES, Maria Eliza Linhares. **História & Fotografia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem.** Tradução de Vera Maria Xavier dos santos. Bauru, SP : EDUSC, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem-movimento.** Tradução de Stella Senra. São Paulo: Editora 34, 2018. 344. pp.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 – A imagem-tempo.** Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora, 34, 2018. 424 pp.

MENESES, Paulo. **Blow Up imagens e miragens.** Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 12(2): 15-35, novembro de 2000. Disponível em: . Acesso em: 4 de out. 2018

OLIVEIRA, JÚNIOR. **Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno.** Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2015.

PEREIRA, Juliana Rodrigues. **A aventura: notas sobre o estilo de Michelangelo Antonioni.** 110 páginas. Dissertação (Mestrado). Setor de ciências humanas, Programa de Pós-Graduação em História. Universidade Federal do Paraná.

VILÉM, Flusser. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** Apresentação de Noval Baitello Junior. São Paulo: Annablume, 2001.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos G. **Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno.** 398 páginas. Tese. Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema.** Antologia. Rio de Janeiro: Ed. Graal/Embrafilme, 1985.

A VERSÃO COMO VERDADE: 12 HOMENS E UMA SENTENÇA

Angelo José Sangiovanni¹

RESUMO: O objetivo do trabalho é analisar a dificuldade de legibilidade e inteligibilidade da verdade quando são apresentadas várias versões de um fato. Para isso, será objeto de estudo o filme *12 homens e uma sentença*, dirigido por Sidney Lumet em 1957. A predominância de uma versão sobre as outras nem sempre ocorre de maneira clara onde os critérios para tal escolha sejam justificados por argumentos legítimos. Os motivos para a escolha da versão considerada verdadeira muitas vezes dependem de prejulgamentos e emoções, que criam uma visão distorcida e subjetiva, na qual a versão da verdade torna-se inquestionável e dogmática. Neste sentido buscaremos, a partir de perspectivas estéticas e políticas, caminhos para elucidar de que maneira as versões da verdade, desdobram-se nas formas em que podem ocorrer a “partilha do sensível”.

PALAVRAS-CHAVE: estética; filme; sensível

O filme *12 homens e uma sentença* é dirigido por Sidney Lumet em 1957, foi produzido por Henry Fonda e Reginald Rose, que também escreveu o roteiro que tem duração de noventa e seis minutos. *12 Angry Men* (título original EUA) foi lançado em uma conjuntura histórica em que a sociedade norte americana já condena o Macarthismo², movimento iniciado no senado americano para perseguir e condenar cidadãos não alinhados à política anticomunista, cuja característica era de desrespeito à Constituição e às liberdades individuais. Porém, o filme não se restringe a este período e se torna uma obra clássica. Sidney Lumet usa os personagens para tecer críticas à moralidade e visão unidimensional do mundo dada como inquestionável.

O roteiro do filme *12 homens e uma sentença* trata do julgamento de um jovem que possivelmente seja de origem latina ou migrante, acusado do assassinato de seu pai, com uma facada no peito. A vida deste jovem depende da decisão unânime dos doze jurados, que deverão apresentar o veredito ao tribunal. A imagem inicial do filme se concentra no Tribunal e mostra o juiz do caso apontando

.....
¹Mestre em Filosofia e professor da UNESPAR, ajsangiovanni@yahoo.com.br

²Originalmente descrevia a patrulha anticomunista exercida pelo senador republicano Joseph Raymond McCarthy 1909-1957, o termo Macarthismo se refere à prática de acusar alguém de subversão ou traição.

a tarefa para os jurados, essa imagem é breve, sendo que a cena predominante ocorre na sala em que os doze jurados se reúnem para o veredito. O fato de os jurados ficarem isolados em uma sala trancada torna o ambiente claustrofóbico em um dos dias mais quentes na cidade de Nova York, e a imagem vista pela janela da sala prenuncia a proximidade de chuva. A falta de ventilação, uma mesa simples e cadeiras aparentemente desconfortáveis, contribuem para que a tensão aumente no decorrer do filme. No começo do filme as câmeras focam os personagens acima dos olhos destacando maior distância entre os personagens e durante o desenrolar da trama o posicionamento muda, abaixando e aproximando, em contínuo aumento de sensação de claustrofobia.



Figura 1

Site cabinecultural.com outubro 2019

O júri é composto de forma heterogênea, representando vários segmentos sociais. Os doze jurados possuem personalidades próprias, cujas características aparecem em alguns momentos da discussão. Alguns assumem o papel de protagonismo acompanhando a linha da acusação e condenação do réu, enquanto outros se caracterizam pela conciliação e alinhamento a esse raciocínio mesmo nos momentos em que há dúvida suficiente para absolvição. Mas, o que parecia óbvio para onze jurados, foi questionado pelo oitavo jurado, interpretado pelo ator Henry Fonda, que no início aparece mais reservado, diferente dos demais, que ao entrarem na sala entabulam diálogos entre si. O jurado número oito apresenta voto pela absolvição do réu e justifica sua dúvida em relação aos argumentos apresentados durante o julgamento, que indicavam a certeza da culpa do réu para os demais jurados.

Durante os diálogos entre os jurados fica colocada a condição marginal do réu, cuja ficha apontava que aos dez anos apedrejou um professor e aos quatorze fora pego tentando roubar um carro. O réu, ainda, havia sido preso por roubo e tentativa de esfaqueamento de outro garoto, o que demonstrava habilidade no manejo de facas. O preconceito em relação à sua origem e condição social é reafirmado em muitos diálogos, principalmente nas expressões do jurado número dez interpretado por Ed Bergley, que tem uma postura nitidamente racista, o que o torna antipático ante os demais jurados. São frases que delatam preconceito étnico racial tais como: “não se pode acreditar em nada do que dizem, já nascem mentirosos”, “não quer que acreditemos no rapaz sabendo o que ele é, convivi com eles a vida toda”, “são todos iguais, chegam ao nosso país querendo fazer a vida e já querem dar palpite”. No filme, o réu tem apenas uma breve aparição logo no início, com expressão facial de angústia e tristeza.



Figura 2 - Jurados observam o réu
12 angry men site tvtropes.org outubro 2019

Percebe-se que está sendo questionado no filme o peso do preconceito e dos valores morais na definição dos votos dos jurados, que não espelham o ideal americano de respeito as liberdades individuais. Neste sentido, os conflitos entre os jurados remetem à estrutura de classe da sociedade. Assim, nas discussões dos membros do júri, as tensões sociais aparecem nas argumentações, que refletem as diferenças dos jurados para perceber e partilhar o sensível.

A questão da verdade e da moralidade são apresentadas pelos jurados em vários momentos. O nosso objetivo não é definir critérios racionais da verdade, e sim apontar que no filme além de estar em julgamento um assassinato, também abre a possibilidade do julgamento dos valores morais em comparação com a experiência estética e política que põem em dúvida a própria possibilidade de julgar de maneira objetiva sobre os fatos ocorridos, as provas ou ausência delas.

Deleuze, em relação aos tipos de filmes do gênero judiciário do cinema americano da década de 40 e cinquenta, faz distinções dos que tratam “simplesmente de marcar a dificuldade de alcançar o verdadeiro, considerando-se as insuficiências da investigação e daqueles que julgam”, dos que a “própria possibilidade de julgar que é posta em questão” (Deleuze, 1985, p.169). Neste sentido, para Deleuze, o filme *12 homens e uma sentença* se enquadra na primeira condição e na segunda condição ele cita o exemplo de “Os carrascos também morrem” de Fritz Lang. No filme de Lang há um jogo de aparências, que trazem revezes pois sempre surgem novas aparências que alteram o que estava anteriormente estabelecido pelos personagens.

No filme de Lumet, desde o início, há um questionamento do jurado número oito que leva, gradativamente no decorrer do filme, à suspensão dos juízos e da certeza da condenação do réu. O filme não mostra cenas do assassinato, nem cenas das testemunhas. Entretanto, em várias cenas, se evidencia a diluição entre o real e a aparência, principalmente no momento em que o jurado número nove, interpretado pelo ator Joseph Sweeney, cuja experiência de vida por ser idoso, aponta a possibilidade da testemunha, também idosa, ter imaginado as circunstâncias do crime e testemunhado a partir de sua necessidade de visibilidade e reconhecimento não obtidas antes na sociedade.

O único elemento do crime presente no ambiente do julgamento é a faca, que acaba sendo responsável por dois grandes momentos cênicos. O primeiro em que a prova cabal é posta em dúvida surge quando o jurado número oito retira do bolso uma faca idêntica à arma usada no crime, que até então era considerada rara, explicando que comprou a faca em local próximo de onde morava o réu. O segundo, quando um dos jurados sugere que seria impossível o réu golpear o pai na altura do peito, tendo em vista sua altura em relação a vítima e a forma

de empunhar a arma. Neste momento o jurado número três, que possuía uma posição inarredável quanto à culpa do réu, se propõe a simular a cena do crime, levantando a faca em direção ao peito do jurado de número oito. Esta cena é impactante, fazendo com que todos os jurados se levantem de imediato temendo algo pior, devido o grau de tensionamento no ambiente.



Figura 3 - jurado número 3 simula golpe do crime contra jurado número 8
Site Youtube Stanley Rodgers outubro 2019

Ainda, para argumentar a chance de inocência do réu, o mesmo jurado idoso ao lembrar de ter percebido marcas sobre o nariz indicando o uso de óculos em uma das testemunhas, questiona a possibilidade de ela não ter de fato visto o que declarou no tribunal, considerando que estava deitada na hora e provavelmente estaria sem óculos, o que impossibilitaria ter visto o assassinato.



Figura 4 - Jurado relata marcas de óculos em testemunha

A dicotomia clássica verdade e aparência como critério de verdade é posta em dúvida para o espectador. O que está em questão é o valor da vida do réu que depende da votação unânime dos doze jurados para absolvê-lo ou culpá-lo. Neste sentido, podemos argumentar que o que pesa a favor da inocência do réu é a incerteza das provas, e não a certeza, pois os jurados encontram-se isolados em uma sala, impedidos de acessar as testemunhas ou mesmo outras provas. A argumentação racional (lógico-formal) do jurado número oito irá se contrapor às afirmações e certezas dos demais jurados que, para estabelecer a culpa ou inocência do réu, carregam sentimentos, preconceitos e visões de mundo conflitantes. Na medida em que o filme se desenvolve, mostrando as divergentes posições, tensões e conflitos de classe entre os personagens, abre-se ao espectador a possibilidade de identificação ou mesmo rejeição dos jurados.

O jurado número oito tem em si uma vantagem sobre os demais, pois ao estabelecer uma empatia com o réu se liberta dos conceitos morais e pretende trazer os demais jurados para a reflexão que ele mesmo fez. Para isso, legitima seu discurso com a intenção de que as diferenças de opiniões sejam diluídas e partilhadas, no sentido em que os jurados comecem a perceber de forma semelhante a fragilidade de suas percepções em relação às provas. No entanto, o jurado número oito não pretende formar um discurso legitimador para estabelecer a culpa ou inocência. Não faz o papel do conhecedor, que seria o parâmetro para os demais jurados e para o espectador.



Figura 5 - voto a voto

Site Youtube Stanley Rodgers outubro 2019

No filme, o jurado número oito consegue o ponto de inflexão ao argumentar no sentido de que os demais jurados abandonem as certezas da visão particular e

passem a perceber que a visão particular está inserida como parte de uma visão maior. Ao final, um a um, os demais jurados se somam ao jurado número oito, restando apenas a relutância do jurado número três interpretado por Lee J. Cobb, que projeta no réu a culpa de uma relação conflituosa com seu filho.

O jurado número três é o último a admitir que há dúvida razoável em relação à culpa do réu, e ao proferir seu voto o faz de maneira emocional, de certa forma descontrolada, ao perceber que não se trata de seu filho, por quem nutre profunda mágoa, sentimento externado ao olhar sua fotografia.



Figura 6 - Jurado número três se descontrola
Site Youtube Stanley Rodgers outubro 2019

Para compreender melhor o papel do jurado número oito podemos usar o pensamento de Jacques Rancière. Rancière trabalha a questão da emancipação, principalmente, no texto *O mestre ignorante* traz a ideia de emancipação, no sentido que não há hierarquia em relação às inteligências, Rancière aponta um pensar horizontal, não há inteligência superior ou inferior no que diz respeito à percepção sensível.

Rancière traz essa noção de tratamento horizontal, sem hierarquias, tanto nas percepções como nos argumentos. A proposta de Rancière critica o lugar hierarquizado e isolado da experiência, estabelecendo uma nova relação entre razão, percepção sensível, enquanto sujeitos estético e político. A não mobilidade de classes sociais ou segmentos compartimentados em uma visão dogmática é criticada por Rancière.

Portanto, o isolamento e divisão de segmentos da sociedade de acordo com a sua condição e percepção da vida, implica em um não compartilhamento de

experiências e impossibilidade de partilhamento de visões de mundo. O jurado número oito gradativamente rompeu o isolamento e diferença colocados pelos outros jurados. Os dez jurados não partilhavam a experiência que os levou a priori condenar o réu, estavam isolados em si próprio, com sua verdade dogmática. O jurado número oito fomenta uma visão partilhada da experiência. Para Rancière a partilha nunca está pronta, é um eterno conflito em relação a se buscar um espaço para quem está excluído da estrutura de poder, como o acusado. As tensões entre os jurados foram diluídas a partir da intervenção do jurado número oito, ocorrendo uma partilha do sensível, entendida como o modo como se determina no sensível a relação entre um conjunto comum partilhado e a divisão de partes exclusivas, na sua constituição estética a partilha dá forma à comunidade.

O rito processual não assegura a verdade dos fatos, que são inacessíveis para os jurados e para os espectadores do filme. O filme apresenta discussões que se sustentam num raciocínio lógico formal por um lado, e por outro discussões formuladas pela subjetividade emocional, o que implica a possibilidade de várias interpretações do fato apresentado. Neste sentido os jurados, ao dialogar e explicitar suas opiniões divergentes chegam ao consenso para o veredito, o que não garante a verdade e sim uma versão a partir dos fatos e argumentos por eles partilhados.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

RANCIÈRE, J. **A Partilha do Sensível: estética e política**. São Paulo: EXO experimental org.; Editora 34, 2009.

_____. **O Mestre ignorante - cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

12 homens e uma sentença. Direção: Sidney Lumet. Local EUA. Distribuidora United Artists. 1957. Duração 96 minutos, preto e branco, 35mm.

ANÁLISE DE PERSONAGENS, ELEMENTOS, GRÁFICOS E DILATAÇÃO TEMPORAL COMO GUIA VISUAL DAS CENAS NO DOCUMENTÁRIO IMERSIVO 360º “RIO DE LAMA”.

GOMES, Marcelo¹

RESUMO: Este trabalho propõe analisar o primeiro documentário brasileiro produzido em realidade virtual 360º e ganhador do Festival de Filmes ODSs em Ação (ONU) 2019: “Rio de Lama” (2016), do diretor Tadeu Jungle. O documentário Rio de Lama retrata histórias de sobreviventes do rompimento de uma barragem de rejeitos de mineração controlada pela empresa Samarco em 2015, que devastou o subdistrito de Bento Rodrigues, no município de Mariana, no estado de Minas Gerais. A análise elucida os principais elementos de uma narrativa, como personagens, tempo, sons e gráficos que aqui servem como âncoras, guias e/ou mapas de referência visual para situar o espectador no ambiente diegético. Também é investigado a dilatação temporal das cenas, ângulos, objetos e posições geográficas em relação aos personagens presentes nas cenas para que o espectador/usuário não se perca nas possibilidades imersivas que uma produção interativa 360º possa ocasionalmente trazer.

PALAVRAS-CHAVE: Produção audiovisual; Interatividade; Dispositivos móveis; Novas mídias

INTRODUÇÃO

A sociedade pós-moderna busca incessantemente por imagens, sons e narrativas que possam interagir com outros conteúdos imagéticos. Há cada vez mais a necessidade de se conectar e de compartilhar conteúdo que se encaixe com as possibilidades que as redes sociais, sites ou plataformas de vídeos oferecem. O crescimento vertiginoso do acesso à internet e aos diversos dispositivos móveis e portáteis corrobora para uma mudança de comportamento no consumo de narrativas *online* e *offline*. Sendo assim, o audiovisual pensado para os suportes das novas mídias ganha maior destaque devido ao uso de banco de dados e as possibilidades da cibercultura.

.....
¹Pós-graduando em Especialização em Produção de Cinema e Mercado Audiovisual da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR). E-mail: marcelugomex@gmail.com

Compreender os vídeos interativos em celulares e tablets, por exemplo, é também entender que esse espectador ou usuário tenha uma relação mais profunda com a mensagem ou o produto audiovisual. A atividade interativa é uma forma de estimular o compartilhamento de informações ou como aponta Pierre Lévy (2007) gerar uma inteligência coletiva daquilo que está entreposto no conteúdo.

A necessidade de se discutir sobre esses tipos de produtos audiovisuais, se dá a partir das possibilidades de interação e complexidades narrativas que os suportes tecnológicos permitem. Assim, partindo do pressuposto de que há uma imensa quantidade de usuários ativos nas redes sociais, seja criando ou consumindo vídeos, portando celulares e tablets, acessando a internet a todo instante e em diversos lugares via 3G/4G, a produção audiovisual interativa tem um terreno propício em seu desenvolvimento.

Um produto audiovisual convencional, por natureza da linguagem, acaba por ser um recorte daquilo que se vê. Se assiste o que o diretor ou fotógrafo quer que se veja, quer que se assista e se conheça de uma narrativa. Para produções em realidade virtual e em 360°, também é possível criar um recorte de interesse no filme. Mas esse recorte não se dá de forma determinada apenas pela composição fotográfica da linguagem cinematográfica, mas também por estratégias contidas na cena, como utilização de cores, formas e, como observado em “Rio de Lama” (2016), com *raccord* de movimentos de personagens e elementos cênicos. Dessa forma, é possível sugerir um caminho para conduzir o olhar sobre determinados elementos importantes para a melhor compreensão e imersão da narrativa audiovisual.

Este artigo busca analisar o filme documentário “Rio de Lama” (2016). Produção pensada e produzida em realidade virtual para a web e que possui suporte para experiência em dispositivos móveis como celulares e dispositivos *HMD*² com *Oculus Rift*. A metodologia utilizada foi o método descritivo das características e elementos do filme.

O documentário curta-metragem “Rio de Lama” (2016) é um filme brasileiro do diretor Tadeu Jungle que retrata algumas histórias de sobreviventes de uma das maiores tragédias socioambientais do Brasil no ano de 2015. Trata-se do

rompimento de uma barragem de rejeitos de mineração controlada pela empresa Samarco, que devastou o subdistrito de Bento Rodrigues, no município de Mariana, no estado de Minas Gerais. O documentário é uma produção em realidade virtual de 360°, toda filmada com tecnologia adequada a este tipo de produção e está disponível gratuitamente na plataforma do YouTube³. “Rio de Lama” também foi premiado na categoria de Realidade Virtual como melhor filme do SDGs⁴ (*Sustainable Development Goals*) no *Action Film Festival* da ONU em 2019.

Tadeu Jungle é diretor, roteirista, fotógrafo, videomaker e performer brasileiro, graduado em Rádio e TV pela Escola de Comunicações e Artes da USP. Foi um dos primeiros a trabalhar com vídeo arte no Brasil, criando a primeira escola de vídeo no país. Trabalhou para jornais, escreveu roteiros e dirigiu programas de TV, como o sucesso “Fábrica do Som” nos anos 80. Dirigiu o filme “Amanhã Nunca Mais” (2011), o documentário “Evoé” (2001). Após lançar “Rio de Lama” (2016) o diretor já produziu e dirigiu outros dois documentários no formato 360°: “Fogo na Floresta”⁵ (2017), apresenta o cotidiano de uma aldeia dos índios Waurá, próximo ao rio Xingu; e “Ocupação Mauá”⁶ (2018) sobre a vida de moradores de uma ocupação em São Paulo.

A escolha do filme documentário “Rio de Lama” se dá principalmente por sua condição de produto audiovisual interativo inédito enquanto documentário. A grande maioria de vídeos interativos na internet é realizada para contemplar outros formatos como vlogs, ficções e peças publicitárias. O formato ou gênero documentário não é tão comum como produção interativa na web, uma vez que, o que se espera deste gênero seja algo mais convencional, ou que precise de mais tempo para o aprofundamento do tema exposto.

A análise procura evidenciar quais elementos constitutivos do filme, são utilizados para guiar visualmente o usuário dentro do ambiente da narrativa. Também

.....
²HMD, ou Head-Mounted Display é um dispositivo integrado com vídeo, acoplado na cabeça, como um capacete, com fones de ouvido.

³Disponível na versão tela plana em: <https://www.youtube.com/watch?v=7zQZqqSkJqo>.

⁴O Global SDG Awards é coordenado pelo Departamento de Assuntos Económicos e Sociais da ONU, responsável pelas Metas de Desenvolvimento Sustentável - ODS.

⁵Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jv8nkw8hy-c&t=20s>

⁶Disponível em: <https://youtu.be/jHPnvbSgFtE>

serão expostas as observações acerca do tempo dilatado nas cenas ou fragmentos fílmicos como forma de organizar e tornar fluido o entendimento narrativo.

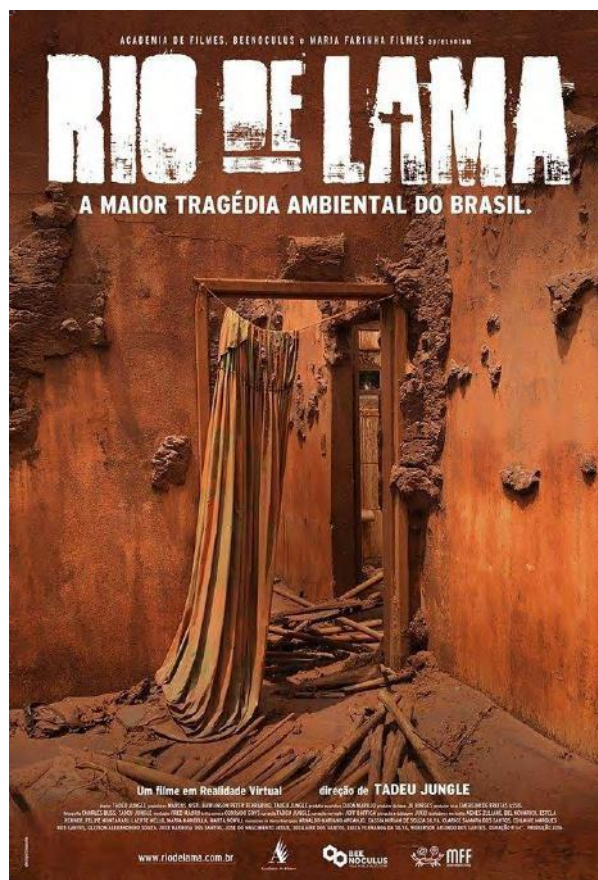


Figura 01 - cartaz do filme "Rio de Lama" (2016)
Fonte: site Rio de Lama.⁷

Tadeu Jungle em entrevista ao site Nexo⁸, comparou a experiência interativa imersiva do vídeo 360° com as práticas inéditas do primeiro cinema (MASCARELLO, 2006). Para Tadeu Jungle: “há um espanto toda vez que você coloca os óculos, semelhante ao espanto com aqueles primeiros planos exibidos” nas primeiras projeções dos irmãos Lumière dentro do Le Grand Café em Paris.

O autor, que já desenvolveu diversas narrativas para cinema e TV utilizou novas tecnologias para contar histórias de personagens reais e provocar uma imersão sobre o tema. Na entrevista ao site Nexo, Tadeu Jungle ressalta o paradigma da produção audiovisual atual como “uma nova maneira de narrativa audiovisual, não é uma moda e não é um gadget. É, definitivamente, uma nova forma narrativa que veio pra ficar e vai transformar a maneira como a gente produz, enxerga e assiste o audiovisual.” O pensamento do diretor parte de uma nova postura de quem produz audiovisual e sabe da importância da tecnologia e da web no processo de produção narrativa.

As histórias e experiências dos moradores do subdistrito de Bento Rodrigues que sofreram com o desastre ambiental poderiam ser contadas de forma convencional, dentro de uma linguagem mais linear. Porém, segundo Tadeu Jungle, era necessário “levar as pessoas até lá” pois as imagens já não comunicavam de maneira eficaz o que estava acontecendo com aqueles moradores. Por isso a importância de se utilizar uma tecnologia em realidade virtual capaz de envolver quem está assistindo.

O documentário “Rio de Lama” contém exatas 30 cenas em sua composição, que se dissolvem ao longo dos seus nove minutos de duração. É bastante comum observar vídeos produzidos para web terem uma edição mais dinâmica e rítmica. O tempo entre uma cena e outra nas produções para a internet é bem menor que em um documentário, pois as imagens acabam dividindo a atenção do usuário com outras abas, janelas e uma infinidade de conteúdo aberto na internet. A mensagem é direta e muitas vezes não há uma possibilidade maior de apreciar a composição fotográfica ou uma paleta de cor, por exemplo.

1. PERSONAGENS E ELEMENTOS COMO GUIA VISUAL NAS CENAS

Pode-se definir montagem cinematográfica a partir da definição de Aumont como: “[...] o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração.” (AUMONT, 2006, p.62). Montar é ordenar, ou reordenar planos e cortes. A variação dessa organização com a ação dentro dos planos e a relação entre eles são responsáveis pelos diversos significados que o cinema reproduz na tela.

Por ser um filme imersivo, “Rio de Lama” (2016) tem especificidades nessa ação dentro do plano. Enquadramentos, movimentos e mise-en-scène são utilizados em função de um caminho de leitura, pré estabelecido pelo diretor. As intenções do filme não são evidenciadas com a gramática de planos cinematográficos de um filme convencional. Em “Rio de Lama” não há plano detalhe ou close reforçando objetos, elementos ou emoções. A câmera funciona primordialmente para deixar o espectador mais livre e ativo dentro do filme.

.....
⁷Disponível em: <http://www.academiadefilmes.com.br/>

⁸Entrevista disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/04/28/Por-que-a-realidade-virtual-promete-ser-a-próxima-fronteira-do-cinema>.

Sendo assim, o corte dentro de um filme 360° também pode ser uma simples mudança de ângulo feita pelo espectador. Ao assumir essa ideia de corte, encontra-se uma outra possibilidade do espectador montar essa narrativa. Em “Rio de Lama” o uso do *raccord*, dentro da ação do plano, se constitui como corte de montagem e agiliza o modo como o caminho, ou guia visual é concebido. O *raccord* é amplamente utilizado no cinema para:

[...] assegurar a continuidade entre planos de modo a evitar a confusão do espectador no que respeita a casualidade ou à percepção dos acontecimentos. [...] é, no fundo, qualquer elemento que permita a preservação da continuidade entre planos [...]. (NOGUEIRA, 2010, p. 142).

No filme “Rio de Lama” pode-se destacar o uso do *raccord* de gesto, de olhar, de movimento e de som. Essa continuidade não está apenas em função da ligação de um corte ou plano, mas de sugestão de leitura dentro de uma única cena a partir da interação do espectador no ambiente imersivo.

Na maioria das cenas do “Rio de Lama”, sempre há um personagem/morador interagindo ou andando sobre o espaço filmado – que consiste basicamente em um amontoado de lama e escombros de casas da cidade. É possível visualizar todos os ângulos da cena, enquanto há informações textuais e sonoras sendo ditas, porém a escolha do diretor de criar um ponto de interesse comum entre ele e o espectador torna a experiência de assistir ao filme mais didática. A escolha em criar movimentações através dos personagens e elementos na tela funciona com um mapa dentro do ambiente de realidade virtual.

Ao estar imerso no filme, é quase que automático para o espectador percorrer todas as possibilidades da tela em 360°. Apesar de várias informações textuais e sonoras chamando atenção, é quase impossível que não se busque mais referências visuais em todo o ambiente filmado. Isso pode acabar por comprometer a fluidez e a organização da narrativa do filme. Sentir-se perdido no ambiente virtual ou não saber para onde apontar o olhar não pode ser a tônica desse tipo de experiência interativa. Aqui, foram escolhidas algumas cenas que traduzem a ideia do diretor em sugerir um mapa ou caminho para o usuário percorrer.



Figura 02 - fragmentos do filme "Rio de Lama" (2016).

Fonte: elaborada pelo autor.

A personagem da primeira sequência (figura 02) caminha ao lado do rio de lama desde o início da cena, passa próxima à câmera (primeiro *frame*) e segue no caminho do rio de lama até desaparecer da tela (segundo *frame*). Com esse *raccord* de movimento, a tendência do usuário é segui-la até o fim, porém, no decorrer do percurso há outras referências no ambiente que agem como elemento de transcrição sugerindo um outro caminho a ser seguindo. Esse caminho revela imagens da devastação da cidade com muros e paredes pela metade (terceiro *frame*).

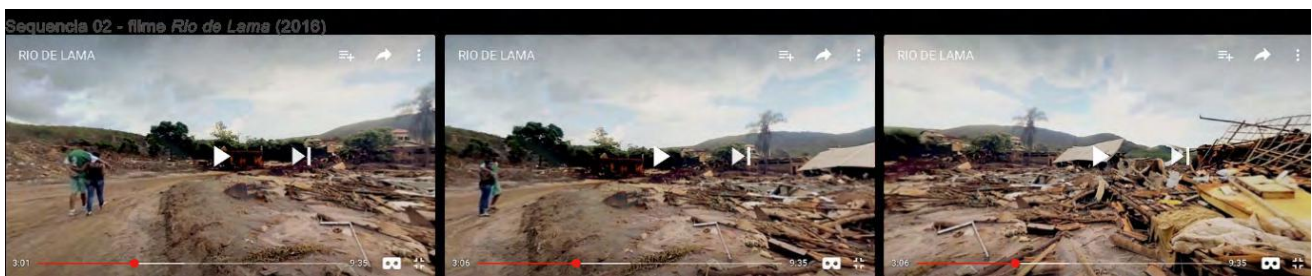


Figura 03 - fragmentos do filme "Rio de Lama" (2016).

Fonte: elaborada pelo autor.

Na sequência 02 (figura 03), há um casal que caminha em perspectiva, recurso bastante usado em composições fotográficas. Os dois estão abraçados e relatam em áudio como era aquela rua antes do desastre ambiental (primeiro *frame*). Em certo momento da caminhada eles param e olham para o lado formando um *raccord* de olhar (segundo *frame*). Ao deslocar o ângulo para a direção dos seus olhares, é possível perceber os escombros do que seria a casa daqueles personagens (terceiro *frame*).

Agora a sequência 03 (figura 04) nos mostra como o diretor utiliza uma elemento de transição como possibilidade de guia ao olho do espectador. A cena, que contém 26 segundos, começa apenas com o *off*⁹ de um personagem relatando mais experiências do desastre. Já é possível perceber uma rua em perspectiva

uma casa parcialmente destruída e um coqueiro ainda verde e em pé. Após alguns segundos, é possível ouvir um som de motor de um carro que se aproxima e cruza o espaço diegético. Nesse *raccord* sonoro, o espectador tem novamente uma sugestão para seguir o carro em movimento e perceber outras composições e imagens dentro da cena.



Figura 04 - fragmentos do filme "Rio de Lama" (2016).
Fonte: elaborada pelo autor.

De acordo com sequências acima, mesmo com o usuário em imersão no ambiente da cena, há uma construção de leitura sugerida pelo diretor do filme através desses *raccord*. Não é uma imposição, muito menos uma condição *sine qua non* para se entender a narrativa. É na verdade, mais uma possibilidade a ser enxergada dentro da história, cabendo ao espectador interagir ou não, com ela.

2. DILATAÇÃO TEMPORAL DAS CENAS: IMAGENS, SONS E GRÁFICOS

Em “Rio de Lama” os planos e takes são majoritariamente longos, contendo uma média de 18 segundos entre cada cena. As imagens mais curtas do filme, sete no total, contêm uma média de tempo de 5 segundos e são utilizadas para apresentar os personagens/moradores de Bento Rodrigues logo no início do documentário. As cenas mais longas têm em média 20 segundos e geralmente apresentam imagens com depoimentos dos moradores da cidade. Essas médias de tempo ajudam a compreender a escolha do diretor em dilatar o tempo de algumas cenas para encaixar na proposta interativa do filme. Em um documentário convencional para telas planas, seria incomum dilatar o tempo das cenas dessa forma, pois teria probabilidade de cansar o espectador com o recorte mínimo da tela.

.....
⁹Texto narrado ou cantado no vídeo, sem a presença na tela de quem está reproduzindo o texto. (COMPARATO, 1996).

O filme começa com uma cena de 34 segundos onde o narrador, o próprio diretor Tadeu Jungle, introduz o tema e situa o espectador em relação ao desastre do rompimento da barragem de rejeitos. A fala do narrador se dá apenas no início e no final do filme, evidenciando uma função de introdução e conclusão do documentário.

O som no filme “Rio de Lama” tem a função de criar ambiências próprias de como era a cidade antes do desastre ambiental. Essas informações sonoras agem como se fossem um recurso de *flashback*, utilizado por cineastas para sobrepor uma cena do passado que responde uma ação ou informação a uma cena do presente.

Dessa forma, Tadeu Jungle utiliza sons de pessoas gritando e falando desorganizadamente enquanto expõe imagens atuais da cidade destruída, para elucidar o tom de desespero no dia do desastre. Outras informações sonoras como crianças brincando, latidos de cachorros e cantos de passarinhos também são utilizados pelo diretor como forma de contraste entre as memórias contidas nos depoimentos dos moradores e as imagens atuais da cidade. Já que o filme não tem imagens em realidade virtual 360° da cidade, antes do desastre, Tadeu Jungle utiliza recursos sonoros para inserir aquele espaço representado na fala dos moradores.

O filme utiliza uma única trilha sonora montada a partir de instrumentos de cordas que agem criando uma atmosfera mais densa que sugere luto pelas histórias contadas. As nuances da trilha, com trechos de sons diegéticos de um personagem tocando violão, têm a função de descanso ou uma pausa para o espectador que está na imersão do ambiente virtual 360°. De acordo com o depoimento a ser falado, a trilha volta ou diminui sua intensidade melódica, para reforçar o sentimento do morador.

As informações gráficas em *lettering* surgem com o título do filme em dois ângulos diferentes, durante a segunda cena do filme. É possível que o usuário movimente o dispositivo móvel ou o HMD e mesmo assim, consiga ver o título “Rio de Lama: a maior tragédia ambiental do Brasil”. No final do documentário reaparece o título do filme, dessa vez em quatro ângulos diferentes. Na cena seguinte, aparecem cinco cartelas com a ficha técnica e as marcas das produtoras

responsáveis pelo filme. As cinco cartelas estão dispostas em cinco ângulos diferentes com um tempo de aproximadamente um minuto de duração, tempo suficiente para o usuário percorrer todos os ângulos e realizar a leitura tranquilamente. Tanto as imagens, quanto o som e os elementos gráficos textuais estão inseridos para reforçar o potencial interativo do filme. Mesmo com todas as possibilidades de ângulos, a dilatação temporal utilizada para a exposição destes elementos fazem com que o espectador navegue de forma eficaz pelo ambiente 360° e possa examinar os ângulos, verificar os objetos e se posicionar geograficamente em relação aos personagens presentes na cena.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para se contar uma história de forma interativa e que sirva aos dispositivos móveis, entende-se que é necessário pensar elementos como: imagem, sons e gráficos, costurados por alguma sugestão de guia ou referência. Simplesmente dispor o usuário dentro de um ambiente de realidade virtual já se configura como uma mínima experiência imersiva, por isso é interessante que se crie um mapa ou caminhos que sugiram uma linha narrativa para potencializar a história e sua imersão.

Produções audiovisuais interativas utilizam o tempo de forma dilatada para ajudar o usuário a organizar todos os elementos disponíveis na história e no ambiente. Dessa forma seu foco de atenção se concentra em algo mais relevante, não o deixando disperso ou perdido nas informações. Desenvolver estruturas narrativas de forma não linear, de acordo com as possibilidades interativas e em consonância com imagem e som, são fatores preponderantes e imprescindíveis para se produzir e vídeos interativos para a web.

Sendo assim, é determinante que se reconheça todo o potencial destas produções audiovisuais interativas dentro e fora do ambiente cibernético, enquanto prática de aprendizagem e conhecimento cultural, social, econômico e político.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques e outros. **A Estética do Filme**. 2 ed. Campinas: Papirus Editora, 2006.

BULHÕES, Marcelo M. **A ficção nas mídias**: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. Rio de Janeiro, Rocco, 1996.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: SENAC, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MARQUES, J.P. **Realidade Virtual e Jornalismo Imersivo: anotação dinâmica de peças noticiosas em vídeo 360°**. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado em Multimídia) - Universidade do Porto. Porto, Portugal, 2016. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/85138/2/139361.pdf>. Acesso em: 14 de set. 2019.

MIELNICZUK, Luciana. **Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias**. In: LEMOS, André; PALACIOS, Marcos (Orgs.). Janelas do Ciberespaço: Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais do Cinema III: Planificação e Montagem**. Livros LabCom Books, 2010. ISBN 978-989-654-043-2. Disponível em: http://www.lab-com-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf. Acesso em: 14 de set. 2019.

RIO de Lama. Direção: Tadeu Jungle. Produção: Marcos Nisti, Rawlinson Peter Terrabuio e Tadeu Jungle. São Paulo: Academia de Filmes, 2016, 09'34". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7zQZqqSkJqo>. Acesso em: 05 ago. 2019.

A CRÍTICA GENÉTICA COMO POSSIBILIDADE METODOLÓGICA DE INVESTIGAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO NAS ARTES DO VÍDEO

ANNES, Luiz Rodolfo¹

RESUMO: Este artigo tem como objetivo realizar um estudo de crítica genética nas artes do vídeo, destacando o processo de criação do curta de animação *Mergulho* (2006), de minha autoria. A obra será discutida, aqui, através do seu percurso criador. Esse enfoque pretende mostrar a relevância dos arquivos do processo dentro de minha produção autoral. O emprego da metodologia de investigação pautada na ciência da crítica genética, aqui mencionada, fundamenta-se nos aportes de Cecília Almeida Salles.

PALAVRAS-CHAVE: Artes do Vídeo; Animação; Crítica Genética; Processo de Criação; Imagem.

INTRODUÇÃO

Este artigo é um estudo inicial do meu processo criativo nas artes do vídeo, em que tento averiguar, através da metodologia da crítica genética,² alguns modos do meu pensamento no vídeo *Mergulho*.

Pergunto-me muitas vezes: como certas ideias e movimentos dão origem aos meus projetos artísticos? Como surge um personagem ou uma cena? Envolvido em uma teia de referências – como títulos dos meus livros preferidos, nome de letras de música, trechos de poemas, obras de filosofia e narrativas diversas, imagens em arquivos de computador, notas de celular, livros de artistas, filmes, músicas –, vasculho a complexidade de sua tessitura.

A crítica genética possibilita entender esse processo de construção, como nos mostra Salles: “Um artefato artístico surge ao longo de um processo complexo de apropriações, transformações e ajustes.”

.....
¹Mestrando do Programa de Pós-Graduação/Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II (FAP). Membro do Grupo de Pesquisa: Kinedária – Arte, Poética, Cinema, Vídeo, vinculado ao PPG-CINEAV (Unespar/CNPq) Email: lrannes7@hotmail.com

²A crítica genética vê a obra de arte a partir de sua construção. Acompanhando o planejamento, execução e crescimento de uma obra, o crítico genético preocupa-se com a melhor compreensão do processo de criação. É um pesquisador que comenta a história da produção de obras de natureza artística, seguindo as pegadas deixadas pelos criadores. Narrando a gênese da obra, ele pretende tornar o movimento legível e revelar alguns dos sistemas responsáveis pela geração da obra. Essa crítica refaz, com o material que possui, a gênese da obra e descreve os mecanismos que sustentam essa produção (SALLES, 1998, p. 12-13).

O crítico genético procura entrar na complexidade desse processo. A grande questão que impulsiona os estudos genéticos é compreender a tessitura desse movimento” (SALLES, 1998, p. 13).

Mergulho é realizado em 2006 com recursos da Fundação Cultural de Curitiba através da Bolsa Produção para Artes Visuais. Foi um ano de trabalho, durante algumas horas por dia, para a elaboração, o desenvolvimento e a finalização. Apresentado ao público pela primeira vez no Museu da Fotografia de Curitiba no período de 17 de abril a 10 de junho de 2007, o vídeo foi exibido ainda em 2007 na exposição individual *A pele muda na água*, dentro do Projeto Trajetórias, da Fundação Joaquim Nabuco, de Recife, e em 2008 na exposição individual *Como manter a pele limpa?*, realizada no Palácio das Artes, em Belo Horizonte.

O vídeo foi elaborado na técnica *stop motion*³. Os temas abordados são: solidão, erotismo, tormentos psicológicos, perigo, medo. A ideia central era colocar um personagem sozinho em um ambiente claustrofóbico, uma situação de beco sem saída dentro de um quarto que remete a uma prisão. Seguindo aqui os estudos de crítica genética, busco analisar as obras a partir dos arquivos do processo, que trazem insights, referências, pensamentos e assim percorro o processo criativo. O frame do vídeo (figura 1) mostra esse personagem solitário em um ambiente claustrofóbico. Percebo o referido vídeo não como obra acabada, mas, sim, como parte integrante de todo um emaranhado de relações dentro do meu processo.

O interesse dos estudos genéticos é o movimento criativo: o ir e vir da mão do criador. Ultrapassando os limites da obra entregue ao público, a arte é observada sob o prisma do gesto e do trabalho. Na verdade, o crítico passa a conviver com o ambiente do fazer artístico, cuja natureza o artista sempre conheceu. Esses estudos, até pouco tempo, limitaram-se à análise de rascunhos de escritores (SALLES, 1998, p. 13).



Figura 1 – Frame do vídeo *Mergulho* (2006)

Fonte: acervo do autor

1. ANOTAÇÕES

O hábito de carregar comigo algo para tomar notas e fazer desenhos me acompanha desde quando iniciei minha formação em pintura, em 1999, na Escola de Música e Belas Artes. Esse gesto me possibilitou juntar, ao longo dos anos de minha produção, agendas, blocos, cadernos, papéis avulsos, arquivos de texto no computador, notas no celular. A utilização da crítica genética permite que esse material, rico de referências e muitas vezes apenas guardado em arquivos ou gavetas, venha a fazer parte da compreensão da obra como um todo, conforme observa Salles: “Com a dilatação das fronteiras desses estudos, amplia-se o significado de manuscrito. Lida-se, assim, com índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, story-boards e cadernos de artistas” (SALLES, 1998, p. 15).

Os cadernos de anotações, como os denomino, possuem diversos formatos, cores, papéis. Não há uma característica muito especial para eles. Preciso apenas que sejam portáteis, que caibam no bolso ou em uma pequena mochila. As anotações são marcadas pela mobilidade, tornando possível uma grande liberdade de locomoção. Esse movimento, de acordo com Salles, não está vinculado ao tempo do relógio nem a espaços determinados:

Tudo isso nos leva ao tempo da construção da obra. Um tempo que tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se, assim, como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de relógio, nem a espaços determinados. A criação é resultado de um estado de total adesão. O gravador Evandro Carlos Jardim (1993) metaforiza esse envolvimento quando diz que carrega seu ateliê para onde vai (SALLES, 1998, p. 32).

.....
³A técnica stop motion vem sendo muito usada em superproduções do cinema, publicidade, videoarte, até animações caseiras. O stop motion é feito com diferentes materiais: temos desde filmes com personagens de massinha até pessoas reais. “Stop motion (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar. Afinal, é isso que dá a ideia de movimento. A história do stop motion remete aos primórdios do cinema. George Méliès utilizou essa arte para realizar os seus truques ilusionistas. Durante o século XX a técnica foi desenvolvida no cinema como base para efeitos especiais em filmes com robôs e monstros. Hoje é realizada com fotografias e uso do computador. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acesso em: 17 mai. 2019.

O conteúdo dos cadernos de anotações é bastante diferenciado. Neles observo desenhos, expressões de pensamentos de diversas ordens, que vão desde o processo criativo até notas de referências da história da arte. Há também uma ampla variedade de notas e citações diretas de assuntos como literatura, poesia, filosofia. Nas notas temos ainda fala de filmes, listas, sonhos. Não há um sistema rígido para a construção dos cadernos, pois eles são feitos ao longo do tempo, sem fixar dia ou data para a escrita. Não há preocupação com datas nem locais onde são feitas as anotações. Algumas vezes temos a indicação do ano impresso nas agendas com calendário, mas ela não corresponde exatamente ao período de escrita.

Essas anotações diversas dão pistas, deixam rastros do processo criativo. Somam-se à produção de textos, desenhos e vídeos, estabelecendo um corpo único – uma espécie de teia onde tudo se conecta em diferentes relações, sem hierarquias. Uma teia que é móvel e se expande, criando novas tramas, cada vez mais elaboradas e complexas. Esse conceito de teia que utilizo pode ser aproximado ao que Cecília Salles define como *redes de conexões*. Para Salles, o livro *Redes da criação: construção da obra de arte*

[...] parte da necessidade de pensar a criação como rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que a mantêm. No caso do processo de construção de uma obra, podemos falar que, ao longo desse percurso, a rede ganha complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. (SALLES, 2006, p. 10).

Também podemos observar em Salles outras características do processo de criação artística, que associo à elasticidade e mobilidade da teia: “A criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade.” (SALLES, 2006, p. 12).

Quando percorro os cadernos com as anotações feitas entre os anos de 2000 e 2006, encontro materiais para pensar acerca do meu processo de elaboração da obra em vídeo intitulada *Mergulho*. Numa primeira reflexão, o vídeo havia surgido a partir de uma das minhas séries de desenhos, que leva o mesmo título do vídeo, realizados entre 2003 e 2006. Nos desenhos estão presentes as temáticas que posteriormente foram incorporadas ao vídeo: solidão, medo, perigo.

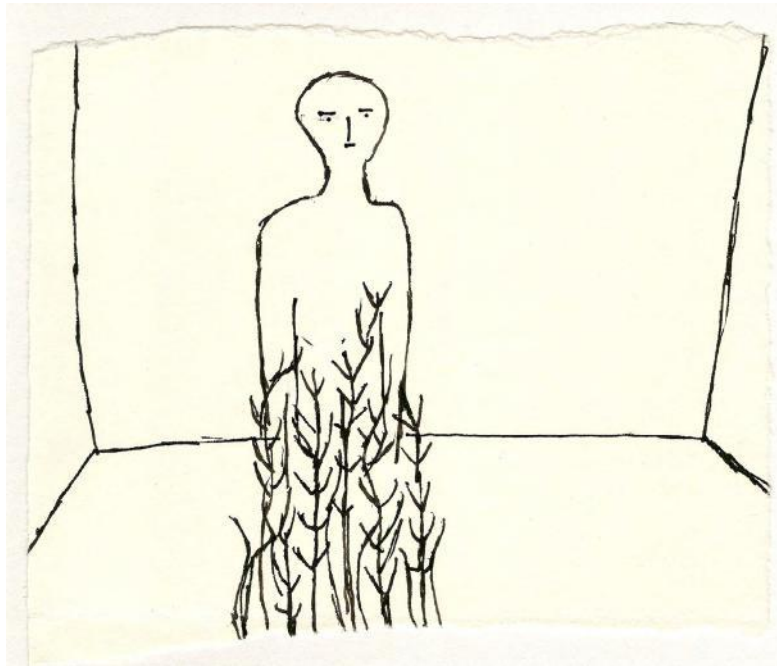


Figura 2 – Desenho da série *Mergulho* – nanquim sobre papel
Fonte: acervo do autor (2003-2006)

Vasculhando minhas agendas e anotações (figura 3), encontro alguns desenhos dentro de uma delas, de capa vermelha, do ano de 2001, e hoje percebo ali características da série de desenhos de 2003. De alguma forma eu já estava pensando em narrativas nas quais o personagem está aprisionado e solitário.

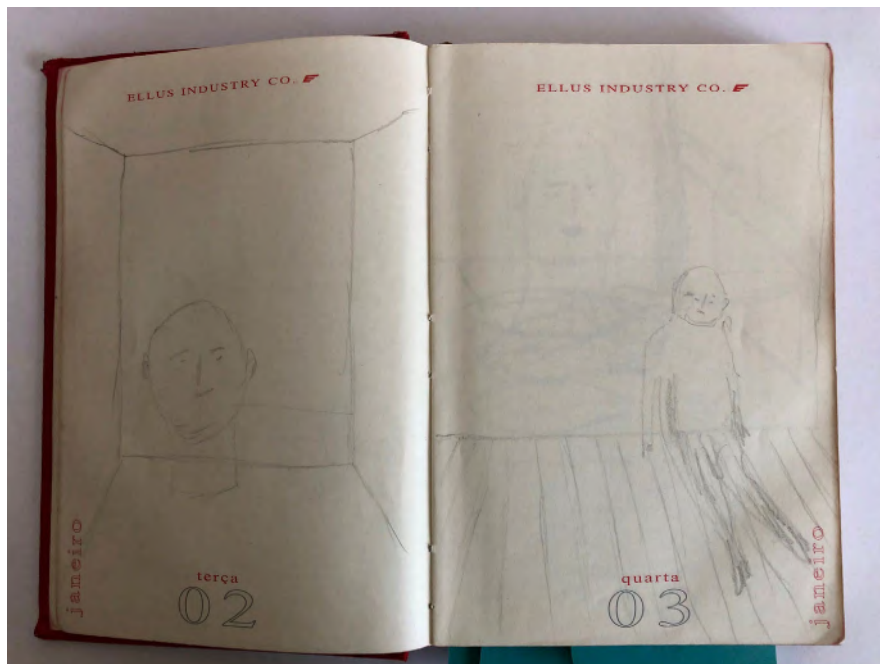


Figura 3 – Registro fotográfico da agenda de capa vermelha
Fonte: acervo do autor (2001)

Em 2007 concedi ao artista Fábio Noronha uma entrevista, publicada na íntegra no meu livro *Tudo pra você*, de 2018. Lá inicio uma reflexão acerca de alguns

processos que dão origem às minhas obras. Em um trecho comento sobre como surgiu para mim a ideia que permeia tanto os desenhos da série *Mergulho* quanto o vídeo.

Já em outra série chamada *Mergulho*, foi a leitura que impulsionou os desenhos. Eu estava lendo a descrição de Argan sobre a obra de Rothko e em algum momento o crítico comenta que a maioria das experiências humanas acontece entre quatro paredes (ARGAN, 1992). Fiquei com isso na cabeça por um bom tempo: deitava em minha cama e só via paredes à minha volta. Sentia-me em uma situação de beco sem saída. Preso, sem ter para onde ir. A partir daí comecei a desenvolver os desenhos dessa série, em que temos um personagem dentro de um quarto sem porta ou janelas. É um ambiente claustrofóbico e de perigo constante. Em alguns dos desenhos aparece, de forma recorrente, um líquido que escorre pelo ambiente e vai aos poucos preenchendo a sala toda, como se o personagem tivesse mergulhado nesse líquido que o persegue. Alguns anos depois, realizei a animação em *stop motion* com o mesmo título, *Mergulho*, em que parti das situações presentes na série de desenhos para criar esse outro desdobramento (ANNES, 2018, p. 252).

Vejo com esse recorte da entrevista que a literatura é um dos gatilhos que impulsionam minhas obras. Dentro de um dos cadernos de anotações, aproximadamente dos anos 2000 e 2001, encontro alguns indícios anteriores ao pensamento que coloquei como a leitura de Argan sobre Rothko. São trechos e marcações de páginas do livro *O último dia de um condenado*, do escritor francês Victor Hugo.

Segue um dos trechos anotados no caderno de capa verde: “Tudo é prisão a minha volta, encontro a prisão sob todas as formas, sob a forma humana como sob a forma de grade ou ferrolho. Este muro é uma prisão em pedra, esta porta é prisão em madeira, estes carcereiros são prisões em carne e osso” (HUGO, 1997). Com essa citação de Victor Hugo já se delineia um interesse pela situação de aprisionamento muito antes da série de desenhos *Mergulho*, que teve origem em 2003, e do vídeo *Mergulho*, de 2006.

2. A TÉCNICA DE ANIMAÇÃO STOP MOTION

A escolha pela técnica de animação em stop motion se deu pelo interesse quatro obras em particular, os filmes *O estranho mundo de Jack*, de Henry Selick, *A noiva cadáver*, do diretor americano Tim Burton, o filme *Wallace e Gromit:*

a *batalha dos vegetais*, do diretor Nick Park, e a animação *Darkness-light-darkness*, do artista surrealista checo Jan Svankmajer. Interessava-me, ao produzir a animação, seguir um caminho um pouco diferente das animações que estava vendo serem produzidas, com um caráter humorístico, por grandes estúdios, pela publicidade, etc. Eu queria fazer uma animação densa e dramática, que falasse dos sentimentos de solidão e angústia do personagem. A seguir cito um trecho do texto *Mergulho*, que escrevi em 2006, sobre o tema da solidão.

É um lugar-comum dizer que não há solidão que se compare à de quem se vê sozinho numa multidão; mas e agora, o que diriam de alguém que se encontra preso dentro da própria solidão, onde seus olhos voltam-se apenas para si mesmo e para a multidão que habita dentro dele? (ANNES, 2006b).

No vídeo é possível perceber um homem nu, com o corpo deformado e sem uma das mãos (figura 4).

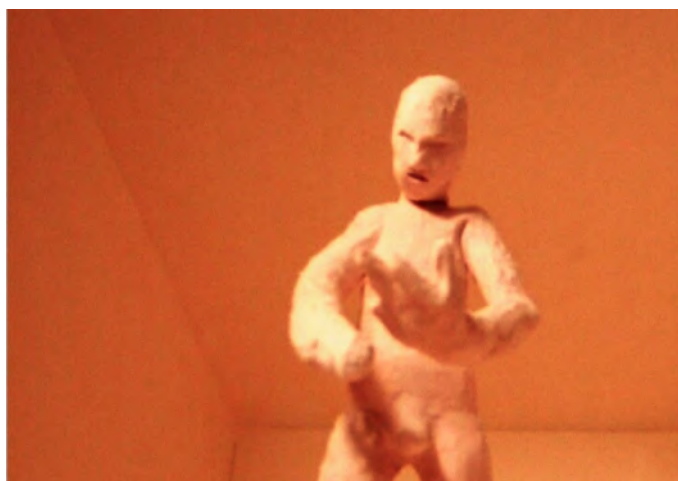


Figura 4 – Frame do vídeo *Mergulho* (2006)
Fonte: acervo do autor

Neste ambiente o personagem se encontra em um ambiente que lembra um claustro, uma prisão física e psicológica, na qual tem que enfrentar a si mesmo e as paredes à sua volta. No impresso *Mergulho*, lançado juntamente com a apresentação do filme, temos uma descrição poética que reflete sobre o fato de estar preso entre paredes.

As paredes têm vida própria. Há um momento em que, de tanto habitarmos dentro delas, elas começam a nos invadir ou começamos a nos afeiçoar a elas. As paredes não cercam só nosso corpo, mas também nossos pensamentos. Elas tomam para si nossa existência. Paredes humanas e animais. Ele acaricia a pele da morte, gentilmente. Diga-me por que não me

fala sobre a verdade. Paredes em carne viva, sangrando. Ele pergunta-se, diante das paredes, se é possível a liberdade; ele em si não o sabe. Um coração inacessível (ANNES, 2006b).

O frame revela o personagem, que não é um super-herói. É um homem comum, sem grandes poderes. Vejo no vídeo um homem frágil e torturado. Um homem só, que fala de muitos outros. Em um dos meus cadernos do ano de 2006, há relatos que demonstram a construção do personagem.

A expressão do boneco é de mau humor, mal-estar.

Meus personagens têm algo para mim do Kafka, um tumulto de pensamentos que os atormenta.

Perigo iminente, ameaça, fraqueza.

Ele parece ter saído de um filme de terror, um sobrevivente. (ANNES, 2006a).

Ele está nu, despido de qualquer vergonha. A nudez reforça sua fragilidade, seu desajuste social, como se ele fosse um animal em uma jaula. Nesse ambiente claustrofóbico ele entra em terreno perigoso e vive no limite entre sanidade e loucura. Em algumas cenas fica evidente esse estado perturbador em que ele se encontra. Ele olha para seu próprio corpo tentando reconhecer-se. Ele se vê desfigurado, cabeças saltam em sua pele. Ele se curva, ele se esfrega no chão; o duplo aparece na forma de um corpo com duas cabeças, como se fossem siameses. Ele deseja, ele anseia e busca pelo outro, por outros corpos que preencham esse espaço solitário. No trecho a seguir temos algumas características do personagem, descritas no texto *Mergulho*.

Ele é fraco, muito delicado, porém cheio de desejos, buscando prazeres ocultos. Ele tem uma cicatriz muito funda em sua mão, que é como um poço. É desse lugar que se extraem todas as substâncias impuras. E lá é possível a aniquilação de todo controle. As águas expandem-se generosamente. Ele é como um daqueles homens que conheceu o fogo, mas não quis tocá-lo. A verdade é que as coisas são áridas e secas. Ele tem consciência de sua morte. Que ela se aproxima a todo instante. Isso é a prova de que existe algo que escapa ao seu poder. Ele vai fechando-se como uma concha, impaciente, tentando construir um abrigo onde não existe dor. Ele está procurando algo que o torne mais humano. Ele teme a escuridão; sempre há o risco de não se voltar mais das profundezas (ANNES, 2006b).

Nessa situação insana, ele masturba-se, procurando reconforto e afastando a solidão. A masturbação fala aqui do proibido, da repressão social em torno da sexualidade, e ele busca o erotismo como contato com a experiência interior do ser. A masturbação representa o íntimo que se torna público, a busca do controle sobre os corpos na sociedade moderna. Temos no ápice do vídeo a cena em que a sala é invadida por seu gozo, estado de êxtase e sublimação.



Figura 5 – Frame do vídeo Mergulho (2006)
Fonte: acervo do autor

3. A RECEPÇÃO DO VÍDEO

O público acompanha como observador o isolamento do personagem, seus conflitos e delírios. O observador é convidado a viver a angústia experimentada pelo personagem, sentindo-se desconfortável com a tensão estabelecida na narrativa. A seguir reproduzo um relato que fiz acerca do que os espectadores esperam do filme e do que os frustra. Verifico ali, a partir de uma fala do cineasta Takeshi Kitano sobre seu filme *Zatoichi*, a diferença entre fazer um filme de entretenimento e um filme que abandona determinados padrões.

Percebi que as pessoas procuram, no filme, uma edição de cinema, uma movimentação de cinema. Esperam por uma experiência a que já estão acostumadas, até inconscientemente. Relendo meus textos e as referências de cenas, vejo que sua grande maioria também parte da experiência com cinema. Com toda certeza, não estamos diante de uma animação dessas que vemos atualmente lotar salas de cinema. Isso de certa maneira já era visível para mim e eu não queria esse tipo de resultado visualmente, mas, ao assistir o making off do filme *Zatoichi*, de Takeshi Kitano, sua fala deixou muito

claras para mim as diferenças entre aquilo que me propus a fazer e o que o público espera dessa experiência. Kitano diz que queria fazer um filme de entretenimento, para a tela e para o público de cinema e, assim, teve que dirigir de determinada maneira. Para isso, a câmera ia se movimentar dentro de alguns ângulos, as cenas iam ter certa duração. Acho que o meu filme está mais para outro tipo de produção, no limite próximo aos filmes ditos série B, em que o cineasta abandona estilos e clichês para se aventurar. Não foram utilizados tais recursos para seduzir e prender a atenção do público. O filme está mais para um estranhamento e um terror diante dos temas. Sua crueza reside também na técnica, no acabamento do boneco, na incorporação dos erros e defeitos de movimentação, nos efeitos técnicos à beira da evidência, porém tudo com seriedade suficiente para que não desabe em uma comédia total. Interesse-me muito mais por certa violência, certa agressividade, testando os limites daquele que observa: até que ponto ele suporta aquilo que está diante dele. Como ele reagiria dentro desse limite de solidão e desespero. Se ele vai compactuar ou não com o que ali acontece ou vai apenas repudiar. Ainda assim, acredito que há uma espécie de sedução também na violência; desejo e violência estão, para mim, conectados o tempo todo (ANNES, 2006c).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto procurei discutir, com base na crítica genética, a obra de vídeo *Mergulho* e seu processo de criação. Essa metodologia permitiu perceber as várias conexões entre os arquivos do processo - como desenhos, notas reflexivas, relatos da produção, trecho de livros e a construção da obra final apresentada ao público.

Os estudos de crítica genética propostos por Cecília Almeida Salles possibilitaram perceber o ir e vir dos movimentos criadores dentro de uma complexa trama de referências. Este artigo possibilita refletir sobre a criação artística em sua dinamicidade: ao revelar os conteúdos dos cadernos de anotação e arquivos do processo, abre-se ao público aquilo que antes estava fechado, dando permitindo acesso irrestrito a um rico material para a compreensão do processo criador.

REFERÊNCIAS

ANNES, Luiz Rodolfo. *Mergulho*. 2003-2006. Originais de arte, nanquim sobre papel, dimensões variáveis. Acervo pessoal do autor.

ANNES, L. R. *Agenda de capa vermelha*, 2001.

ANNES, L. R. Caderno de anotações, 2006a.

ANNES, L. R. Mergulho. Texto impresso que acompanha o vídeo *Mergulho*, 2006b.

ANNES, L. R. Relatório da Bolsa Produção de Artes Visuais apresentado à Fundação Cultural de Curitiba, 2006c.

ANNES, Luiz Rodolfo. *Tudo para você*. Curitiba: Medusa, 2018.

ARGAN, G. C. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

HUGO, Victor. *O último dia de um condenado*. Curitiba: Posigraf, 1997.

SALLES, Cecília A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 1998.

SALLES, Cecília A. *Redes de criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Horizonte, 2006. Disponível em: http://sciarts.org.br/curso/textos/redes_criacao_final_grifado.pdf. Acesso em: 15 jun. 2019.

FILMOGRAFIA

A NOIVA cadáver. Direção: Tim Burton. Inglaterra. 2005. 1 filme (1h18min), sonoro, color.

DARKNESS-light-darkness. Direção: Jan Svankmajer. Tchecoslováquia. 1989. 1 filme (7 min), sonoro, color.

MERGULHO. Direção, roteiro e produção: Luiz Rodolfo Annes. Curitiba, 2006. 1 vídeo *stop motion* (10min16seg), sonoro, color.

O ESTRANHO mundo de Jack. Direção: Henry Selick. Estados Unidos. 1993. 1 filme (1h16min), sonoro, color.

WALLACE e Gromit: a batalha dos vegetais. Direção: Nick Park. Inglaterra. 2005. 1 filme (1h36min), sonoro, color.

ZATOICHI. Direção: Takeshi Kitano. Japão. 2003. 1 filme (1h56min), sonoro.

DIÁRIOS PSICOGEOGRÁFICOS: UM PROCESSO EXPERIMENTAL UTILIZANDO JOGOS DIGITAIS

Lucas Berthier Cardoso¹

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo a apresentação de parte do ,ainda em andamento, processo de criação de vídeos experimentais vinculados com a pesquisa de dissertação do mestrado de Cinema e Artes do Vídeo, intitulado (provisoriamente) Diários Psicogeográficos. O processo trata da criação de vídeos experimentais utilizando o registro de momentos e experiências em jogos eletrônicos que oferecem mundos digitais onde o jogador/interator explora o ambiente, em conjunto com ideias do ato de caminhar e também da psicogeografia, uma forma de experienciar ambientes a partir do espaço em si, seu entorno e rotas que partem da experiência de perder-se. Busca-se apresentar a experiência pessoal em mundos digitais por meio de vídeo diários, de tom experimental, e utilizando de uma linguagem poética para evidenciar o aspecto pessoal das jornadas psicogeográficas e perambulações nestes ambientes enquanto se propõe uma reflexão sobre esses espaços, a imersão pessoal e as existências digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Caminhar; Psicogeografia; Jogos digitais; Processo poético.

INTRODUÇÃO

O ato de caminhar e perambular são intrínsecos à evolução humana; atos de nomadismo estão presentes desde o principio da espécie. A possibilidade de se deslocar para outros ambientes e adquirir experiências vindouras destas caminhadas permitem diferentes e novas percepções sobre o ambiente e o ecossistema em que habitamos. O caminhar/deslocar já é uma atividade recorrente no dia a dia de diversos sujeitos, sendo esse deslocamento possível deste uma esfera concreta, o andar do dia a dia, ou até mesmo de dimensões criativas, o perambular que a mente proporciona em momentos que o pensamento se vê livre e sem objetivos. Para o meu atual processo criativo de pesquisa artística acadêmica o ato da deriva, se perder em ambientes e traçar caminhos enquanto se caminha²,

¹Mestrando PPG-CINEAV – Unespar (Universidade Estadual do Paraná) Campus II – FAP. lucasberthcard@gmail.com

²Como já dizia o poeta espanhol Antonio Machado “caminante, no hay camino, se hace camino al andar”

é fundamental não apenas no campo da prática artística que resultara em um objeto videográfico, mas também na construção da pesquisa na sua esfera conceitual. Aviso de antemão que eu de me perder, porém prometo encontrar caminhos para se chegar a algum objetivo, seja esse uma possível deriva, ou até mesmo uma abertura para novos caminhos serem trilhados.

De forma direta, Diários Psicogeográficos (um título ainda provisório) é um processo de experimentação em vídeo que parte da minha experiência em mundos digitais (em jogos eletrônicos) em que o principal vetor é o perambular. O processo consiste no registro de diversos *gameplays*³ que geram um material bruto que funcionará como objeto para a montagem de vídeos experimentais. Uma das intenções destes vídeos é apresentar esses ambientes digitais como possíveis locais para se perder, locais que possibilitam uma perambulação e que não necessariamente tem um objetivo além de serem observados e experienciados.

Cabe nesse artigo pontuar algumas das reflexões e questões que circulam o processo, evidenciando que o mesmo ainda está ocorrendo, e também discutir questões que já foram realizadas do mesmo, enumerando algumas etapas e recortes já realizados para a construção dos futuros objetos. Todo o processo é fortemente afetado, tanto por fontes teóricas quanto por produções artísticas, sendo essas produções das mais diversas mídias: vídeos disponíveis na internet, músicas, jogos, literatura, filmes e artes plásticas. O trabalho também é fortemente afetado por pesquisas poéticas que realizei anteriormente, pesquisas que sempre procuraram refletir sobre as relações sujeito e ambiente, e que sempre contém uma carga intimista que relata minhas reflexões sobre este tópico.

1. A EXPERIÊNCIA DO JOGO COMO GUIA PARA AS CAMINHADAS

*“Se não me encontras logo, não desanimes;
se não estou naquele lugar, procura-me em outro.
Te espero...em algum lugar estarei esperando por ti.”*
Walt Whitman

.....
³Gameplay é uma forma de se referir a registros em vídeo, algumas vezes também fotográficos, de momentos de um jogo eletrônico, consistindo em uma imagem que demonstra o jogo em funcionamento. Este material pode ser usado para diversos objetivos, desde o uso jornalístico, mercadológicos e científicos, até a apropriação da imagem para a criação de outras mídias.

Início este capítulo com algumas palavras do poeta norte americano Walt Whitman. Há neste trecho um importante aspecto da procura, do continuar a vagar até que se encontre algo. O vagar é um importante tópico para a construção de meu processo, sendo ele um elemento que possui uma potência da experiência e do íntimo, cada sujeito vaga em um ambiente de maneira muito singular. O meu atual vagar ocorre nos ambientes virtuais dos jogos, dentro de um design muito específico intitulado mundo aberto⁴, jogos onde posso passar horas apenas vagando sem realizar nenhum objetivo a não ser estar presente naquele ambiente. Busco nessas perambulações algumas experiências estéticas que estes mundos podem proporcionar, estes ambientes que são tão singulares, mundos onde se pode ir de um ultrarrealismo de um ambiente urbano contemporâneo até ambientes fantasiosos, como uma sociedade primitiva em um futuro muito distante pós-cataclismo.

Os mundos nos jogos sempre foram objeto de fascínio pessoal e, de acordo com que a tecnologia avança e a mídia em si alcança uma maior maturidade, novas possibilidades surgem para a criação de uma experiência e imersão para quem interage com estas obras. Alguns jogos com ambientes urbanos já apresentam ecossistemas onde cada personagem que povoa aquele mundo segue diferentes rotinas, criando naturalidade para o ambiente, ruas seguem lógicas urbanistas pra seus funcionamentos, criando assim um tráfego que simula um ambiente real. Simular é um ponto importante a se levantar, a simulação nos jogos possui a sua parte mimética, porém sempre aplicando algumas distâncias com a realidade, seja em aspectos estéticos ou de sistema, o jogo sempre possui algum elemento que intera que o sujeito está em uma experiência de jogar.

Neste ponto cabe colocar a ideia do círculo mágico proposto pelo teórico holandês Johan Huizinga em sua obra mais relevante: Homo Ludens, no título Huizinga desenvolve uma teoria dos jogos, no caso anterior aos jogos eletrônicos em si, mas que também os influencia nos seus desenvolvimentos de jogos

.....

⁴Mundo aberto é um aspecto do game design que propõe ambientes em que o jogador pode perambular livremente pelo mundo, fazendo as escolhas que o desenvolvedor proporciona na ordem que desejam. Um contraponto ao mundo aberto seria o design linear, onde o objetivo a ser alcançado se constrói em um caminho único para todos os interatores/jogadores.

posteriores as teorias do autor. O círculo mágico seria para Huizinga um ambiente imaginário e de convenção que torna uma atividade em um jogo, de forma simplificada: chutar uma esfera entre duas hastas metálicas, em algum ambiente neutro e isolado, isso pode não ter significado, mas em um campo de esporte, com vários sujeitos chutando essa esfera e nomeando-a de bola, criasse um jogo, o futebol.

Esta ideia de um círculo mágico é relevante para o meu processo, já que os jogos selecionados para a criação dos vídeos são diferentes em conceitos, cada um oferece um mundo muito particular, que proporcionam uma experiência e uma perambulação também particular, com apenas alguns verbos que ressoam em todos os jogos escolhidos. Antes da seleção de cada título precisei adentrar esses mundos e experimentá-los como os desenvolvedores pensaram, seguindo suas progressões narrativas, para assim selecionar aquela obra como uma possível caminhada, preferi experimentar o ambiente de forma lógica e linear primeiro, para depois me perder em uma deriva virtual.

Para pensar aspectos conceituais para a criação dos diários me deparei com uma importante figura, o *flâneur* presente na obra de Charles Baudelaire. Esta persona seria uma figura de um vadio, um vagante, caminhante e observador do ambiente boêmio parisiense do século XIX. É nesta figura onde encontro relações com a poética dos diários psicogeográficos, me colocar em posição e performance de um vagante por estes ambientes virtuais, criando uma mistura dos conhecimentos que possuo como sujeito no mundo concreto, e também com os conhecimentos que o personagem digital, vivente daquele mundo, para a criação de uma experiência conjunta de deriva entre o personagem e o interator.

Cada jogo escolhido oferece uma experiência diferente, cada um possui propostas estéticas e empíricas diferentes, irei desenvolver mais detalhadamente sobre os jogos em si no capítulo seguinte, porém já cabe aqui um resumo de cada um dos cinco jogos utilizados. *Horizon Zero Dawn* é um jogo de aventura que se passa em um mundo que chamo de pós-histórico, uma brincadeira com o fato de esse mundo possuir uma civilização antiga e mais primitiva em uma realidade que é posterior à era contemporânea do século XXI em um mundo pós-

apocalíptico; *Red Dead Redemption 2*, um jogo de ação com temática western que possui até o momento um dos mundos abertos mais detalhados e complexos em questão de inteligências virtuais; *Shadow of the Colossus Remake* um jogo minimalista de aventura onde um personagem percorre ambientes colossais apenas com a companhia de seu cavalo, em uma vastidão de ambiente, silêncio e solidão; *The Elder Scrolls V: Skyrim* um RPG⁵ de aventura medieval fantasiosa, com ambientes que evidenciam a construção já presente na literatura de sagas e épicos fantasiosos; *No Man's Sky* um jogo de ficção científica e exploração espacial onde o jogador possui seu universo particular gerado proceduralmente⁶, com uma quantidade de milhões de planetas a serem explorados.

A singularidade do que é experimentado em cada um dos jogos anteriormente citados guia a forma que a perambulação naquele ambiente irá ocorrer, em um jogo como *Red Dead Redemption 2* que de forma genérica pode ser classificado como ação e que possui como um dos verbos mais relevantes em seu design o combate, o local a se caminhar é violento, hostil e possui perigos que podem ser encontrados, sejam eles humanos ou da natureza selvagem, um jogo como *Shadow of the Colossus Remake* possui um ambiente majoritariamente vazio, sem nenhum contato humano ou animal de médio ou grande porte, há apenas alguns pássaros e lagartos nesta localidade, criando assim caminhadas, ou cavalgadas, longas e silenciosas. Cada um dos jogos cria em seu próprio círculo mágico, um mundo de regras e aspectos únicos que provocam formas diferentes de percorrer esse ambiente.

2. MUNDOS, AMBIENTES DIGITAIS DE PERAMBULAÇÃO

Neste capítulo irei detalhar os mundos que foram selecionados para compor os vídeos diários. Como dito anteriormente cada um desses ambientes propõe questões diversas e singulares, e foi com base na experiência em cada

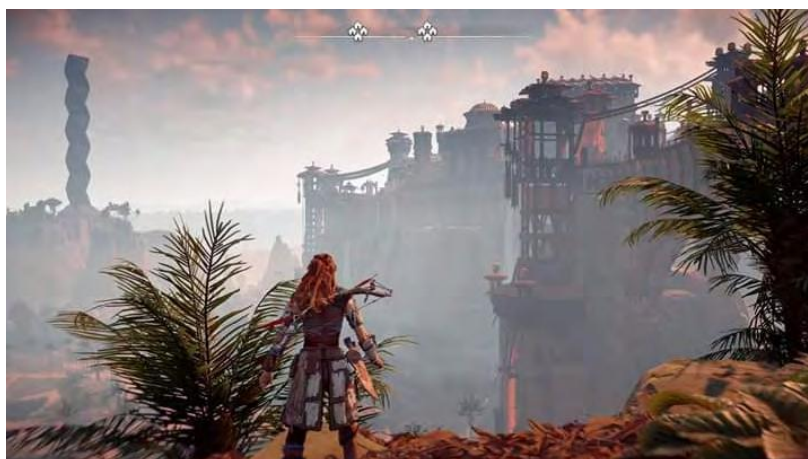
⁵Role Play Game, em tradução livre: jogo de interpretação de papéis. Gênero de jogos presente tanto em jogos “físicos”, tabuleiros e digitais, onde um dos principais pontos é que o jogador crie seu próprio personagem, imprimindo questões narrativas únicas que partem da fantasia do jogador ao interpretar aquele papel.

⁶O design de jogos procedurais consiste em ambientes que são criados por um algoritmo que mistura elementos criados pelos desenvolvedores, matematicamente isso pode resultar em infinitas possibilidades de ambiente dependendo da quantidade de elementos colocados no algoritmo.

um destes mundos que pude criar relações e estabelecer pontos de interesses que cada local provocava nas minhas perambulações. Seguindo a lógica que o pesquisador italiano Francesco Careri propõe em sua obra *Walkscapes*, o caminhar pode produzir uma prática estética, e esse caminhar pode se dar em uma diversidade de ambientes e gerar diferentes possibilidades de artes, desde trabalhos plásticos, literários e performáticos até processos como a *land art* e o *land walk*.

É relevante pensar na *land walk* como uma alternativa para o que proponho com os diários, já que todos os jogos selecionados possuem uma grande parcela de ambientes naturais, alguns oferecem também ambientes urbanos, porém o maior foco se dará na perambulação do ambiente de natureza nestes jogos, e em um caso até mesmo cósmico. As paisagens encontradas nesses diferentes universos são de suma importância para a exploração do ambiente, já que são essas paisagens que me emergem nesse mundo, criando no ato de jogar uma sensação de existência, mesmo que nesse ambiente digitalizado, perceber que aquele ambiente fantasioso pode ser explorado por um tempo indeterminado, para além apenas da narrativa ou jogabilidade proposta pelo desenvolvedor.

A ordem em que abordarei os jogos é de suma importância, pois sua ordenação no processo condiz com a narrativa poética a ser realizada nos diários, de forma simplificada posso falar que sai de um encanto inicial por um mundo, passando pela percepção nostálgica de caminhadas passadas, até o alcance do que estou poeticamente chamando de deriva final. Saio de um planeta terra pós-apocalíptico, para ao fim alcançar o espaço sideral particular que projeta o infinito.



Paisagem do jogo *Horizon Zero Dawn*. Foto tirada pelo autor, durante o jogo, utilizando o sistema de fotografia de tela do Playstation 4

Início a minha jornada em *Horizon Zero Dawn* criado pela desenvolvedora holandesa Guerrilla Games, nesse jogo exploramos uma realidade onde o avanço tecnológico causou um cataclismo mecânico, um apocalipse que dizimou uma sociedade que centenas de anos depois ressuscita em um mundo de máquinas, com uma nova civilização mais primitiva passando pela progressão histórica similar a que a sociedade anterior passou, porém em um ambiente com animais e estruturas mecânicas se mesclando com a natureza. O mundo de *Horizon* possui diversos grupos e identidades, todas com aspectos que remetem a sociedade pré-cataclisma, porém esses aspectos estão envoltos em uma arquitetura, arte e costumes diferenciados, esses pontos acabam construindo um ambiente onde cada caminhada revela um encanto pelo desconhecido, sempre buscando aspectos de uma arquitetura de ruína com uma nova arquitetura de uma nova civilização.



Paisagem do jogo *Red Dead Redemption 2*. Foto tirada pelo autor, durante o jogo, utilizando o sistema de fotografia de tela do Playstation 4

O próximo jogo é *Red Dead Redemption 2*, desenvolvido pela norte americana Rockstar Studio. O jogo se trata de um western no final do século XIX, com um Estados Unidos cada vez mais industrial, com um “progresso” que está engolindo todo o país de costa a costa, o jogo acompanha essa disparidade entre a civilidade da natureza e a selvageria da civilização. Se há uma ideia forte em *Red Dead Redemption*, esta seria a violência, o jogo é cru em sua estética, criando um paralelo entre beleza e horror de um mundo em mudanças. Animais caçam, o ambiente é hostil, o protagonista é um fora da lei, e a própria lei é dúbia neste ambiente, fazendo assim que o maior ponto de interesse nessas caminhadas nesse extenso mundo seja a experiência de perambular por este ambiente em mudança, da natureza selvagem, até uma pequena cidade rural, chegando a

uma cinzenta metrópole industrial, enquanto observo a crueza e violência deste mundo em transição.



Paisagem do jogo *Shadow of Colossus Remake*. Foto tirada pelo autor, durante o jogo, utilizando o sistema de fotografia de tela do Playstation 4

Shadow of Colossus foi desenvolvido pelo grupo japonês Team Ico, e propõe uma experiência diferenciada dos seus contemporâneos no quesito de jogo narrativo e de aventura, essa diferença ocorre pois o mundo a ser explorado é relativamente vazio, é basicamente um mundo composto por ruínas. O ponto em foco na caminhada realizada nesse jogo é a solidão, o jogo exala uma solidão em diversos aspectos, seja o vazio do mundo, apenas com alguns lagartos e pássaros que vivem no ambiente, ou pela natureza das ruínas que compõe a paisagem, ruínas que expressão o desconhecido e uma impossibilidade de imaginar quem as fez. Além disso, a maioria das locomoções ocorre galopando com o seu cavalo, com um silêncio constante e uma câmera que sempre coloca o personagem em uma lateral da tela, em conjunto com um cenário que possui proporções maiores que o jogador, compõem uma silenciosa paisagem de solidão.



Paisagem do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Foto tirada pelo autor, durante o jogo, utilizando o sistema de fotografia de tela do Playstation 4

The Elder Scrolls V: Skyrim, desenvolvido pelo grupo norte americano Bethesda Game Studios, ocupa um local especial na ordem dos diários, foi em *Skyrim* onde eu iniciei minhas primeiras caminhadas perambulantes em um mundo virtual, no ano de 2014. Eu já havia perambulado em jogos anteriormente, mas nunca com a intenção de apenas andar e olhar para todas as direções possíveis, abdicar dos meus objetivos como um clássico herói escolhido em uma epopeia épica de fantasia, para apenas andar em um ambiente e observar sua natureza. A presença de *Skyrim* no processo é um retorno a essas caminhadas que já haviam sido praticadas a anos atrás, e ocupa um local importante na ordem dos diários, se aqui pude perceber a primeira caminhada, no próximo e ultimo jogo da lista, pude alcançar a minha caminhada final.



Paisagem do jogo *No Man's Sky*. Foto tirada pelo autor, durante o jogo, utilizando o sistema de fotografia de tela do Playstation 4.

A deriva final, com uma liberdade poética é assim que me refiro a *No Man's Sky* criado pela desenvolvedora britânica Hello Games. Esse jogo possui uma característica simples e ao mesmo tempo complexa, o jogador pode explorar o universo, em toda a grandeza que essa palavra significa, o jogo processa para o jogador um universo único, com misturas criadas por algoritmos e demais contas matemáticas, os planetas de um jogador dificilmente serão iguais aos de outro jogador. Matematicamente esse jogo ultrapassa vidas, no sentido temporal da ideia, ele possui mais de 150 quintilhões de planetas, número que ultrapassa a possibilidade de um jogador em vida explorar todos eles, e tal como toda escolha, explorar o universo em *No Man's Sky* é um processo de escolha e aceitação, você nunca ira andar por todos os ambientes que deseja, seja na vida concreta ou na digital.

A sensação que tenho ao entrar em minha nave em um planeta totalmente alienígena, ligar seu motor e dar partida, acelerar até ultrapassar todas as camadas que separam planeta do espaço, e a partir dali parte explorar todo um sistema solar, e saltar entre galáxias, é o que chamo de deriva final. Uma possibilidade da deriva espacial me parece um caminho a ser alcançado com o processo dos diários, em todos os jogos anteriores, o ato mais simples possui reflexos no mundo real: andar com nossos próprios pés, ou acima de uma montaria, em *No Man's Sky* posso realizar uma caminhada ainda tão distante de nossa realidade, o caminhar no desconhecido, o perambular pelo vazio multidirecional do espaço. A ordem desse jogo como o último no processo é um reflexo de que todos os anteriores me proporcionaram caminhadas em diversas estradas, e que ao fim, me guiavam todos para o mesmo lugar, a fronteira final.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse texto pude apresentar alguns dos conceitos que rodeiam o processo em andamento dos diários psicogeográficos, elucidando algumas questões poéticas conceituais e também partindo da experiência como ponto inicial para refletir no recorte de jogos selecionados. Uma das questões mais marcantes é como cada um dos mundos selecionados possuem diferenças em diversos quesitos, o que influencia na maneira com que a vivência e andanças em cada ambiente serão realizadas e absorvidas. Outro ponto é a apresentação das possibilidades de abordagem com jogos eletrônicos, criando relações teóricas e artísticas (das demais artes), para a construção de um aprofundamento reflexivo sobre essa forma de arte, além de explicitar uma pesquisa em poética que utiliza da apropriação das imagens e experiências em jogos como seu objeto de pesquisa.

REFERÊNCIAS

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a Modernidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. 70p.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1997. 271p.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. São Paulo: GG Brasil, 2002. 184 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. 243 p.

LAABBUCI, Adriano. **Caminhar, uma revolução**. São Paulo: Martins Fontes, 2013. 180 p.

LUZ, Alan Richard. **Video games história, linguagem e expressão gráfica**: Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Blucher, 2018. 139 p.

VISCONTI, Jacopo Crivelli. **Novas Derivas**. São Paulo: Martins Fontes, 2014. 171 p.

JOGOS UTILIZADOS:

Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games; Sony Interactive Entertainment. 2017

Red Dead Redemption 2. Rockstar Studios; Rockstar Games. 2018

Shadow of Colossus Remake. Team Ico, Bluepoint Games; Sony Interactive Entertainment JAPAN Studio. 2018

The Elder Scrolls V: Skyrim – Legendary Edition. Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks. 2016

No Man's Sky. Hello Games; Hello Games, Sony Interactive Entertainment. 2016

AS RIMAS VISUAIS COMO RECURSO NARRATIVO EM ME CHAME PELO SEU NOME

VIANA, Rafael Alessandro¹
SANTOS, Fábio Allon dos²

RESUMO: *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017), dirigido por Luca Guadagnino e roteirizado por James Ivory, apresenta a história do súbito romance de Elio e Oliver, abordando temas universais como amadurecimento, sexualidade e desejo. O presente trabalho propõe uma análise reflexiva das rimas visuais (repetições gráficas) e seus efeitos narrativos em *Me Chame Pelo Seu Nome*, explicitando como a mise-en-scène cria relações imagéticas a fim de desenvolver o relacionamento dos personagens ao longo do enredo. O foco da análise recai sobre o modo em que o longa-metragem compõe cenas que remetem a outras cenas a partir de recursos da linguagem cinematográfica e o que essas repetições de gestos e símbolos evocam na narrativa. Para isso, o artigo será pautado na análise de dois “motivos” – na concepção de Bordwell e Thompson (2014), qualquer elemento significativo repetido num filme –, sendo um motivo o gesto de Oliver em cena, que ao repetir o mesmo movimento leva para a segunda ação uma carga de significados adquiridos na primeira, e o outro motivo um objeto compartilhado pelos protagonistas que se totemiza ao longo da narrativa ao assumir novos significados a partir de sua recorrência.

PALAVRAS-CHAVE: análise cinematográfica; narrativa audiovisual; rimas visuais; *Me Chame Pelo Seu Nome*.

INTRODUÇÃO

É no verão de 1983, ao norte da Itália, que Elio Perlman se apaixona pela primeira vez. E são os olhos apaixonados desse personagem que guiam o filme dirigido por Luca Guadagnino e roteirizado por James Ivory, *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017). O garoto, de 17 anos, tem sua vida bagunçada com a chegada de Oliver, um acadêmico de 24 anos que planeja passar seis semanas na casa dos Perlman. A descoberta da sexualidade e do desejo são os principais pontos que movem a narrativa e desenvolvem o relacionamento de Elio e Oliver.

.....
¹Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), e-mail: rafaelalessandro@yahoo.com

²Orientador. O trabalho é resultado de uma pesquisa de Iniciação Científica com bolsa – PIBIC orientada pelo Prof. Me. Fábio Allon dos Santos, vinculado ao Colegiado do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná, e-mail: fabioallon@yahoo.com

Ao longo do filme, são notáveis determinadas similitudes entre cenas. São gestos, movimentos e imagens que, presentes em mais de uma cena, ganham destaque e adquirem novos significados a partir de sua recorrência. Apoiado na denominação de Bordwell e Thompson (2014), que tratam qualquer elemento significativo repetido num filme como um “motivo”, este artigo se debruça sobre cenas específicas de *Me Chame Pelo Seu Nome* buscando traços narrativos nas repetições gráficas, ou rimas visuais, do longa.

O artigo parte de um diálogo com seus principais teóricos de base, confrontando textos já consagrados do cinema e das artes com o objeto de estudo, passando por um panorama sobre adaptação cinematográfica, definindo os valores dessa transposição de linguagem que interessam à pesquisa, esmiuçando, em seguida, a função das repetições e paralelismos em filmes, e, por fim, apresentado o texto de análise de dois motivos do longa: o gesto de Oliver ao tocar o rosto de uma estátua recém dragada do fundo do mar e o pingente de Oliver no formato da Estrela de Davi (hexagrama).

Essa análise pontual dos motivos busca apontar para como o longa-metragem propõe, a partir de cada rima visual, o desenvolvimento do relacionamento dos personagens, que manifestam por meio de gestos e adereços o seu amor e adoração mútua.

Integra-se ao trabalho um vídeo ensaio (disponível em <http://vimeo.com/354229163>) produzido durante o período da pesquisa, que oferece suporte imagético a esta produção teórica, com o objetivo de ilustrar audiovisualmente as rimas visuais e seus efeitos em *Me Chame Pelo Seu Nome*.

1. ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA

Antes de se tornar filme, *Me Chame Pelo Seu Nome* foi lançado como livro em 2007 por André Aciman. A transposição do enredo para as telas foi responsabilidade de James Ivory – que em 2018 recebeu o Oscar de Melhor Roteiro Adaptado por seu trabalho no longa. E entender esse processo de adaptação parece fundamental para compreender a escolha da utilização das rimas visuais como um recurso narrativo para o desenvolvimento dos personagens.

Pensar a adaptação cinematográfica não é apenas comparar duas produções e buscar suas similitudes e diferenças, levando em conta a fidelidade à obra original. Autores como Syd Field (roteirista e autor do livro *Manual do Roteiro*) encaram a obra a ser adaptada apenas como um guia: “quando você adapta um romance, não é obrigado a manter-se fiel ao material original” (FIELD, 2001, p. 175).

Apesar disso, por sua anterioridade histórica, a literatura foi consagrada como uma arte a qual o cinema se subordina ao realizar uma adaptação, o que estabelecería uma hierarquização entre as artes. Genilda Azerêdo (2012) argumenta contra essa visão quando defende que “em vez da hierarquização entre artes e da ênfase no significado original, a valorização da criatividade advinda do diálogo e da confluência entre diferentes linguagens” (AZERÊDO, 2012, p. 139). Essa confluência entre linguagens singulares dialoga com um valor outro da adaptação – não mais preso à fidelidade –, que é transpor seu texto literário para o fílmico aceitando e melhor se aproveitando das possibilidades que a linguagem da nova mídia oferta.

Quando Maria Cristina Cardoso Ribas afirma que “a transposição de um texto (literatura) para outro contexto semiótico (cinema), demanda recursos diferenciados de significação, ao mesmo tempo que interfere, de modos e intensidades diversas, nos sentidos preexistentes” (RIBAS, 2014), temos presente esse valor de adaptação que estabelece interações entre diferentes linguagens. E é nessa transposição entre textos – aqui o literário e o fílmico – que se encaixam as rimas visuais de *Me Chame Pelo Seu Nome*.

2.REPETIÇÕES FÍLMICAS, MOTIVOS E PARALELISMOS

Para tratar das rimas visuais em *Me Chame Pelo Seu Nome* como “motivos”, é preciso antes entender o que são essas repetições fílmicas propostas por Bordwell e Thompson (2013). Os autores denominam motivo “qualquer elemento significativo repetido num filme”. “Esse motivo poder ser um objeto, uma cor, um lugar, uma pessoa, um som ou até mesmo um traço de personagem. Podemos chamar de motivo um padrão de iluminação ou posição de câmera, se ele se repetir durante o filme” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 129).

Os autores acrescentem que “a repetição é a base para a compreensão de qualquer filme” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 129). Isso é, ao longo da narrativa, o espectador tem que ser capaz de recordar e identificar cenários e personagens para que compreenda o desenvolvimento do enredo. No exemplo apresentado no livro *A arte do cinema: Uma introdução*, Bordwell e Thompson relembram a similaridade criada no filme *O Mágico de Oz* entre os três lavradores do Kansas e o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde. Para os autores, “até mesmo num filme relativamente simples como esse, podemos perceber a presença ampla da similaridade e da repetição como princípios formais. A forma fílmica utiliza similaridades gerais bem como duplicações exatas” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 129).

O exemplo de *O Mágico de Oz* está muito próximo ao que aqui será posteriormente analisado em *Me Chame Pelo Seu Nome*. Os autores colocam lado a lado *frames* dos lavradores e dos personagens de *Oz* e explicitam como a composição das duas cenas são similares, não apenas pela semelhança psicológica dos personagens, mas pelo posicionamento da câmera, a disposição dos personagens em quadro, seus gestos, ou seja, pela *mise-en-scène*³.

Tais similaridades são chamadas de paralelismos, processo através do qual o filme orienta o espectador a comparar dois ou mais elementos distintos, realçando alguma similaridade. [...] Motivos podem ajudar na criação de paralelismos. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 132)

E esses paralelismos são o princípio básico das repetições gráficas aqui compreendidas como rimas visuais.

Renato Choen, em seu livro *Performance como linguagem* (2013), ao tratar do aspecto temporal na performance estabelece uma diferenciação entre o tempo de contato que o espectador tem com a imagem na arte cênica e no cinema. Enquanto na arte cênica esse tempo é mais longo, “no cinema não há ‘tempo’ para uma observação mais detalhada dos signos. O fluxo de imagens é muito mais rápido e, quando muito, podemos nos fixar em alguns poucos símbolos que

.....
³Do francês “pôr em cena” é uma expressão aplicada originalmente à direção teatral e que posteriormente foi estendida à direção cinematográfica para denotar o controle do que está dentro do quadro fílmico.

atravessam o filme, vencendo esse fluxo rápido de imagens com sua repetição em paralelismos.

Mas, para a pesquisa, mais importante do que sinalizar quais são as rimas visuais do longa ou quais símbolos atravessam essa narrativa, é entender como a recorrência de cada símbolo é capaz de transformar seu significado. Isso é, a repetição permite que ele reverbere em outras cenas sentidos atrelados a sua prévia aparição.

3. AS RIMAS VISUAIS EM ME CHAME PELO SEU NOME

Esse breve apanhado teórico teve como objetivo destacar para o leitor pontos da adaptação cinematográfica e das repetições formais em filmes que serão essenciais para compreender as análises dos dois motivos de Me Chame Pelo Seu Nome: o toque de Oliver no rosto da estátua e o pingente no formato da Estrela de Davi.

Ambos motivos foram selecionados por exprimirem ao espectador a devoção e adoração entre os personagens - o primeiro de Oliver para Elio e o segundo Elio para Oliver.

3.1 A ESTÁTUA DE PRAXITELES

A motivação da viagem de Oliver para o norte da Itália é acompanhar a tradução de sua tese, que tem como objeto de estudo o filósofo pré-socrático Heráclito. Naquele verão, em função da contrapartida de ajudar o Sr. Perlman com seus afazeres profissionais em troca da hospedagem na casa da família, Oliver tem contato com o estudo de esculturas.

Enquanto catalogam imagens de diversas obras, Sr. Perlman apresenta a Oliver o trabalho do escultor clássico Praxiteles. No diálogo, o professor dá destaque à curvatura dos corpos em pedra, que, ao não evidenciarem uma idade definida, provocam o observador a desejá-las. Neste diálogo o longa apresenta uma possível metáfora criada entre as estátuas de Praxiteles e Elio Perlman.

O corpo seminudo de Elio, ao mesmo tempo que desperta desejo em Oliver, é ainda o corpo em desenvolvimento de um garoto de 17 anos, e a preocupação do acadêmico com a diferença de idade entre os personagens é recorrente no filme. Mas essa não é a única relação estabelecida entre Elio e a estátua de Praxiteles.

Na primeira meia hora de filme, Mr. Perlman, Oliver e Elio vão para Sirmione, província de Bréscia, para acompanhar a emersão de uma antiga estátua recém descoberta no fundo do mar. A obra foi esculpida a partir das estátuas originais de Praxiteles e naufragou em 1827, a caminho da Isola del Garda.

Assim que a imagem é dragada e repousada na areia, Elio e Oliver analisam o corpo de estátua. No plano inicial da cena (figura 1), a câmera é posicionada acima do ombro de Oliver e revela em primeiro plano a mão do personagem percorrendo toda a face da imagem. Seu dedo indicador cruza o nariz e por fim alisa a boca da pedra, descobrindo suas curvas, textura, rigidez.

O plano seguinte (figura 2) revela o cenário e a disposição dos personagens em cena. Elio está posicionado ao lado de Oliver e também analisa a estátua. Agora podemos ver o rosto de Oliver, que enquanto desliza seus dedos sobre o rosto da imagem, com o cenho franzido, exibe uma feição de curiosidade.



Figuras 1 e 2: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

Em uma próxima cena, também distante da casa dos Perlman, Elio apresenta para Oliver seu lugar secreto favorito para ler: um rio formado pelo degelo dos Alpes de Bergamo (Alpi Orobie). É ali, deitados sob o sol no gramado, que os protagonistas dão seu primeiro beijo. Respondendo às constantes provocações de Elio, prestes a beijá-lo, Oliver inclina-se sobre o corpo do garoto e toca sua face. Seu dedo indicador percorre os lábios de Elio e sua expressão denota a mesma curiosidade anteriormente destinada à estátua (figuras 3 e 4).

A repetição do gesto de Oliver abre espaço para inúmeras inferências. Naquele momento, Elio pode estar associado ao que Oliver encara como um objeto de estudo, seu toque pode revelar a idolatria do personagem pelo rosto do garoto – tão perfeitamente simétrico como uma representação grega – ou o corpo de

Elio, assim como nas estátuas de Praxiteles, desafia Oliver a desejá-lo, anulando até mesmo a diferença de idade entre os personagens. É a partir do paralelismo criado neste gesto que o longa permite que tais deduções sejam possíveis.



Figuras 3 e 4: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

Ao interligar as duas cenas que, em uma primeira leitura, parecem distintas, o filme evoca de imediato na segunda cena a mesma atmosfera de curiosidade, descoberta, idolatria e desejo que foram estabelecidas na primeira. O que antes era destinado à estátua de Praxiteles, agora se realoca em Elio.

Próximo ao final do filme, Elio assume e incorpora essa metáfora instaurada ao longo do enredo. Quando o garoto retorna da viagem que fez com Oliver, que representou os últimos momentos juntos do casal, Elio chora no carro guiado por sua mãe enquanto posa como a estátua dragada do mar (figuras 5 e 6).



Figuras 5 e 6: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

3.2 A ESTRELA DE DAVI

Se a repetição do gesto de Oliver é capaz de manifestar traços de seus sentimentos por Elio, a narrativa encontra um outro recurso para revelar, por outro lado, a adoração de Elio por Oliver.

Durante a primeira refeição que Oliver tem com os Perlman, Elio nota, pousado no peito do estrangeiro, um cordão dourado sustentando um pingente no

formato da Estrela de Davi. Na cena, o longa evidencia a atenção de Elio para o objeto a partir de um *raccord* de olhar (figuras 7 e 8).

Jacques Aumont e Michel Marie (2008), em *Dicionário teórico e crítico do cinema*, apresentam o *raccord* como uma prática de montagem do cinema clássico hollywoodiano onde os planos são conectados de tal forma que o espectador preste toda a atenção à continuidade da narrativa visual.

O caso mais significativo é o do *raccord* sobre um olhar [...] Neste *raccord*, o espectador, no tempo de um olhar, é posto em relação direta com a subjectividade de uma personagem, e esta coincidência momentânea, que é uma das peças mais sólidas de identificação, é um dos meios de inclusão do sujeito espectador na narrativa fílmica. (AUMONT; MARIA, 2008, p. 216)

Esta é a primeira incidência do objeto na narrativa, e o *raccord* de olhar é capaz não apenas de nos colocar nos olhos de Elio, mas também de dar destaque ao pingente no segundo plano da montagem (figura 8), sendo um dos poucos planos detalhe do filme. Conforme o interesse de Elio por Oliver aumenta ao longo da narrativa, percebemos uma mudança na maneira com que o garoto se relaciona com este símbolo a partir da reincidência do objeto em cena, sendo pauta até mesmo de um dos diálogos entre os protagonistas.



Figuras 7 e 8: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

Depois de retornarem do lago onde deram seu primeiro beijo, enquanto Oliver massageia os pés de Elio (figuras 9 e 10), que está debilitado pelo sangramento de seu nariz e pela confusão que acabara de presenciar na mesa de jantar, o garoto toca o pingente de Oliver e comenta que tem uma peça igual a dele, e que só não a usa por conta de sua mãe, que diz que os Perlman são judeus discretos.



Figuras 9 e 10: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

Minutos depois da conversa, Elio é visto nadando no rio com seu pingente e, novamente, o longa encontra um novo recurso para dar destaque ao objeto. Assim que emerge da água (figura 11), Elio chacoalha a cabeça e em seguida empurra com a língua o pingente que até então estava em sua boca (figura 12). Ao revelar o objeto alguns segundos após a troca de cena, o filme permite que o espectador assimile o cenário antes mesmo de revelar o principal motivo do plano, podendo então, em seguida, direcionar toda a atenção do público ao acessório.



Figuras 11 e 12: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

A recorrência do símbolo da cultura judaica é capaz de ressignificar o objeto, convertendo-se em um totem do casal protagonista, representando não apenas suas crenças religiosas, mas também o amor compartilhado pelos dois. E Annella Perlman nota como esse objeto foi ressignificado para Elio. Na cena seguinte, ao retornar de seu banho no rio, Elio tem uma conversa com sua mãe sobre Oliver. Annella percebe o pingente que o garoto ostenta por fora da camiseta, o segura com a mão (figura 13) e depois pressiona o símbolo contra o peito de seu filho (figura 14), em um gesto de aprovação.



Figuras 13 e 14: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

A aprovação de sua mãe, que até então seria quem contestaria o acessório, não vem pela palavra, mas por meio de um gesto que se assemelha ao de Elio na cena da massagem (figuras 9 e 10), quando o garoto contou para Oliver que sua Annella considera os Perlman judeus discretos. Dessa forma, o paralelismo não é criado apenas pela reincidência do pingente, mas também pela ênfase e movimentação em torno do objeto.

4. AS RIMAS VISUAIS COMO RECURSO NARRATIVO

O título *Me Chame Pelo Seu Nome* foi extraído de um diálogo entre os protagonistas após dormirem juntos pela primeira vez. Oliver pede a Elio: “me chame pelo seu nome e eu te chamarei pelo meu”. Assim como o pedido torna-se uma brincadeira entre o casal que simboliza a adoração desenvolvida pelos personagens naquelas seis semanas de verão, ele também sintetiza a maneira como cada um é capaz de se enxergar e se reconhecer no outro.

Edgar Morin (2018) discute o processo de projeção e identificação presente no cinema. Para o autor, “a mais banal ‘projeção’ sobre outrem – o ‘eu ponho-me no seu lugar’ – é já uma identificação de mim com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do outro comigo: esse outro tornou-se assimilável” (MORIN, 2018, p. 120).

As analogias de Morin vão para além da relação espectador-cinema e podem ajudar a pensar as rimas visuais do longa também como uma ferramenta narrativa que se propõem a exprimir os sentimentos dos personagens.

Assim desenvolve a nossa vida de sentimentos, de desejos, de receios, de amizade, de amor, toda a gama de fenômenos de projeção-identificação, desde os estados da alma inefáveis às fetichizações mágicas. Basta considerarmos o amor, projeção-identificação suprema; identificamo-nos com o ser amado, com as suas alegrias e tristezas, sentindo os seus próprios sentimentos, nele nos projetamos. Isto é, identificamo-lo conosco, amando-o com todo o amor que nós próprios dedicamos. (MORIN, 2018, p. 122)

Essa “fetichização” que Morin cita é facilmente identificada no processo de ressignificação do pingente da Estrela de Davi que Elio veste. O objeto torna-se uma representação de Oliver que Elio passa a carregar até mesmo meses após seu amante deixar a Itália.

As suas fotografias, as suas bugingangas, os seus lenços, a sua casa, tudo está penetrado pela sua presença. Os objetos inanimados estão impregnados da sua alma e obrigam-nos a amá-los. A participação afetiva estende-se, assim, dos seres às coisas, reconstituindo as fetichizações, as venerações, os cultos. (MORIN, 2018, p. 123)

Desde a primeira cena em que Elio aparece trajando seu pingente (figuras 11 e 12), o objeto é visto entre os lábios do garoto. Em determinada cena em que aguarda o retorno de Oliver na varanda de sua casa, Elio brinca com o pingente em sua boca (figuras 15 e 16), que em seguida cai, mas é imediatamente levado novamente aos seus lábios.

A construção do plano de quase 40 segundos se resume ao garoto em destaque, brincando com o pingente em sua boca. E o ambiente escuro reforça a presença e a importância do pingente, que ao refletir a pouca luz que ali incide, se destaca como um ponto luminoso no quadro (figura 16).



Figuras 15 e 16: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

O que Freud (2016/1905) chamou de fase oral do desenvolvimento psicosssexual se caracteriza como o período de experimentação da criança pela boca em uma fase da organização da vida sexual pré-genital. Seu contato com o mundo se dá pela região do corpo que, naquele estágio, proporciona maior prazer ao indivíduo, sendo a boca uma zona erógena e o foco de gratificação libidinal. O impulso de Elio pode representar uma regressão a essa fase, onde o propósito sexual é incorporar o objeto eleito pelo ego como fonte de prazer.

A fixação oral de Elio com o pingente culmina na primeira noite de sexo dos protagonistas. Enquanto Oliver tira sua camisa, deixa cair sobre o peito de Elio seu pingente. O garoto imediatamente toma o acessório de seu amado e o leva a sua boca (figuras 17 e 18). Prestes a ter pela primeira vez o corpo de Oliver para si,

Elio tem em seus lábios o objeto fetichizado que o representa, procurando incorporá-lo e tê-lo dentro de si.



Figuras 17 e 18: Fotogramas de Me Chame Pelo Seu Nome

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diferente do livro escrito por Aciman, no longa de Guadagnino não temos acesso irrestrito aos pensamentos de Elio, mas por meio do paralelismo criado no gesto do toque de Oliver na estátua e na recorrência e resignificação do pingente para Elio o filme manifesta este processo de projeção-identificação dos protagonistas imageticamente, sem recorrer a recursos menos ligados à imagem, como seria uma narração onisciente em voice over⁴.

Desta maneira, as rimas visuais aqui analisadas dependem pouco, ou nada, da palavra escrita e dita para revelarem os pensamentos, sentimentos ou motivações dos personagens, já que a simples repetição de um gesto ou de um símbolo é capaz de exprimir tal interação, movendo a narrativa ao desenvolver psicologicamente os protagonistas do filme inseridos nos paralelismos.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**; Trad. Carla Bogalheiro Gamboa, Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, Lda, 2008.

AZERÊDO, Genilda. **Estudos Comparados: análises de narrativas literárias e fílmicas**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2012.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: Uma introdução**. São Paulo: Editora da USP, 2013.

⁴Essa técnica se vale de uma faixa de áudio em segundo plano que pode apresentar uma tradução simultânea ou narração, revelando até mesmo os pensamentos de um personagem.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FREUD, Sigmund. **Obras completas, volume 6**: três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“O caso Dora”) e outros textos (1901-1905). São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

ME Chame Pelo Seu Nome. Direção: Luca Guadagnino. Roteiro: James Ivory. 132 min. Sony Pictures, 2017.

MORIN, Edgar. **A alma do cinema**. In: XAVIER, Ismail (Org). A experiência do cinema (antologia) – 1ª ed. – Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

O MÁGICO de Oz. Direção: Victor Fleming. Roteiro: Noel Langley; Florence Ryerson; Edgar Allan Woolf. 101min. Warner Bros, 1939.

RIBAS, Maria Cristina Cardoso. **Literatura e(m) cinema**: breve passeio teórico pelos bosques da adaptação. Rio de Janeiro: Revista Alceu, 2014. Disponível em: <http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/alceu%2028%20-%20117-128.pdf>. <Acesso em 18 fev. 2019.>



LUZ, CÂMERA E RESISTÊNCIA!

Por Ítalo Mongconãnn¹

RESUMO: Esse ensaio tem por objetivo apresentar de forma breve o nosso contexto atual, cineastas indígenas sendo protagonistas. Nossas produções vem transformando nossas relações com os nossos e outros povos, nossa maneira de falar sobre as nossas próprias narrativas: crenças, rituais e outros contextos. E também abordar como o cinema vem sendo utilizado como ferramenta de luta em nossas militâncias.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Cinema indígena; Movimento indígena.

“Nós pegamos essa ferramenta o audiovisual, o cinema e a comunicação social como uma forma de luta e tentamos reaplicar, principalmente para instigar a juventude indígena a entrar nessa caminhada e se apoderar dessa ferramenta, dessa tecnologia que hoje se tornou tão importante para as populações indígenas, se tornou uma ferramenta de luta e resistência, e principalmente de visibilidade para mostrarmos que estamos presente nesse mundo contemporâneo apesar de muitas pessoas da sociedade nos querer ainda no passado, mas vivemos em constante diálogo, em constante movimento, porque a cultura ela não é estática, ela é dinâmica”.

(Graci Guarani – Mulher, Cineasta e ativista indígena²)

Começo esse ensaio com duas perguntas que sempre me questionaram dentro da aldeia: O que é cinema? Como o cinema pode ajudar o nosso povo? Na época sendo apenas um sonhador e aspirante a cineasta, não sabia dar uma resposta (se é que havia uma) para essas indagações dos jovens e principalmente dos anciões da aldeia. Mas eu percebia que o cinema poderia vir a ser uma ferramenta que ajudaria a dialogar e falar para a sociedade como vivemos e como

.....
¹Indígena Laklãnõ/Xokleng; mestrando em Antropologia Social do programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Estudante do curso de especialização – Intermédias com ênfase em Cinema – na Universidade Tuiuti do Paraná. Bacharel em Cinema pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Regional de Blumenau – FURB. E-mail: italomongconann@gmail.com.

²Graciela Guarani-Kaiowá pertencente ao povo Guarani-Kaiowá do Mato Grosso do Sul. Atualmente vive na região do povo indígena Pancararu que fica em Pernambuco.

pensamos, tentando desconstruir a imagem do “bom selvagem” que ainda se tem sobre nós no imaginário de muitos, viventes da caça e da pesca, moradores de ocas que vivem sem roupas e nômades. Somente depois de estar imerso nesse mundo da imagem, percebi que o cinema serviria não somente como uma ferramenta de luta, mas sim, como uma forma abrangente de falar sobre nós, para nós e para os outros.

Esse movimento do fazer cinema indígena não é de hoje, ele teve seu início na década de 1970 com Vincent Carelli, tendo a primeira produção com os parentes (indígenas) Nambikwora³. A proposta do projeto desde o seu início até os dias de hoje, consiste em deixar que nós indígenas participamos de todo o processo de filmagem. Segundo Carelli, no início do projeto seu estilo de filmagem era de iniciante e autodidata, mesmo sem nunca ter ouvido falar nas obras de Jean Rouch⁴ ou até mesmo no cinema verdade⁵. O passar do tempo moldou seu olhar pelo dispositivo do vídeo em transe⁶. Carelli também nos permite entender com esse processo de produção cinematográfica indígena, como sendo nossa própria retomada cultural, isto é, utilizarmos o cinema como uma ferramenta para que possamos registrar nossos rituais, nossas memórias e nossas histórias dentro das aldeias, e com esses registros possamos fazer um intercâmbio de imagens com outros povos e também com a sociedade. Segundo Dominique Gallois;

Com a realização dos documentários, percebeu-se que o acesso ao vídeo ampliava as possibilidades de comunicação entre povos indígenas de forma interna e externa. Isso porque, estes documentários tem sido utilizados para preservar manifestações culturais de cada etnia, selecionando as que desejam transmitir para as futuras gerações e para os outros povos. Como também tem sido usado para divulgar as ações empreendidas por cada comunidade para recuperar seus direitos territoriais e impor suas reivindicações (GALLOIS; 1995).

.....
³Famosos na história da etnologia brasileira por terem sido contatados “oficialmente” pelo Marechal Rondon e por terem sido estudados pelo renomado antropólogo Claude Lévi-Strauss, os Nambiquara vivem hoje em pequenas aldeias, nas altas cabeceiras dos rios Juruena, Guaporé e (antigamente) do Madeira. Saiba mais em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Nambikwara>.

⁴Cineasta e etnólogo. Saiba mais em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jean_Rouch.

⁵Gênero teorizado por Dziga Vertov, é adotado, atualizado e batizado por Jean Rouch enquanto cinema vérité. Saiba mais em: <https://portaldocurta.wordpress.com/2013/01/23/cinema-direto-ou-cinema-verdade/>.

⁶Transformação e evolução do cinema. Saiba mais em: <http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/1675,1.shl>.

Além do mais, nos permite ter o cinema como meio de militância e instrumento de comunicação, resgate cultural, construção coletiva e reafirmação étnica, sem mencionar no intercâmbio de imagens entre nós povos indígenas.

Para além, o movimento dos cineastas indígenas, não somente cineastas, mas outros movimentos de artistas indígenas estão surgindo, o qual transformam a música, a escrita, os grafismos e as artes plásticas em obras que vem ganhando espaços e admiradores, e vem se tornando uma forma de resistir nessa sociedade a qual nos vê a margem. Veremos a seguir.

NOVO CONTEXTO DO CINEMA INDÍGENA

Em tempos atuais, nós indígenas estamos (re)marcando nossos espaços e (re)afirmando ainda mais a nossa organização social. Hoje o cinema e as novas tecnologias são nossas aliadas para mostrar e sermos vistos. O número de cineastas, realizadores, produtores e artistas indígenas vem aumentando, e junto, os eventos e festivais específicos para fazer circular essas produções. Porém, ainda há muito que se pensar para a distribuição e escoamento dessas produções no mercado/cenário nacional e internacional. Mas é importante mencionar, que apesar de serem poucos os espaços os quais possamos divulgar nossos trabalhos, já é uma grande vitória, pois mostra que estamos conquistando aos poucos nos inserirmos nesses espaços e o reconhecimento dos nossos trabalhos.

Cabe mencionar a atuação das mulheres indígenas, a mesma, é muito significativa e importante no fazer cinema. Temos um número expressivo das parentes indígenas com lindíssimos trabalhos cinematográficos, como Graci Guarani, Pará Yxapy e outras mulheres cineastas indígenas que enriquecem e fortalecem o movimento.

No entanto, há quem diga que a partir do momento em que nós indígenas passamos a utilizar equipamentos eletrônicos para fazer cinema (ou outros tipos de produções), estamos colocando em risco a nossa identidade, ou seja, assimilando a nossa perda cultural. Mas não é bem assim.

Segundo o realizador indígena Isaac Pinhanta⁷, pertencente ao povo Ashaninka⁸ quando questionado sobre as produções do Vídeo nas Aldeias (VNA) e sobre

a profissão “cineasta indígena”, se os mesmos não sofrem alguma mudança ou perda de cultura com a entrada das tecnologias nas aldeias, responde que;

Todo o povo hoje domina a tecnologia do japonês, mas o japonês não é brasileiro, nem brasileiro é japonês. Em relação às mudanças que o vídeo pode trazer ao ser inserido na aldeia, Isaac Pinhanta coloca que se o vídeo traz alguma mudança, ela é efetuada pelos próprios Ashaninka e não vem de fora. Alguém de fora pode orientar no uso dos equipamentos, mas são os Ashaninka que estão utilizando o vídeo, portanto, a mudança é deles (PINHANTA; 2004).

Além do mais podemos ter o cinema como um auxiliar no processo e trabalho de fortalecimento não somente da cultura, mas de trabalhos na área da educação, saúde e outros. Pois o cinema passa a ser um instrumento com o propósito de registrar o cotidiano, ou seja, o que poderia passar despercebido agora é registrado por nossas câmeras, com o rigor de nossa forma de olhar. Olhas esse que é singular, porém não ingênuo.

É pertinente mencionar que com a apropriação do cinema, ou melhor, a entrada ou o acesso das tecnologias nas aldeias, alguns parentes indígenas garante espaços nas redes sociais ganhando milhares de seguidores, onde fazem publicações sobre o cotidiano, assuntos banais e/ou política, com o intuito de desmistificar os estereótipos a cerca de nós, povos indígenas. Como o exemplo, trago a *Youtuber* indígena Ysani Kalapalo⁹, que hoje conta com mais de duzentos mil inscritos em seu canal, e que semanalmente posta publicações do dia a dia do seu povo, Kalapalo¹⁰. Porém, faço aqui uma ressalva. Há muitos questionamentos a cerca dos conteúdos os quais Ysani apresenta em seu canal, os quais entendemos que seu diálogo, sua forma de falar sobre o povo ao qual pertence muitas vezes é distorcida, o que não representa o seu povo e nem os povos indígenas do Brasil. Como mencionado, existem vários questionamentos sobre que não entrarei em detalhes, desse modo, entende-se que ao mesmo tempo que o cinema e/ou o vídeo podem ser uma ferramenta a favor, o mesmo pode se tornar uma

.....
⁷Professor e realizador Ashaninka.

⁸Saiba mais em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Ashaninka>.

⁹Canal de Ysani Kalapalo: <https://www.youtube.com/channel/UC9FalRoM4kMvmMEHLdkhojg>.

¹⁰Saiba mais em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Kalapalo>.

arma contra as populações indígenas, as quais colocam em risco sim, a nossa cultura. Mas não faço aqui um juízo de valor, apenas trago como exemplo as diversas formas e interpretação que esses meios/plataformas podem causar.

O acesso aos diversos meios, formatos e plataformas propõe uma abertura que nos permite contribuir com produções alternativas para as diversas produções indígenas que vem sendo realizadas, e ao mesmo tempo damos e ganhamos voz de forma ágil que respalda em resultados imediatos através de compartilhamentos, comentários e seguidores, mas com olhares atentos!

Segundo Gallois em seu texto – Índios eletrônicos: uma rede indígena de comunicação – escrito em coautoria com Carelli, afirmam que;

É portanto urgente a abertura de um espaço exclusivo para os indígenas na mídia, através dos quais eles teriam a oportunidade de responder ao olhar que nossa sociedade coloca sobre eles. Graças à eletrônica, as objetivas de suas câmaras poderão retransmitir para o mundo o ponto de vista dessas comunidades sobre as “ameaças” que pesam/pairam sobre suas técnicas “ancestrais”, mas também as opções que esses povos estão tomando para defender sua participação ao desenvolvimento, seu interesse em adquirir novos saberes, o modo como estes conhecimentos são absorvidos, adaptados, através de processos criativos, reveladores das diferenças culturais (GALLOIS; 1998).

Vale lembrar que em países como a Austrália e Canadá, já possuem uma constituição que garantem o direito dos indígenas de terem uma rede de comunicação própria, sendo exibidos os programas em seus idiomas maternos. Acredito que as plataformas digitais estão disponíveis para que possamos dar o primeiro passo para garantir junto a constituição um espaço maior de circulação sobre nossas narrativas, juntamente com as grandes mídias do país. Além do mais, hoje já contamos com a primeira escola de cinema para povos indígenas no nordeste; “Agora vamos apreender a registrar nossas próprias histórias”, comenta o cacique Irê (2018)¹¹. E hoje não contamos somente com a primeira escola de cinema para povos indígenas, mas, outros movimentos e associações que fazem formação continuada de audiovisual dentro das aldeias com os jovens, os quais se tornam grandes cineastas/realizadores, e também, essas formações os colocam para atuar no movimento indígena. Não posso continuar esse texto sem mencionar a Ascuri¹², uma associação onde;

(...) jovens realizadores/produtores culturais indígenas de Mato Grosso do Sul (Brasil) buscam, por meio da linguagem cinematográfica e das novas tecnologias de comunicação, desenvolver estratégias de formação, resistência e fortalecimento do jeito de ser indígena tradicional (ASCURI; 2019).

Assim, considera-se que o surgimento dessas associações, escola e outras, são importante para o fortalecimento das formas de resistências quais fazemos uso nos dias de hoje.

Para fim desse ensaio, volto às perguntas que faço no início desse escrito. Considero que a minha escolha em trabalhar com comunicação e/ou cinema, vem ao encontro em querer transmitir através desses meios, as nossas várias formas de pensar, falar e entender sobre esse mundo cheio de mazelas. No entanto, produzir e fazer cinema indígena ainda é um desafio que nós indígenas enfrentamos, mas que resistimos e não desistimos. Porém entendo que o cinema permite que possamos nos expressarmos sem que falem por nós, e como comenta Gallois, “temos um acervo de experiências a oferecer à toda sociedade”, sendo pelo cinema ou por outros meios.

Tive como inspiração e referências de leitura para a construção desse escrito, o que para mim enquanto realizador indígena foi muito significativa, os textos dos parentes indígenas Rivelino Barreto¹³ e João Paulo Lima Barreto¹⁴ que trazem de forma singular vários aspectos do povo Tukano, sem falar da forma humilde como apresentam suas narrativas. Também a obra magna “A queda do céu” de Davi Kopenawa¹⁵ escrito juntamente com Bruce Albert¹⁶, que é sem sombra de dúvida uma obra magistral, única e sensível que acredito ser leitura obrigatória para todos.

Acredito que esse texto não se encerra por aqui, o mesmo permite(rá) inúmeros apontamentos e reflexões sobre nós cineastas indígenas. Acredito também ser esse o início do primeiro diálogo que proponho entre “cinema” e “antropologia”, assim sugiro, que esse essas sementinhas de palavras a qual proponho, sejam (re) lidas, (re)pensadas e muitas vezes compartilhadas. As respostas sobre as indagações com as quais inicio esse texto, talvez não tenham sido encontradas, mas espero que algum dia, eu possa me aproximar delas para poder então dialogar com os jovens e os anciões da(s) aldeia(s). Nõdeg u jãg!¹⁷

REFERÊNCIAS

BARRETO; João Paulo Lima. **Wai-Mahsã**: Peixes e Humanos Um ensaio de Antropologia Indígena. Dissertação de mestrado. P. 93. UFAM. 2013.

BARRETO; João Revelino Rezendo. **ÚKÛSSE**: Forma de conhecimento Tukano via arte do diálogo Kumuãnica. Tese de doutorado. P. 289. UFSC. 2019.

CARELLI, V. **Um novo olhar, uma nova imagem**. ARAÚJO, Ana Carvalho. et. al. (Org.). Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011. Olinda, 2011.

GALLOIS, Dominique; CARELLI, Vincent. **Índios eletrônicos**: uma rede indígena de comunicação. Revista de Investigação e Ciências Sociais; USP; v.2. Pag: 22-31. 1998.

GALLOIS, Dominique; CARELLI, Vincent. **Vídeo e diálogo cultural**: experiência do Projeto Vídeo nas Aldeias. Horizontes Antropológicos, ano 1, n. 2, p. 61-72, jul./set. 1995.

KOPENAWA; Davi. ALBERT; Bruce. **A queda do céu** : Palavras de um xamã yanomami. Tradução Beatriz Perrone-Moisés; prefácio de Eduardo Viveiros de Castro — s ed. — São Paulo : Companhia das Letras, 2015.

PINHANTA, I. **Você vê o mundo do outro e olha para o seu**. In: CORRÊA, M., BLOCH. S., CARELLI, V. Mostra Vídeo nas Aldeias. Um olhar Indígena, 2004.

Ceará inaugura a 1ª escola de cinema para povos indígenas no Nordeste. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2018/07/28/ceara-inaugura-a-1-escola-de-cinema-para-povos-indigenas-no-nordeste.ghtml?utm_source=facebook&utm_medium=share-bar-desktop&utm_campaign=share-bar>. Acesso em: 23 de junho de 2019.

ASCURI. Disponível em: <https://ascuri.org>. Acesso em: 18 de outubro de 2019.

.....
¹¹Fala da Cacique Irê do povo Jenipapo-Kanindé em entrevista para o G1 (portal de notícias da Globo), quando publicaram nota sobre a primeira escola de cinema para indígenas no Brasil.

¹²Saiba mais em: <https://ascuri.org>.

¹³João Revelino Rezende Barreto – Indígena do povo Yepamahsã (Tukano), Dr. em Antropologia Social pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

¹⁴João Paulo Lima Barreto – Indígena do povo Yepamahsã (Tukano), Doutorando em Antropologia Social na Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

¹⁵Davi Kopenawa Yanomami (Alto Rio Toototobi, Amazonas, 18 de fevereiro de 1956) é um escritor, xamã e líder político yanomami. Saiba mais em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Davi_Kopenawa_Yanomami.

¹⁶Antropólogo francês, nasceu em 1952 no Marrocos. Participou em 1978 da fundação da ONG Comissão Pró-Yanomami, que conduziu com Davi Kopenawa uma campanha até obter, em 1992, a homologação da Terra Indígena Yanomami, à qual viaja quase anualmente. Fonte: Site: Cia das letras.

¹⁷Fiquem bem!

DO CINEMA INDIGENISTA AO CINEMA INDÍGENA: PANORAMA SOBRE AS REPRESENTAÇÕES DO GUARANI NO CINEMA BRASILEIRO

ALE, Anne Lise Filartiga¹

RESUMO: O artigo em questão se propõe a apresentar um recorte histórico-filmográfico a partir do início do século XX sobre a representação do indígena Guarani no cinema brasileiro. Neste panorama, buscamos pontuar obras fílmicas importantes que colaboraram para a construção da imagem do índio Guarani e de que maneira tais obras - alinhadas ao contexto histórico e político de cada época - colaboraram para o surgimento de uma *imagem-conceito* de índio (Flusser) a partir do início da década de 1910 para persistir ao longo de décadas até a chegada dos meios de produção e do acesso ao conhecimento das tecnologias audiovisuais às mãos de realizadores indígenas no final da década de 1980. Buscamos aqui compreender a passagem da representação da “imagem do índio” – diante das representações realizadas por políticas não-indígenas estereotipadas – para “o olhar indígena”, almejando, dessa forma, lançar luz sobre os atravessamentos que este processo implica na produção imagética dos realizadores.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema indígena, Representações Guarani, realizadores indígenas brasileiros.

INTRODUÇÃO

O artigo em questão pretende ser um ponto de partida para uma investigação em forma de pré-projeto para o mestrado em Cinema da Unespar sobre a construção do olhar cinematográfico em filmes documentais indígenas contemporâneos, com foco na trajetória de duas realizadoras indígenas Guaranis.

A motivação para essa pesquisa faz parte um processo de reflexão pessoal sobre identidade e sobre o fazer cinematográfico enquanto realizadora da pesquisadora Anne Lise Filartiga Ale. Seu primeiro filme enquanto diretora, *Xondaria*, documentário aprovado em Lei de Incentivo, versa sobre a relação entre quatro mulheres da etnia Guarani. Anne Lise, descendente de uma quarta geração Guarani e diretora estreante; a avó da diretora e vínculo mais próximo com a cultura indígena; uma cacique de 28 anos e uma pajé (mãe da cacique). Ao se

.....
¹Pós-graduanda da Especialização em Cinema: ênfase em Produção da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). E-mail: ale.annelise@gmail.com. Artigo de conclusão de curso da Especialização sob a orientação do Prof. Me. Marcos Cordioli.

relacionar com estas três mulheres por meio do dispositivo cinematográfico, busca compreender sua própria condição e lugar de fala enquanto mulher indígena. A pesquisa tem como premissa ser o início de sua jornada investigativa sobre a cosmologia guarani a partir do cinema. Se, enquanto artista, o filme parte de um desejo pulsante de mergulhar em águas turvas rumo ao desconhecido. Enquanto cientista, essa pesquisa é a forma que encontra de lançar luz sobre o caminho.

Diante do desconhecido, a pesquisadora lançou-se à assistir muitos filmes contemporâneos e não-contemporâneos que pudessem ajudá-la a responder perguntas norteadoras que se fez/faz ao longo deste processo do fazer-pensar: Como a narrativa indígena guarani é construída no cinema brasileiro? O que os realizadores indígenas guarani buscam mostrar em seus filmes? Existe(m) alguma(s) peculiaridade(s) imagética(s) nos filmes de realizadores/as indígenas guarani?

Como percurso metodológico inicial, buscou delinear a trajetória das representações fílmicas do indígena destacando obras importantes da filmografia brasileira que contribuíram para a construção da imagem do índio Guarani nas telas e como tais construções imagéticas colaboraram para o surgimento do índio-conceito - que, ao longo de décadas, tornou-se uma representação idealizada e afastada da realidade indígena - até o momento em os meios de produção e o acesso ao conhecimento das tecnologias audiovisuais chegassem às mãos de realizadores indígenas no Brasil, no final da década de 1980. Almeja-se, dessa forma, contextualizar “a passagem da representação da ‘imagem do índio’ – diante das representações realizadas por políticas não-indígenas estereotipadas – para ‘o olhar indígena’” (PINHEIRO, 2017, p.14).

DO INDÍGENA FILMADO AO INDÍGENA QUE FILMA²

Para que possamos iniciar uma investigação a fim de compreender a construção do olhar cinematográfico de realizadores Guarani no cinema e audiovisual contemporâneo se faz necessário, em primeiro momento, observarmos a trajetória das representações fílmicas do indígena no cinema brasileiro.

De acordo com Fidelis e Marques (2016), autores do estudo intitulado *O Indígena no Cinema Documental*, “já no final da segunda década do século XX, o cinema

surge como uma importante ferramenta a favor da antropologia, que começará a percorrer as regiões do Brasil com o intuito de fazer a etnografia de povos indígenas.” (FIDELIS; MARQUES, 2016, p. 7).

Os filmes documentais etnográficos constituem um marco na produção cinematográfica no Brasil e tiveram início com a construção das linhas telegráficas formadas a partir de 1889, que surgiram como estratégia de integração tanto dos territórios nacionais como de comunicação. Naquele contexto, o país acabara de finalizar a transição para o regime republicano e precisava se modernizar, principalmente no setor industrial. Cândido Mariano da Silva Rondon, oficial-engenheiro, foi então nomeado chefe de uma comissão expedicionária que deveria construir a linha telegráfica de Cuiabá a Santo Antônio do Madeira, alcançando a região Amazônica, denominada Comissão Rondon. Sobre o trabalho de expansão de Rondon acerca da implantação das linhas telegráficas, Tacca (2002) salienta:

Sua primeira ação comandando a linha telegráfica Cuiabá-Araguaia construiu em apenas 13 meses 524 km de linhas telegráficas. Na sua volta ao Rio de Janeiro, em 1891, assume por pouco tempo a cadeira de Astronomia na Escola Militar da Praia Vermelha e aceita o convite de Gomes Carneiro para chefiar os destacamentos militares ao longo da expansão das linhas telegráficas de Mato Grosso e do Amazonas, construindo as estações entre Cuiabá e Porto Velho. Assume também a Comissão Construtora de Linhas Telegráficas no Estado de Matto-Grosso [...]. (TACCA, 2002, p. 188)

Foi durante a expedição para a construção da linha telegráfica Mato Grosso-Amazonas que Rondon foi colocado pela primeira vez “frente a frente no sertão a vários grupos indígenas de pouco contato com a ‘civilização’” (TACCA, 2002, p.188). Influenciado pelo positivismo, as expedições tinham um caráter fortemente científico. Segundo o autor, além dos levantamentos geográficos e topográficos, os estudos etnográficos de alguns grupos indígenas passaram a compor os materiais de registros escritos e, posteriormente, fotográficos e cinematográficos.

.....
²A primeira parte do artigo dedica-se a apresentar um conjunto de obras fílmicas de temática indígena realizadas no Brasil entre a década de 1920 a 1980 visando apresentar o processo de construção imagético/imaginário sobre o índio Guarani, bem como a passagem das representações não-indígenas estereotipadas no cinema para o olhar indígena.

Em 1912, Rondon cria a Secção de Cinematographia e Photographia sob a responsabilidade do então tenente Thomaz Luiz Reis. O Major Thomaz Reis, como ficou conhecido mais tarde, viaja para a Europa para comprar equipamentos e começa seus primeiros registros em 1914. Reis será o principal fotógrafo e cineasta da Comissão Rondon. (TACCA, 2002, p. 189).

A partir desse período, Thomaz Reis inicia a produção cinematográfica do que ficaram marcadas como as primeiras obras documentais etnográficas filmadas em território brasileiro. Dentre as principais, podemos citar *Nos sertões de Mato Grosso* (1914), *Expedição Roosevelt* (1916), e *Rituais e Festas Bororo* (1917), sendo esta última considerada a mais importante no que concerne ao registro imagético dos povos indígenas a partir do dispositivo cinematográfico e, portanto, parte fundamental na construção do imaginário cultural acerca dos povos originários.

É importante destacar que tais obras, por integrarem uma estratégia de marketing do governo sobre um país em processo de modernização, carregavam a preocupação em construir uma imagem-conceito do índio, ou seja, o índio genérico. Dessa forma, a construção simbólica do índio genérico na filmografia de Reis é então realizada sob uma perspectiva distanciada com o intuito de caracterizar o indígena como o exótico, o não-civilizado e, portanto, o “outro”, bem como descreve Cléber Eduardo (2009), na análise de *Rituais e Festas Bororo*:

Eles parecem estar ali a nossa frente, em relação a câmera, que está em relação a eles também. Em dado momento, uma fila de índios, em movimentos coreografados de quem faz aquilo por tradução, de geração em geração, transborda o enquadramento. Reis movimenta suavemente a câmera para colocar todos em quadro ou dar aos fora de quadro a possibilidade de estar dentro. Os nativos respondem em outros momentos, quando, diante da câmera, agem em relação a ela de diferentes maneiras. Está em jogo, tanto quanto a afirmação de uma nação como comunidade de pertencimento supostamente compartilhável como noção (viés histórico), a imagem do “outro”. (EDUARDO, 2009, s/n)

Começamos a compreender a importância desses filmes para o início de uma trajetória de representações do indígena no cinema e uma determinada construção de imagem que irá, nas palavras de Tacca, “persistir como uma permanência retiniana até os dias de hoje pela sua dinâmica visual interna; uma imagem-conceito” (TACCA *apud* Flusser, 1985, p.193).

Em paralelo à produção de documentários, pouco antes do início da década de 1920 o cinema de ficção retorna com força. Junto a outras expressões artísticas e culturais, tal como a literatura, o cinema se constituía sob a influência do forte sentimento nacionalista que afluía com o início do regime republicano. Ao marketing do novo governo interessava apresentar os povos originários como pacífico, subalterno e colaborador do regime. Nesse momento, o cinema de ficção resgata a figura do indígena representada nos romances literários do século XVIII “referido como bom, alma pura, valente, corajoso e honesto” (DIAS et al., 2016, p.10). Dentre obras importantes da literatura que ganharam adaptação para o cinema, destacam-se *O Guarani* e *Iracema*, de José de Alencar, cuja a primeira recebeu oito releituras cinematográficas, entre elas, a famosa versão dirigida pelo cineasta italiano Vittorio Capellaro, sob a forma de ópera cinematográfica, lançada em 1916. Sheila Schvarzman e Mirrah Ianez (2012), na pesquisa *O Guarani no cinema brasileiro: o olhar imigrante* apontam elementos importantes que ajudam a compreender a construção de uma estética sobre a representação do indígena a partir do olhar estrangeiro dentro desta obra fílmica:

Os atores eram quase todos italianos, a começar por Capellaro, que fazia o herói Peri. Os outros vieram dos filodramáticos, que, segundo os filhos de Capellaro, eram também seus financiadores – o que é um dado precioso sobre as formas de se fazer cinema naquela época em São Paulo, das relações entre o teatro amador, o cinema e suas condições de produção [...]. (SCHVARZMAN; IANEZ, 2012, p. 161)

Segundo as autoras, apesar do elenco ser majoritariamente italiano e não possuir sequer um único representante indígena, o filme foi bem recebido pela crítica dos grandes jornais da época e teve uma expressiva aceitação pelo público. Contudo, Schvarzman e Ianez salientam a importância da obra na ampliação do alcance das peças culturais de temática indígena para grupos elitizados e populares de espectadores.

O construto literário romântico de *O Guarani*, que remonta a Chateaubriand e outras fontes, torna-se ópera italiana, torna-se film d'art dentro das poucas possibilidades do cinema brasileiro, e contribui para reavivar a mitologia em torno do papel central de um índio, agora italianado, que vai romper o seu isolamento, penetrando no cinema e na sociedade brasileira. (SCHVARZMAN; IANEZ, 2012, p. 163)

Tal forma de representação seguiu nas telas até meados dos anos 1950. Do início dos anos 1960 - conhecido como o nascimento do cinema brasileiro moderno - até o início da década de 1970, pouco se têm registro de filmes com a temática indígena. Em meio a um contexto de transformações sociais dentro do processo de industrialização e urbanização no país e a consequentes contradições sociais existente no período, o cinema brasileiro voltava os olhos para as reflexões sobre o subdesenvolvimento do país e a desigualdade social. Nascia então o Cinema Novo.

A partir do início da década de 1980, o cinema brasileiro retoma a questão indígena. Dessa vez, de forma mais crítica, buscando retratar a realidade dos povos originários. Nesse momento, as produções documentais dedicadas à temática voltam com força. Entre elas, destacam-se as obras do cineasta Sérgio Bianchi, o cineasta Zelito Viana com *Terra dos índios* (1979), os documentários do cineasta Silvio Back destacando *Revolução de 30* (1980), *República Guarani* (1982) e *Yndios do Brasil* (1995), e *Vídeo Nas Aldeias* (1989) de Vincent Carelli.

A reorganização política do país e do desenvolvimento de equipamentos portáteis que aconteceu nos anos 1980 possibilitou a viabilização de muitas produções independentes. Marques e Fidelis apontam a criação o surgimento de mobilizações importantes:

“[...] surgem diversos movimentos populares, como a Associação Brasileira de Vídeos Populares – ABVP. [...] O Centro de Trabalho Indigenista- CTI, destaca-se nesse momento, com um trabalho feito a partir de um longo período em contato com etnias indígenas, encabeçado pela antropóloga belga Dominique Gallois e por Vincent Carelli. Os filmes etnográficos levantam questões sobre a identidade dos povos originários na contemporaneidade e têm desdobramentos de outras ordens, como a capacitação tecnológica desses povos.” (FIDELIS; MARQUES, 2016, p. 14)

Trata-se de uma iniciativa que demarca, pela primeira vez, a preocupação em capacitar os povos indígenas com os recursos tecnológicos da produção do cinema para que esses possam produzir próprios seus discursos e narrativas. Foi dentro das atividades desenvolvidas pela ONG Centro de Trabalho Indigenista (CTI) que surgiu o projeto Vídeo Nas Aldeias (VNA), projeto pioneiro de formação

de cineastas indígenas no Brasil. Em 2000, o VNA se constituiu como ONG independente e, desde então, se mantém atuante até os dias de hoje. Após quatorze anos de intensa produção fílmica, o VNA lançou uma plataforma digital onde passou a reunir todo o seu acervo de obras produzidas por cineastas indígenas ou em colaboração entre indígenas e não-indígenas em 27 etnias no país ao longo dos 33 anos de projeto. No sítio oficial do VNA na internet encontramos a seguinte definição:

Criado em 1986, Vídeo nas Aldeias (VNA) é um projeto precursor na área de produção audiovisual indígena no Brasil. O objetivo do projeto foi, desde o início, apoiar as lutas dos povos indígenas para fortalecer suas identidades e seus patrimônios territoriais e culturais, por meio de recursos audiovisuais e de um produção compartilhada com os povos indígenas com os quais o VNA trabalha. [...] Em 1997, foi realizada a primeira oficina de formação na aldeia Xavante de Sangradouro. [...] O VNA foi se tornando cada vez mais um centro de produção de vídeos e uma escola de formação audiovisual para povos indígenas. Desde o “Programa de Índio” para televisão em 1995, até a atual Coleção Cineastas Indígenas, passando por todas as oficinas de filmagem e de edição do VNA, em parceria com ONGs e Associações Indígenas, o projeto coloca a produção audiovisual compartilhada ao centro das suas preocupações. [...] (VIDEO NAS ALDEIAS, 2018, s/n).

É a partir desse ponto que a relação deste breve panorama histórico-filmográfico de representações com a investigação sobre a construção do olhar do/a realizador/a indígena contemporâneo se entrelaça e ganha força. Em busca inicial sobre realizadoras/es indígenas pertencentes ao povo Guarani, as produções do Vídeo Nas Aldeias foram as primeiras com as quais tivemos contato.

Nos chamou a atenção a iniciativa de um projeto que, desde o seu princípio, teve o desejo do “fazer com”, ou seja, compartilhar as experiências sobre técnica, tecnologia e do olhar cinematográfico não-indígena, a partir de atividades de formação, para que o indígena pudesse desenvolver sua autonomia.

É a primeira vez que observamos na história do cinema brasileiro a preocupação efetiva em estabelecer uma ponte de compreensão quanto à necessidade em possibilitar “terreno” para a expressão do lugar de fala e da identidade indígena. Pois é ali que se estabelece, também, a relação de alteridade.

Nesse sentido, podemos entender o cinema como um potente instrumento de poder que se desloca para possibilitar a construção de novas narrativas e, portanto, de novos olhares. Judith Butler (2003), corrobora com esse pensamento, quando diz que esse movimento cria “uma tensão entre fronteiras e suas possibilidades discursivas abertas pela apropriação de tecnologias audiovisuais constitutivas das posições hegemônicas” (BUTLER, 2003).

A autora complementa que o “processo imagético se dá como instrumento de transmissão dessas alteridades, pois elas produzem e reproduzem ideias”. (PINHEIRO, 2016, p. 176), afirmando que:

A imagem é polissêmica: se, por um lado, ela tem a capacidade de evocar e elucidar coisas que o texto não consegue expressar [...]. Além disso, a imagem é polifônica por conter não só diversas vozes, mas diferentes olhares compartilhados. Nesse sentido, penso que a realização de uma pesquisa etnográfica aliada à produção de imagens compartilhadas intersubjetivas, ou seja, imagens produzidas em comum [...] possibilitam uma maior comunhão discursiva, uma antropologia engajada (FABIAN, 2001), com o lugar de fala transferido para o mesmo tempo histórico e espaço do outro/a que sai de sua condição de objeto, tornando-se parceiro/a na construção dos saberes. (PINHEIRO, 2016, p. 176)

Do catálogo da plataforma VNA, assistimos *Bicicletas de Nhanduru* (2011), *Mbya Mirim* (2013) e *Desterro Guarani* (2011), três obras dirigidas pelos realizadores indígenas da etnia Guarani-Mbya, Ariel Duarte Ortega e Patrícia Ferreira, que compõem o Coletivo Mbya-Guarani de Cinema e produzem filmes em parceria com a equipe de realizadores não-indígenas do VNA. Ambos os diretores passaram pelas oficinas de formação do projeto Vídeo Nas Aldeias e ali iniciaram suas produções fílmicas. Assistimos também *Martírio*, filme sobre a etnia Guarani-Kaiowá, mas que não conta com indígenas na equipe realizadora. Nenhuma obra dedicada aos povos Guarani Ñandevá e/ou assinadas por realizadores dessa etnia foi encontrada.

Ao encontrarmos, pela primeira vez, uma diretora brasileira, mulher e indígena Guarani - Patrícia Ferreira - passamos a investigar suas produções e a maneira como pensava a construção imagética de seus filmes para retratar a cosmologia Guarani. Após assistirmos os filmes, iniciamos a busca por pesquisas

acadêmicas sobre a cineasta. Logo encontramos a pesquisa de Sophia Pinheiro, uma investigação antropológica sobre a trajetória de Patri³. Nela, há uma passagem da pesquisa onde a cineasta relata à pesquisadora sobre essa questão, quando perguntada do motivo que a levou a usar a câmera:

Eu tenho as minhas respostas para a pergunta de várias pessoas: o motivo que me levou a usar as câmeras. Trabalhar com audiovisual (estar junto com os meninos do coletivo⁴), sendo mulher indígena, e além de trabalhar como uma professora na escola, a resposta é simples: primeiro, dar minha pequena contribuição e acompanhar as lutas diárias das nossas lideranças indígenas; para provocar os espectadores sejam indígenas ou não-indígenas e também nos motivar, nos inspirar a produzir nossos próprios vídeos, documentários, entre outros; sermos autores das nossas próprias histórias, onde possamos falar sobre nossas vivências, experiências, problemas e que possamos trocar informações e visões sobre cultura indígena e identidade indígena no Brasil e no mundo. E também porque eu estava cansada de ver quando aparecia na mídia – feita pelos *jurua kuary*⁵ – sobre os indígenas, a maneira equivocada com seu olhar dá uma informação errada, vai criando ainda mais o preconceito aos poucos que possuem acesso aos vídeos sobre indígenas. E também partindo um pouco desse mundo em que vivo, da minha realidade, da forma como as pessoas nos olham, percebo que, de forma geral, as pessoas não-indígenas sabem muito pouco sobre NÓS. E que não sabem, aliás, que vivemos aqui desde muito antes do “destruimento do Brasil” ou melhor, “destruimento da América”. (*apud* PINHEIRO, 2016, p. 43)

No decorrer do levantamento, compreendemos que a dificuldade em acessar obras fílmicas específicas como essas se dá em função desse movimento ser algo muito recente em relação à história do cinema no Brasil. Essa dificuldade ganha outra dimensão quando partimos para o recorte de gênero, buscando analisar a construção do olhar a partir de filmes dirigidos por realizadoras mulheres indígenas. Basta contarmos o número de mulheres (indígenas e/ou não-indígenas) que, de fato, assinaram obras relacionadas com a temática dentro do recorte

.....

³Patri é a maneira afetiva como a pesquisadora Sophia Pinheiro se refere à cineasta Patrícia Ferreira, ao longo de sua dissertação, relação que se estabeleceu a partir de uma extensa pesquisa de campo realizada na aldeia Ko'enju, em São Miguel das Missões - RS, local onde a cineasta vive.

⁴Coletivo Mbya Guarani de Cinema.

⁵Refere-se aos não-indígenas.

temporal proposto: não podemos afirmar se não existiram ou se suas vozes foram silenciadas, o fato é que estão ausentes nos registros da história.

Apresentamos, a seguir, um conjunto de obras documentais contemporâneas de realizadores indígenas pertencentes aos povos Guarani, problematizando em que contexto histórico-político-social essas obras foram possíveis de serem realizadas, bem como a expansão dessas produções e, ainda, como a distribuição desses filmes se apresentam no cenário atual.

CINEMA INDÍGENA GUARANI

Atualmente⁶, a plataforma VNA conta com noventa e seis filmes documentais no catálogo. Apesar do volume expressivo de obras, apenas doze filmes são dedicados à etnia Guarani, sendo nove obras feitas sobre a etnia Guarani Mbya em associação entre realizadores indígenas e não indígenas e apenas três obras sobre a etnia Guarani Kaiowá feitas por realizadores não-indígenas. Com o intuito de analisar pontos importantes relacionados a essas produções, listamos na tabela⁷ abaixo o nome das obras, anos de produção e seus respectivos realizadores envolvidos:

| Etnia Guarani | Ano de Produção | Nome da obra | Realizadores |
|----------------|------------------------------|--|---------------------------|
| Guarani Kaiowá | 2000 | <i>Índios no Brasil. 10. Nossos Direitos</i> | não-indígenas |
| | | <i>Índios no Brasil. 4. Quando Deus visita a aldeia</i> | não-indígenas |
| | 2016 | <i>Martirio</i> | não-indígenas |
| Guarani Mbya | 2008 | <i>Mokoi Tekoá Petei Jeguatá – Duas aldeias, uma caminhada</i> | indígenas |
| | 2009 | <i>Nós e a cidade</i> | indígenas e não-indígenas |
| | 2010 | <i>Cineastas Indígenas (diversas etnias)</i> | não-indígenas |
| | 2011 | <i>Bicicletas de Nhanderu</i> | indígenas |
| | | <i>Desterro Guarani</i> | indígenas |
| | | <i>Cineastas Indígenas Mbya Guarani</i> | indígenas |
| | | <i>Video Nas Aldeias 25 anos (livro-video)</i> | não-indígenas |
| 2012 | <i>TAVA, a casa de pedra</i> | indígenas e não-indígenas | |
| 2013 | <i>Mbya Mirim</i> | indígenas | |

Podemos notar que a produção de filmes sobre ambas as etnias cresce devido a um momento histórico importante. No ano 2000, o VNA deixou de ser um projeto da ONG Centro de Trabalho Indigenista (CTI) e se constituiu em uma ONG independente. Nessa época de transição, o VNA contou com recursos aportados pelo Programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, o que possibilitou a ampliação das produções e o desenvolvimento das atividades formativas. Pinheiro (2016) destaca a importância das políticas públicas de fomento para o desenvolvimento do cinema indígena no Brasil:

Algumas políticas propostas pelo Ministério da Cultura (MinC) ajudaram no desenvolvimento de inúmeros projetos culturais em diversas linhas e democratizaram o acesso aos subsídios da cultura, sobretudo de comunidades tradicionais como indígenas e quilombolas. Destacam-se o Programa Cultura Viva e os Prêmios Pontos de Cultura Indígena, que contavam com uma área exclusivamente destinada a iniciativas culturais em audiovisual. O Plano Nacional de Cultura e os editais específicos para demandas indígenas iniciadas pelo governo Lula também foram extremamente necessários para a continuidade da visibilidade desses grupos, para a ocupação desses espaços de poder e para a criação de projetos alternativos à dinâmica do mercado. (PINHEIRO, 2016, p.58)

Em pesquisa sobre outros filmes contemporâneos de realizadores indígenas - não pertencentes ao projeto VNA - observamos que grande parte deles também foram possíveis graças a programas de fomento à cultura via políticas públicas, desde o âmbito da esfera municipal à federal. No portal da Comissão Guarani Yvyrupa⁸(CGY), por exemplo, uma organização fundada e gerida pelas lideranças guarani das diversas aldeias de todo Sul e Sudeste do Brasil, encontramos sete filmes⁹ produzidos entre 2011 e 2015, realizados por coletivos indígenas. As obras abordam diversos aspectos da cosmologia Guarani Mbya como os rituais,

.....
⁶Acesso realizado no mês de junho de 2019.

⁷Dados sistematizados pela autora.

⁸Yvyrupa, segundo a descrição no site da CGY, é a expressão utilizada em guarani para designar a estrutura que sustenta o mundo terrestre. Seu significado evoca o modo como sempre ocupamos o nosso território de maneira livre antes da chegada dos brancos, quando não existiam as fronteiras (municipais, estaduais e federais) que hoje separam nosso povo.

⁹Link de acesso para os filmes no portal eletrônico da Comissão Guarani Yvyrupa (CGY): <http://videos.yvyrupa.org.br/nhandereko-nosso-modo-de-viver/>

danças, o plantio, e os saberes que fazem parte do *Nhandereko*¹⁰, ou seja, o modo de viver Guarani. Grande parte dos filmes, dirigidos por realizadores capacitados através das oficinas de formação audiovisual promovidas pelo Programa Aldeias¹¹ do CTI, contaram com subsídios de fomento do Fundo Nacional de Cultura via editais Pontos de Cultura Indígena e/ou editais do Valorização de Iniciativas Culturais (VAI¹²), da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo para a produção dos filmes.

É importante frisar de antemão que, em função do desmonte das políticas públicas de Cultura mais recente proposto pela nova gestão do governo federal - em especial após a extinção do Ministério da Cultura (MinC) em janeiro de 2019 - muitas das iniciativas de formação, produção e difusão para a preservação da cultura dos povos indígenas estão ameaçadas no Brasil. Enquanto este artigo é redigido, buscamos aprofundar a leitura sobre tais iniciativas buscando levantar dados estatísticos sobre a produção de filmes a partir da análise quantitativa dos pontos de cultura indígenas existentes. A pesquisa no site de buscas na internet nos leva ao antigo endereço eletrônico do MinC - hoje reduzido a Secretaria Especial dentro da pasta do Ministério da Cidadania - no qual já não constam mais essas informações.

Outro ponto a ser destacado é que os editais afirmativos de Cultura e Audiovisual (lançados até então pelo extinto Ministério da Cultura) encontram-se encerrados e sem perspectivas de novos lançamentos. O Fundo Setorial Audiovisual (FSA), maior fomento do setor audiovisual do país mediado pela Agência Nacional de

.....
¹⁰O sítio eletrônico da CGY apresenta a seguinte definição: *Nhandereko* é como nós, Guarani Mbya, chamamos o que o *jurua* (não-indígena) chama de cultura. Mas *nhandereko* para nós é mais do que isso. É todo o nosso modo de ser, o nosso modo de viver, o jeito como nós educamos nossos filhos e nossas filhas, como enxergamos o mundo, como nos relacionamos com a nossa espiritualidade.

¹¹O Programa Aldeias realiza diversas ações com objetivo de promover o fortalecimento cultural e político dos Guarani que vivem na região metropolitana de São Paulo. Com a formação de jovens lideranças e das oficinas de audiovisual, realiza o encontro entre conhecimentos tradicionais e o uso de novas tecnologias.

¹²Segundo a definição da Secretaria municipal de Cultura de SP, VAI é a sigla do Programa para a Valorização de Iniciativas Culturais (VAI), criado em 2003 para apoiar financeiramente coletivos culturais da cidade de São Paulo, principalmente de regiões com precariedade de recursos e equipamentos culturais.

Cinema (ANCINE), durante os primeiros onze anos de existência não lançou editais específicos de apoio à projetos afirmativos de diretores indígenas. Em 2018, lançou a chamada Audiovisual Gera Futuro, uma série de editais voltados a políticas afirmativas com cotas para realizadores mulheres, negros e indígenas. Dentro do montante total dos recursos do FSA em 2018 que somaram mais de setecentos milhões de reais, somente onze por cento do valor se destinou às cotas, uma porcentagem diluída entre projetos de cineastas negros, mulheres e indígenas. A seleção desses projetos encontra-se interrompida desde o ano passado e o processo da chamada foi retirado do ar. Não se sabe até o momento se o edital será cancelado ou não.

Por fim, buscamos realizar um breve mapeamento de filmes de realizadores Guaranis nas seleções em mostras e festivais de cinema divulgadas pela internet. Notamos que festivais importantes do circuito nacional e internacional como Forumdoc.BH, Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, CachoeiraDoc, têm se dedicado a abrir espaços cada vez maiores para que essas obras possam circular, incluindo mostras exclusivas dedicadas à temática, tais como *Territórios Audiovisuais Indígenas* (Festival de Brasília do Cinema Brasileiro), *Mostra Olhar - Um Ato de Resistência* (Forumdoc.BH), *Mostra Ameríndia - Percursos do Cinema Indígena no Brasil* (DocLisboa).

Esses dados apontam que, apesar do declínio das políticas públicas, o cinema indígena vive um crescimento exponencial. Hoje, o cinema indígena Guarani se firma através dos filmes de realizadores indígenas e de coletivos de cinema que circulam pelos festivais e têm se destacado na contemporaneidade, tais como Wera Alexandre (diretor Guarani Mbya), Patrícia Ferreira (diretora no Coletivo Guarani Mbya de Cinema), Ariel Ortega (diretor no Coletivo Guarani Mbya de Cinema), Graci Guarani (diretora Guarani Kaiowá), Comissão Guarani Yvyrupa (Coletivo Mbya), entre outros.

Em função de muitos desses filmes estarem no circuito de festivais, a dificuldade do acesso tornou-se novamente presente. Na busca de filmes dirigidos, principalmente por mulheres guaranis, encontramos a segunda cineasta Guarani atuante, desta vez, da etnia Kaiowá. Decidimos então entrar em contato com Graci Guarani para explicar sobre a pesquisa e solicitar-lhe um de seus filmes para

análise. A realizadora nos concedeu a cópia de seus três mais recentes filmes: *Mãos de Barros*, *Tempo Circular* e *Mensageiros do Futuro* sendo, este último, filmado na Aldeia Jaguapiru, reserva indígena situada no município de Dourados, no Mato Grosso do Sul, terra onde nasceu. O filme documental de doze minutos versa sobre a preocupação de lideranças antigas da aldeia com o enfraquecimento de vínculo dos mais jovens com a cultura Guarani Kaiowá. Graci utiliza o clássico modo observativo¹³ de documentário, no qual podemos analisar alguns aspectos que estabelecem relações da construção imagética da cineasta com a cosmologia guarani: enquadramentos mais fechados nas entrevistas com as lideranças importantes e mais antigas da aldeia (líderes políticos e espirituais), dando destaque a esses personagens em relação a outros; os jovens da aldeia, seja em posição de escuta ou de fala, aparecem em planos-conjunto sempre acompanhados dos mais velhos, evidenciando, na imagem, a estrutura hierárquica na transmissão do conhecimento cultura Guarani através da oralidade. Os planos gerais são utilizados para mostrar o território, os rituais e as forças da natureza. Observamos ainda a importância da língua Guarani na construção do discurso. O filme, que mescla depoimentos falados em português e guarani, busca reforçar ideia da fragilização do vínculo das novas gerações, ao observarmos os mais velhos falando somente na língua guarani, enquanto os jovens aparecem falando, majoritariamente, na língua portuguesa.

Depois de assistir o filme, novos questionamentos se desdobraram sobre o fazer-pensar da cineasta. Perguntamos então à Graci qual era a importância de fazer cinema para ela: mulher indígena guarani. Sobre essa questão, Graci Guarani faz o seguinte relato:

Acredito que o cinema indígena tem um poder transformador. Que pode te transformar para algo negativo ou positivo. Mas, a gente acredita na perspectiva de que esse cinema seja provocativo, reflexivo, não um cinema tradicional, como a gente vê, que é um cinema machista, hétero, branco. A gente vem ao contrário disso, e faz um cinema - que eu acredito que é o seu princípio - de levar a reflexão para a

.....
¹³Um dos estilos de documentário proposto por Bill Nichols (2012) no livro *Introdução ao Documentário*. No documentário modo observativo os atores sociais interagem um com os outros ignorando os cineastas. A câmera pretende ser neutra e natural para transmitir a ideia de realidade.

a transformação até as pessoas. [...] O nosso cinema começa antes do “cinematográfico” propriamente dito. Antes da gente ser, essa palavra, “cineasta”, nós somos comunicadores sociais. Por termos domínio sobre essa tecnologia, a gente tem esse papel de dar voz às aquelas pessoas que estão na base. Aos nossos parentes, aos nossos Nhanderu, Nhandecy, as crianças também, onde elas têm um papel importante na sociedade indígena. E o nosso papel é fazer essa comunicação circular e que, sem nós, realizadores e agentes transformadores mobilizados seria muito mais difícil. E o bacana disso é que essa visibilidade vem de dentro pra fora, ela não vem de um olhar branco, de um olhar gringo, de fora pra dentro. Acho que isso é a riqueza maior que temos em mão hoje. De contar uma história a partir do nosso ponto de vista.

A partir da afirmação da cineasta, podemos identificar o cinema indígena Guarani, sobretudo, como uma potência subversiva das formas e discursos hegemônicos do Cinema quando, por meio do dispositivo cinematográfico, busca reverberar saberes originários da cosmologia indígena que se traduzem e se revelam tanto em sua narrativa como em sua estética.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como proposta apresentar uma breve perspectiva histórico-filmográfica a partir do início do século XX sobre a representação do indígena Guarani no cinema brasileiro até o final da segunda década do século XXI. No desenvolvimento da pesquisa, buscamos destacar momentos importantes da construção da imagem do índio Guarani no cinema e de que maneira, desde os primórdios, tais construções imagéticas colaboraram para o surgimento do índio-conceito até o momento em os meios de produção e o acesso ao conhecimento das tecnologias audiovisuais chegassem às mãos de realizadores indígenas.

Destacamos projetos de formação de cineastas indígenas como o Projeto Vídeo Nas Aldeias e o Centro de Trabalho Indigenista que surgiram a partir da década de 80 onde, no exercício da alteridade, e pela primeira vez na história do cinema brasileiro se estabelece uma ponte de compreensão quanto à necessidade tornar possível a realizadores pertencentes aos povos originários a expressão do lugar de fala e da identidade indígena. Desempenhando papel essencial na

na transição do olhar indigenista sobre as temáticas indígenas no cinema para o olhar indígena.

Na sequência, apresentamos um conjunto de obras documentais contemporâneas de realizadores indígenas pertencentes aos povos Guarani, problematizando em que contexto histórico-político-social essas obras foram possíveis de serem realizadas, bem como a expansão dessas produções e, ainda, como a distribuição desses filmes se apresentam no cenário atual. Buscou-se, dessa forma, evidenciar o importante papel das políticas públicas de fomento à cultura para a consolidação das produções, fortalecimento e preservação da cultura indígena Guarani através do audiovisual.

É a partir do crescimento das produções que os filmes que começam a ganhar espaço no circuito de festivais nacionais e internacionais importantes, apontando o surgimento de uma seara consistente de realizadores guaranis. Dentre os nomes que se destacam, escolhemos realizar uma breve análise do filme Mensageiros do Futuro (2019), dirigido pela cineasta Guarani-Kaiowá, Graci Guarani, buscando identificar alguns elementos estéticos e narrativos que estabelecem relações da construção do olhar da cineasta com a cosmologia guarani.

BIBLIOGRAFIA

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003 (15ª Ed).

DIAS, Vanessa Fernandes; FERNANDES, Acsa Oliveira; ALVES, Lídia Maria Nazaré; SANTOS, Tailane da Silva; AZEVEDO, Ivete Monteiro de. **A Representação do Índio na obra O Guarani, de José de Alencar**. - XX Congresso Nacional de Linguística e Filologia. Cadernos do CNLF, vol. XX, nº 08 – História da literatura e crítica literária, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<https://filologia.org.br/xx_cnlf/completo/A%20representa%E7%E3o%20do%20%E2%80%99ndio%20-%20VANESSA.pdf>> Acesso em 4 de Junho 2019.

EDUARDO, Cléber. **Thomas Reis: Major ou Cineasta?** Revista Cinética [Online] 2009, publicado em setembro 2009. Disponível em: <<<http://www.revistacinetica.com.br/thomasreis.htm>>> Acesso em 2 de Junho 2019.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas, SP: Papirus, 2012 (5ª Ed).

FIDELIS, Cid Nogueira; MARQUES, Márcia Gomes. **O Indígena no Cinema Documental**, 3º Encontro Centro-Oeste de História da Mídia. Artigo, 2016.

Disponível em: << <http://seer.ufrgs.br/intexto/article/download/7999/4766> >>
Acesso em 30 de Maio 2019.

PINHEIRO, Sophia Ferreira. **A imagem como arma: a trajetória da cineasta indígena Patrícia Ferreira Pará Yxapy**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Goiás. Goiânia, p. 232. 2017.

TACCA, Fernando de. **Rituais e festas Bororo. A construção da imagem do índio como “selvagem” na Comissão Rondon** - Rev. Antropol. vol.45 no.1 Universidade de São Paulo, USP. São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012002000100006>>. Acesso em 2 de Junho 2019.

SCVARZMAN, Scheila; IANEZ, Mirrah. **O Guarani no cinema brasileiro: o olhar imigrante**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 24, p. 153-165, dez. 2012. Disponível em: <<file:///Users/usuario01/Downloads/9123-31080-1-PB.pdf>> Acesso em 3 de Junho 2019.

SITES

CENTRO DE TRABALHO INDIGENISTA. **Programa Aldeias**, 2014. Página Inicial. Disponível em <<<https://trabalhoindigenista.org.br/programa-aldeias/>>>. Acesso em 2 de Junho 2019.

COMISSÃO GUARANY YVYRUPA. **Comissão Guarani Yvyrupa - CGY**, 2007. Página Inicial. Disponível em: <<<http://www.yvyrupa.org.br/>>>. Acesso em 3 de Junho 2019.

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA. **Minc divulga 153 projetos selecionados no programa #AudiovisualGeraFuturo**, 2018. Disponível em: <<<http://cultura.gov.br/minc-divulga-153-projetos-selecionados-no-programa-audiovisualgerafuturo/>>> Acesso em 09 de Junho 2019.

VÍDEO NAS ALDEIAS, **Vídeo Nas Aldeias**, 2018. Página Inicial. Disponível em: <<<http://videonasaldeias.org.br/2009/>>>. Acesso em 12 de Maio 2019.

FILMOGRAFIA

MENSAGEIROS DO FUTURO. Direção de Graci Guarani. Brasil: Olhar da Alma Filmes, 2018, (12 min.).

SIMPÓSIO VIII



CINEMA BRASILEIRO E EDUCAÇÃO

SALETE MACHADO SIRINO E SOLANGE STRAUBE STECZ

FILME E HISTÓRIA: “REDS”, UM LONGA-METRAGEM SOBRE JOHN REED E SEU LIVRO “OS DEZ DIAS QUE ABALARAM O MUNDO”

Alana Saiss Albinati¹

RESUMO: Esta pesquisa buscou estudar a relação entre cinema e história e quais as possibilidades de vislumbrar o filme como um documento histórico. Para tanto, além dos referenciais teóricos, direcionamos o olhar de forma objetiva para a obra cinematográfica *Reds*, de 1981. A narrativa conta um período da vida do Jornalista John Reed baseando-se no seu livro “Os dez dias que abalaram o mundo”. Levantamos questões como: este filme pode ser um vestígio histórico? Um registro de memória histórica? “Reds” tem valor de pesquisa histórica? A partir da reunião destes materiais pudemos entender que *Reds* é sim um filme de grande importância na disseminação da história, com o olhar de alguém que esteve nos acontecimentos. Essa característica é boa e ruim, pois um olhar tão interno também traz restrições de entendimento do todo. Sendo assim faz-se necessário assistir e contemplar a obra cinematográfica, mas sempre cuidando para conhecer outras fontes e olhares sobre o mesmo acontecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; História; Entendimento histórico; *Reds*.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada junto ao Programa de Iniciação Científica da Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR, Campus Curitiba II, Faculdade de Artes do Paraná – FAP, e teve como objetivo geral realizar um estudo da obra fílmica “Reds” (1981), do diretor Warren Beatty, analisando sua potencialidade de se configurar como um entendimento histórico no sentido de construção de uma memória histórica. Para captar como uma obra fílmica se configura como entendimento histórico, devemos considerar sua capacidade de registrar o real de uma sociedade, sendo necessário buscar compreender as suas especificidades, tanto da imagem fílmica, quanto do que consideramos um vestígio histórico.

.....
¹Bacharel em Artes Cênicas; FAP/UNESPAR; 2013. Pós graduada em Cenografia – Universidade Tecnológica Federal do Paraná; 2015. Graduanda de Licenciatura em Teatro – FAP/UNESPAR. alanasalbinati@gmail.com

Filiação Institucional: Professora Zeloí Martins; zeloimartins@gmail.com

A relação entre tais peculiaridades poderia ser abordada focando-se na capacidade que o cinema tem de reproduzir, ou de (re)criar a partir da técnica inerente à arte, uma leitura imagética, informativa, de um momento ou recorte histórico e de uma determinada realidade. A organização de um registro histórico se configura por meio das palavras escritas sobre papel construindo uma narrativa do acontecimento para o leitor, e para o entendimento este cria em sua memória uma imagem do acontecimento narrado. A obra cinematográfica também representa um ponto de vista a respeito do acontecimento, baseando-se nas suas particularidades e artifícios de linguagem. Dada sua constituição tecnológica, o valor da imagem em movimento capturada por uma câmera tem, de forma simplificada, um valor de realidade irrefutável possibilitando a criação de uma história visã. Ainda deixando de lado os possíveis (e presentes) truques e manipulações, “a imagem fílmica, portanto, é antes de tudo realista, ou, melhor dizendo, dotada de todas as aparências (ou quase todas) da realidade”².

1. A OBRA FÍLMICA: UMA DISCUSSÃO DO REAL E DO FICCIONAL

Quando pequenos ouvimos muitas histórias, desde as lidas até as decoradas, passando pelas reais e as inventadas. Após o processo de alfabetização podemos ler qualquer livro por escolha própria. Nesse eterno caminho para aprender também adquirimos a capacidade de contar histórias, sejam elas de forma oral, pelo teatro, livros ou pelos filmes. Continuamos assim conhecendo cada vez mais sobre o mundo, nossos antepassados, o caminho da ciência e tudo mais que a história tem pra nos ensinar. Avançando um pouco mais por este processo nos deparamos com visões distintas de um mesmo acontecimento, e mais, podemos encontrar diferentes versões na mesma mídia, por exemplo, dois livros que tratam sobre a Revolução Industrial com ideias completamente diferentes. Como isso é possível? Primeiro porque não existe uma verdade absoluta, ainda mais se tratando um fato que envolve grande número de pessoas. Segundo que, existe a possibilidade de o historiador optar por focar mais na história de um povo ou de uma pessoa, em detrimento de outra mesmo que sejam contemporâneas. Terceiro que quando falamos de passado podemos não ter acesso à documentação suficiente e, dependendo do tempo que passou, não

.....
²MARTIN, M. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2013, p.22

existem nem mais os espaços físicos em que determinadas situações ocorreram. Por último precisamos levar em consideração e reconhecer a liberdade ficcional do artista criador.

Falando em história e ficção, há pouco mais de 100 anos nós inventamos uma importante mídia de disseminação artística e histórica, o cinema. Por conta da evolução da técnica e do equipamento hoje temos uma infinidade de tipos de filmes onde podemos encontrar histórias de super heróis, princesas, animais que falam, e também podemos encontrar documentários, filmes baseados em fatos reais e mais películas que se propõe a nos contar as histórias verídicas.

o longa metragem dramático tem sido, e continua a ser, a mais importante forma de história das mídias visuais em termos de público e influência (...) a exatidão dos fatos dificilmente é a primeira ou a mais importante pergunta a ser feita em relação ao tipo de pensamento histórico que aconteceu na tela.³

Rosenstone afirma algo que podemos notar no dia a dia, a utilização do cinema para ensinar e aprender a respeito de acontecimentos reais. Porém, com tantos tipos de fontes e filmes como podemos saber qual delas nos apresenta o que de fato aconteceu? Além disso, será que podemos usar os filmes para entendimento e construção de memória, substituído as outras mídias? Depois do surgimento dos primeiros filmes históricos muitos destes questionamentos apareceram, incluindo dúvidas a respeito da capacidade dos cineastas de falar sobre história, afinal, em sua maioria, eles não são historiadores.

Antigamente nossa fonte de conhecimento era restrita a palavra, primeiro falada e depois escrita, e estas fontes escritas eram feitas por especialistas que atualmente conhecemos como historiadores. Se usarmos como definição de historiador:

Historiador é o profissional encarregado de estudar, pesquisar e analisar os acontecimentos do passado e seus impactos e relevância para a época atual. Esses acontecimentos dizem respeito à sociedade, economia, cultura, natureza, espécies, ideias e demais circunstâncias pertencentes ao cotidiano do ser humano. O papel que esse profissional exerce é investigativo, analítico e crítico; feito através do resgate e compartilhamento de memórias importantes para a trajetória da humanidade.⁴

.....
³ROSENSTONE, R. A. A história nos filmes: os filmes na história. São Paulo: Paz e terra, 2010. P.16

⁴www.infoescola.com/profissoes/historiador/; acessado 11/Julho/2019

Essa definição somada ao que nos disse Rosestone: “os cineastas podem ser, e já são, historiadores, mas, por necessidade, as regras de interação de suas obras com o passado são, e devem ser, diferentes das regras que governam a história escrita”⁵, podemos desmistificar o lugar de preconceito inicial sobre um diretor de cinema ou um roteirista construírem um filme histórico, afinal de contas a fidelidade está muito mais ligada ao desejo e busca de conhecer e entender sobre o que eles querem filmar do que à um diploma. Na citação acima temos também um importante ponto levantado pelo pesquisador, às regras de interação diferentes de acordo com a obra, ou no caso, a mídia. Ou seja, no livro nós temos a palavra como principal meio de comunicação, às vezes uma ou outra edição com detalhes diferente, com imagens, uma capa elaborada e tudo mais; mas tomemos como exemplo livros básicos. Diferente desta realidade tem o filme, composto de uma infinidade de elementos que somados constroem a narrativa. Figurinos, cenários, fotografia, atores, diálogos, ações, interações, escolha da locação, maquiagem, trejeitos, personagens, diretor e roteirista.

o mundo familiar e sólido da história nas páginas impressas e a igualmente familiar, porém mais efêmera, história mundial na tela são semelhantes em pelo menos dois aspectos: referem-se a acontecimentos, momentos e movimentos reais do passado e, ao mesmo tempo, compartilham do irreal e do ficcional, pois ambos são compostos por conjuntos de convenções que desenvolvemos para falar de onde nós, seres humanos, viemos.⁶

Utilizo esta citação para nos mantermos longe da ideia de superioridade de uma mídia em prol da outra, muito pelo contrário, creio que podemos aqui pensar em um paralelo de distinções saudáveis que propõe acesso ao conhecimento por diferentes formar de olhar, até porque ambas nos apresentam o real e o ficcional.

Robert Rosenstone afirma que “As palavras não cumprem totalmente a tarefa de compreender a experiência cinematográfica.”⁷, elas são limitadas a impressão no papel, porém nos permitem voar na imaginação. Mas filme nos permite, por vezes, até conhecer os espaços físicos dos acontecimentos. Outra importante característica dos livros: eles não têm limite de espaço e tempo. Claro que não

.....
⁵ROSENSTONE, R. A. A história nos filmes: os filmes na história. São Paulo: Paz e terra, 2010. P.11

⁶ROSENSTONE, R. A. A história nos filmes: os filmes na história. São Paulo: Paz e terra, 2010. P.7

⁷Ibidem. P.6

podemos fazer um livro infinito, mas podemos fazer vários volumes, assim como podemos fazer uma seqüência de filmes, porém no filme não conseguimos incluir uma série de argumentos diferentes que se contrapõe para que o espectador escolha o que mais lhe convém, isso porque não conseguimos incluir fonte, análises e dados. Excluo deste lugar o filme documentário, que tem por característica personagens reais narrando os eventos e assim podemos ouvir diversas opiniões. Portanto, por conta dessa limitação de olhar a respeito dos acontecimentos o filme tem uma tendência perigosa de transformar o passado em algo fechado e linear, excluindo diferentes experiências.

Ao longo do processo de invenção e ampliação da tecnologia cinematográfica o conhecimento foi saindo do seu lugar absoluto da palavra escrita e foi ocupando também o lugar da narrativa fílmica, lugares bastante diferentes de disseminação e recepção: “Trata-se de uma questão arriscada, pois mudar a mídia da história significa mudar igualmente a mensagem”⁸. Os filmes históricos afetam a forma como nós entendemos a história, mesmo quando sabemos que são ficção. As salas de cinema nos envolvem de tal forma que dificilmente nos mantemos distante das ações, ficamos por algumas horas vidrados e se sentindo pertencentes ao acontecimento histórico.

O poder do filme é que ele proporciona ao espectador uma sensação de testemunhas dos eventos. Este é também o perigo do médium, porque esta sensação de testemunha é ilusória. O diretor molda e experiencia embora permaneça invisível. E o diretor está preocupado não somente com o que acontece realmente, mas também em contar uma história que tenha forma artística e que possa mobilizar os sentidos dos espectadores.⁹

2. JOHN REED E REDS

Depois dessa breve explanação a respeito de obras fílmicas no geral, vou agora relacioná-las ao objeto de estudo deste artigo, o filme “Reds”.

Reds foi gravado nos Estados Unidos, dirigido por Warren Beatty, estreando em 1981. O roteiro se inspirou na grande obra da vida do jornalista John Reed, o livro “Dez dias que abalaram o mundo”, eleito pela Universidade de Nova York como

.....
⁸Ibidem. P.9

⁹BURKE, P. Testemunha ocular: história e imagem. São Paulo: EDUSC. 2004. P.200

um dos dez melhores trabalhos jornalísticos do século XX. Foi publicado no ano de 1919 e traz o relato pessoal sobre o período de permanência do autor na Revolução Russa de 1917, da sua vivência nas manifestações populares e seu contato com Trotski e Lênin (revolucionários bolcheviques e membros do exército vermelho). Este último, inclusive, fez um relato elogiando a obra:

“Recomendo-o, sem reservas, aos trabalhadores de todos os países. É uma obra que eu gostaria de ver publicada aos milhões de exemplares e traduzida para todas as línguas, pois traça um quadro exato e extraordinariamente vivo dos acontecimentos que tão grande importância tiveram para a compreensão da Revolução Proletária e da Ditadura do Proletariado.”¹⁰

John Reed nasceu em 1887 nos Estados Unidos oriundo de família rica cursou a faculdade de direito em Harvard. Porém sempre demonstrou interesse pelos direitos dos trabalhadores. Participava das reuniões do IWW – Associação Internacional dos Trabalhadores – e era delegado do Partido Operário dos Estados Unidos. Participou também de algumas coberturas jornalísticas de revoluções, inclusive a do México.

O Filme nos mostra a vida de Reed a partir do período de pré alçada ao poder do Partido Bolchevique até sua morte. O contexto histórico mundial era da primeira grande guerra e o Czar Russo Nicolau II, que estava até então no poder, decidiu contrapor seus primeiros discursos e incluiu o país nas batalhas desagradando uma grande parcela da população, a qual se manifestou fazendo-o abdicar do poder. Um governo provisório assumiu por um curto período de tempo. Após uma série de discordâncias populares e governamentais o partido Bolchevique deu um golpe e tomou o poder em Outubro de 1917, instalando um governo socialista e criando a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas liderada pelo Partido Comunista e por Lênin.

Reed já estava a par dos acontecimentos envolvendo a guerra e sua primeira ida a Rússia foi em 1914/1915. O jornalista vinha de uma vida de coberturas jornalísticas e prisões por defender os direitos da classe proletária, então o sonho de uma sociedade comunista fez o discurso Bolchevique lhe saltar aos olhos, demonstrando assim apoio ao partido e aos ideais.

.....
¹⁰ REED, John. Os dez dias que abalaram o mundo. São Paulo: Círculo do livro, s.d. p.8

Quando a revolução estava prestes a estourar na Rússia, em Outubro de 1917, John Reed estava nos Estados Unidos e tão logo soube da notícia viajou pra lá acompanhado da sua ex companheira, e importante personagem do filme, Louise Bryant. Durante sua permanência anotou tudo o que era possível, pegou cartazes e montou um arquivo, que serviria mais tarde para a escrita de seu livro. Ao final da Revolução, com o partido Bolchevique no poder, Reed voltou para o seu país com o objetivo de disseminar os ideais comunistas e contar a história desse importante acontecimento. Ao desembarcar todas as suas anotações e matérias foram confiscados, isso porque se opor a Guerra era considerado traição nos Estados Unidos, levando os cidadãos a julgamento. Porém, passado um tempo ele consegue reaver seus documentos e escreve o livro “Os dez dias que abalaram o mundo” no ano de 1918.

Ao longo desta vida de defesa dos ideais, estes contra o governo e o capitalismo, John Reed acumulou processos, tendo sido absolvido da maioria, que o proibiram de deixar os Estados Unidos da América. Determinação esta que foi respeitada por pouco tempo, pois em 1919 retornou a Rússia de forma clandestina. Sempre muito ativo e presente nos congressos e comícios ele planejava voltar ao seu país quando adoeceu e acabou morrendo aos 33 anos em Outubro de 1920, recebendo uma das maiores honrarias possíveis para um imigrante:

"Na praça Vermelha, em Moscou, perto da muralha do Kremlin, está enterrado o filho dos burgueses americanos que tinha o coração revolucionário. (...) Ao lado, está o cadáver do homem que encarnou o seu ideal e foi seu guia. John Reed não poderia, realmente, ter desejado melhor lugar para o seu túmulo. Está ao lado do sepulcro de Lênin."¹¹

O que desta história o filme nos conta? A narrativa é proposta em duas partes totalizando 195min. A história da Revolução Russa é um pano de fundo para a história de vida do jornalista John Reed e seu romance com a escritora Louise Bryant. A primeira parte mostra eles se conhecendo e decidindo se casar, mas com um relacionamento muito conturbado por conta das escolhas políticas de Reed e da sua dedicação aos movimentos revolucionários. Existe uma cena dele com seus companheiros conversando com um grupo de trabalhadores para

.....
¹¹REED, John. Os dez dias que abalaram o mundo. São Paulo: Círculo do livro, s.d. P.315

mobilizar uma greve, e a policia chega e todos são presos. Quando o então presidente dos Estados Unidos anuncia a entrada na Guerra, John se revolta sendo que no mesmo período lhe contam dos últimos acontecimentos envolvendo a crise na Rússia e ele decide viajar para lá a contragosto da esposa, que vai embora para Paris. Pouco antes de viajar Reed vai atrás de Louise e a convida para ir junto, como amigos.

Chegam a Petrogrado. Neste momento do filme são diversas cenas de discursos dos Bolcheviques, demonstrando sua total insatisfação com Alexander Fyódorovich Kérensky, então primeiro ministro do governo provisório, e também cenas de John e Louise anotando tudo o que lhes é possível para registro.

Duas locuções com a voz do personagem Reed nos contextualizam sobre Petrogrado momentos antes da revolução explodir: “Lenin é um líder popular estranho, meramente por seu intelecto. Só. Sem sentido de humor e intransigente, parece carecer da forte personalidade de Trostky e da sua hábil oratória. Porém o arquiteto é Lenin” e mais: “o Palácio de Inverno¹² está em calma. Na há nem rastros de guerra que chocam Moscou e Odessa. Não se vê que o transporte esta paralisado, que o exército passa fome nas cidades e não há pão.”¹³

A última cena da primeira parte é o Palácio de inverno, sede do governo provisório, sendo invadido, o que marca o inicio do governo Bolchevique. Já no inicio da segunda parte a locação é Nova Iorque, com John Reed e Louise Bryant desembarcando e perdendo todas as anotações que fizeram. Nesse momento somos contextualizados para um país com medo de sofrer a mesma revolução que houve na Rússia, prendendo assim qualquer um que fosse a favor.

Em 1919 Reed volta para a Rússia de forma clandestina, por conta de uma ruptura no partido comunista estado unidense. Lá ele decide voltar ao seu país de origem, mas não recebe apoio dos seus companheiros então decide fugir pela Finlândia. Foi preso ao tentar cruzar a fronteira, pois o país estava completamente

.....
¹²O palácio de Inverno foi construído para servir de residência para os Czares e suas famílias. No período da Revolução de Fevereiro serviu de quartel general. A invasão deste prédio pelas forças Bolcheviques foi o marco oficial da revolução de Outubro.

¹³REDS. Direção: Warren Beatty, Produção: Warren Beatty. 1981

fechado. Louise passou meses sem notícias e resolver, clandestinamente, ir para a Rússia procurá-lo. Ao chegar, Reed já estava fora da prisão, porém muito doente. Não demorou a ser internado em um hospital e pouco depois morrer vítima de Tifo.

Uma nota importante sobre o filme é que ao longo da sua exibição aparecem algumas pessoas reais, como se fosse um documentário, falando do casal e de acontecimentos vividos por eles, ou seja, foram pessoas que conheceram John e Louise. Não são aparições muito prolongadas nem muito explicativas, pode-se dizer dispensável para o processo de entendimento histórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada para a escrita deste artigo teve como foco principal a análise do filme “Reds” buscando entender sua importância como fonte para o conhecimento histórico e se podemos utilizá-lo e referenciá-lo como uma fonte de investigação historiográfica. Antes de concluirmos algo creio ser importante destacar que estamos falando de uma obra bastante específica dentre vários exemplos de filmes históricos. Isso porque “Reds” teve como principal fonte de inspiração um vestígio histórico concreto e importantíssimo, o relato de John Reed no livro “Os Dez dias que abalaram o mundo”. Não podemos ignorar o fato de ser uma escrita com ponto de vista unilateral, mas também não podemos destituí-la, afinal o jornalista/escritor esteve presente em território Russo. Outra característica, essa mais comum em filmes deste tipo, foi há presença constante de um historiador para prestar consultoria no roteiro e filmagens, não significa que o cineasta não tivesse possibilidade de fazê-lo sozinho, mas demonstra um maior comprometimento da equipe com a veracidade. O curioso é que o historiador que acompanhou as filmagens foi um grande pesquisador deste gênero cinematográfico, e também nossa principal fonte de pesquisa teórica, Robert Rosestone.¹⁴

Reds estreou 64 anos após a Revolução Russa com um roteiro focado em contar a história dos anos finais da vida do jornalista John Reed, os quais se passaram entre Estados Unidos e Rússia e acredito que este objetivo ele alcançou muito

.....
¹⁴Robert Rosenstone é professor catedrático de História do California Institute of Technology, autor de diversos livros e artigos, muitos dos quais sobre a relação cinema-história.

bem. Toda a trama foca na construção desta personagem, que tem como pano de fundo o período histórico, mas passa muitos e muitos minutos nas crises conjugais de Reed e Bryant. Analisando a sua potencialidade de ser um filme com capacidade de construção da memória histórica sobre a Revolução Russa de 1917, entendo que ele pode sim ser uma consistente fonte de pesquisa historiográfica, porém, com ressalvas. Isso porque não podemos deixar de lado vários aspectos já levantados ao longe deste artigo sendo a liberdade de criação ficcional do roteirista a mais importante delas. Trata-se de uma obra cinematográfica que tem o intuito de entreter e vender, com isso algumas escolhas são tomadas não levando em conta, necessariamente, acontecimentos reais. “Reds cai excessivamente na ficção e, assim, por exemplo, situa Jonh Reed em lugares onde nunca esteve, fazendo-o viajar de trem da França a Petrogrado em 1917!”¹⁵

Porém este filme também nos traz cenas do palácio de inverno, que existe até os dias atuais, além dos debates infinitos que aconteciam dentro dos encontros dos partidos comunistas e seus líderes, narrações com trechos do livro e uma série de elementos reais. “de uma maneira muito correta, explicaram a um grande número de pessoas um acontecimento histórico importante que somente os especialistas ou velhos esquerdistas conheciam bem.”¹⁶

Sendo assim concluo que podemos e devemos aceitar o cinema como uma fonte de investigação histórica, isso porque é uma forma de registro que nos proporciona outras relações e conhecimentos, temos simultaneamente imagem e narração/interpretação, além de podermos, em alguns casos, conhecer os espaços físicos. “inicialmente espetáculo filmado ou simples reprodução do real, o cinema tornou-se pouco a pouco uma linguagem, isto é, um processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias...”¹⁷ Penso que devemos cada vez mais buscar os filmes e o cinema como uma história de visão, que nos proporciona uma nova fonte de conhecimento, lembrando sempre que não temos uma única verdade em uma única referência.

.....
¹⁵ROSENSTONE, R. A. História em imagens, história em palavras: reflexões sobre as possibilidades de plasmar a história em imagens. *American Historical Review*, n.93, dez. 1988, p.1174

¹⁶ROSENSTONE, R. A. História em imagens, história em palavras: reflexões sobre as possibilidades de plasmar a história em imagens. *American Historical Review*, n.93, dez. 1988, p.1173

¹⁷MARTIN, M. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2013, p.10

REFERÊNCIAS

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

OLIVEIRA, Catarina. **Info escola; Navegando e Aprendendo; Sessão Profissões**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/profissoes/historiador/>. Acesso em: 11 Julho 2019

ROSENSTONE, R. A. **A história nos filmes: os filmes na história**. São Paulo: Paz e terra, 2010.

ROSENSTONE, R. A. **História em imagens, história em palavras**: reflexões sobre as possibilidades de plasmar a história em imagens. *American Historical Review*, n.93, dez. 1988, p.1173-85

REED, John. **Os dez dias que abalaram o mundo**. São Paulo: Círculo do livro, s.d.

REDS. Direção: Warren Beatty, Produção: Warren Beatty. 1981.

GUERRAS DO BRASIL.DOC: O PAPEL DO AUDIOVISUAL NA DESMITIFICAÇÃO DE CONFLITOS HISTÓRICOS

BORGES, Matheus Luciano¹

RESUMO: O presente estudo busca refletir sobre as relações entre audiovisual e ensino de História no Brasil, partindo da análise da série documental *Guerras do Brasil.doc*. Composta por cinco episódios com duração de até 26 minutos, a série aborda, através de entrevistas, perspectivas que visam preencher algumas lacunas dos livros didáticos, indo em contraposição ao simplismo vago que, de acordo com pesquisadores entrevistados, difunde ideias errôneas sobre muitos acontecimentos da História nacional. Da colonização portuguesa à contemporaneidade, muito deste conteúdo é posto em xeque e debatido, e as novas versões apresentam novas reflexões fundamentais para a formação intelectual e cidadã, o que faz da série um potencial recurso para os educadores, levando em conta sua despreziosidade, objetividade e linguagem acessível.

PALAVRAS-CHAVE: Documentário; História; Guerras.

INTRODUÇÃO

A série documental *Guerras do Brasil.doc*, disponível no catálogo de conteúdo brasileiro da plataforma Netflix de *streaming* até a data da presente publicação, é composta por cinco episódios com duração média de 26 minutos. Em questão de conteúdo, é uma série acessível, e com isso quero dizer que ela é apresentada com o propósito de ser objetiva, didática e principalmente entendida. Levando em consideração o alto índice de analfabetismo no Brasil, inclusive funcional, um material educativo que se refere ao espectador em uma linguagem simples é de grande valor.

Ou seja, em nenhum dos episódios observamos qualquer tipo de profundidade referente à arte da linguagem cinematográfica, pois são compostos por nada além de entrevistas e ilustrações animadas relacionadas aos eventos históricos em questão. São quase aulas expositivas comuns em formato de vídeo, portanto o aspecto mais valioso da série consiste nos depoimentos, que funcionam

.....
¹Graduado em Licenciatura e Bacharelado em História pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Graduando em Bacharelado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II – UNESPAR/FAP.

como complementos de algumas lacunas existentes no ensino de História nas escolas brasileiras.

Os mais apegados às linguagens que o cinema pode explorar talvez torçam o nariz para esta proposta, defendendo a ideia de que, se é o discurso que agrega maior valor, deve-se escrever um livro, artigo, ou gravar um podcast. De fato, tais formatos são mesmo mais adequados, porém assistir à um conteúdo audiovisual é mais confortável para o público, e reforço que a série em questão se comunica com quem não sabe ler; além disso, ver o entrevistado é mais interessante do que apenas ouvi-lo.

É importante que, mesmo o público mais exigente, mais apreciador do cinema que recebe a alcunha “cult”, tenha humildade e assista *Guerras do Brasil.doc*, compreendendo que a educação é a mais eficiente ferramenta de transformação – mais do que qualquer forma de preciosismo da elite intelectual –, e a série se propõe a isso, se comunicando com um público amplo.

1. AS GUERRAS DA CONQUISTA

Quando me refiro às lacunas existentes no ensino de História do Brasil, trato mais especificamente do conteúdo dos livros didáticos e do senso popular, porém é válido reforçar que meus conceitos podem estar desatualizados, levando em consideração que eu concluí o ensino médio em 2009. A má situação da educação no país, por outro lado, é um fato incontestável para toda a população, o que significa que não houve algum tipo de progresso significativo.

O primeiro episódio desta série se refere à conquista e colonização portuguesa do atual território brasileiro. Ainda hoje é muito repetida a palavra “descobrimen- to”, o que não é uma mentira na visão eurocêntrica, já que os portugueses até então não conheciam o continente americano; aqui os entrevistados chamam de invasão, de forma que valoriza a perspectiva dos brasileiros nativos, que viram a chegada de estrangeiros que deram origem ao genocídio de seu povo.

A educação não pode deixar que o povo brasileiro se esqueça ou ignore que a chegada dos europeus foi marcada por grande violência, exploração e roubo, e para isso é fundamental priorizar o ponto de vista dos índios. Afinal, a História

do Brasil não começa com as grandes navegações: de acordo com um dos entrevistados, Ailton Krenak, haviam milhares de sociedades e culturas indígenas diferentes antes da chegada dos brancos, enquanto hoje em dia não se compreende mais esta diversidade e os índios são encarados como um único povo.

A desmitificação é essencial para a maneira como entendemos nossa própria identidade, e o audiovisual sempre apresentou grande potencial comunicativo para construir um discurso que incite à uma reflexão sobre a sociedade na qual está inserido. Afinal, este episódio chama a atenção para a realidade das populações indígenas, cujos direitos seguem sendo violados e as vidas ameaçadas na contemporaneidade.

2. AS GUERRAS DE PALMARES

Da mesma maneira como a perspectiva da descoberta desvaloriza o fato de que o Brasil já era povoado por uma rica diversidade social e cultural antes da chegada dos portugueses, é comum que a história da população negra seja inicialmente abordada à partir da escravidão. Ou seja, ignora-se as raízes e origens de práticas, oriundas de países do continente africano, que são importantes para a construção de múltiplas identidades culturais brasileiras.

O episódio, porém, não busca resgatar essas origens visitando a História da África, e sim manter o foco nos conflitos que ocorreram entre os senhores de escravos e os quilombos. Os entrevistados chamam a atenção para a participação de outros escravizados, e até mesmo índios, em expedições promovidas com o objetivo de atacar as comunidades e capturar ou matar seus membros.

Alguns professores e estudantes de História costumam afirmar que líderes quilombolas – entre eles Zumbi dos Palmares – também praticavam a escravidão, e esse é um ponto abordado no episódio de maneira cuidadosa por um simples motivo: essa afirmação por si, feita de maneira leviana, pode gerar interpretações problemáticas da parte de quem ainda está aprendendo sobre este tema, pois se poderia contestar Zumbi enquanto símbolo histórico de luta contra a escravidão e o racismo. Para confrontar tais tipos de discursos mal intencionados, os entrevistados explicam: as nações africanas também viveram tempos de guerra, nos quais se praticava a escravidão, portanto se interpreta

que os quilombolas escravizavam seus inimigos de maneira punitiva e que isso corresponderia à uma herança de suas origens. Por outro lado, a escravidão praticada pelos brancos no Brasil colonial, consistia na ideia da superioridade da etnia caucasiana, de modo que estes acreditavam que as demais raças mereceriam ser escravizadas.

Há de se levar em consideração também o objetivo dos brancos, que forçavam o trabalho para gerar lucro, enriquecer e obter mais poder. Apesar da importância dos quilombos para a resistência à escravidão e combate ao racismo, não se defende a ideia de que eram o paraíso no Brasil, porém, igualmente não se deve desmerecer o valor das lutas que ocorreram, além da sobrevivência de práticas que hoje fazem parte da identidade cultural brasileira, como a capoeira e o candomblé.

Sendo assim, a memória do quilombo de Palmares e da liderança de Zumbi segue sendo cultuada e homenageada na contemporaneidade, desempenhando um papel necessário na luta pela igualdade.

3. A GUERRA DO PARAGUAI

É muito recorrente, na maneira de se contar, escrever ou lecionar a história de uma guerra, exaltar o lado vitorioso. Neste episódio, porém, também é abordada a perspectiva do Paraguai, que saiu derrotado. Aqui se destaca a participação de crianças paraguaias na guerra: meninos de 12 anos e em faixa etária aproximada eram convocados para integrar o exército, sendo combatidos nos campos de batalha. Ao final da guerra, houve como consequência a morte de mais de 300 mil pessoas.

Em meio às explicações das estratégias da ofensiva paraguaia e as motivações para a aliança entre o Brasil, Argentina e Uruguai, é mencionada uma iniciativa já bem familiar ao conhecimento histórico dos brasileiros, conhecida por Voluntários da Pátria. Tratava-se da tentativa de diminuir a desvantagem numérica do exército brasileiro com relação ao paraguaio, que inicialmente contava com o triplo de homens e com maior preparo desde antes da guerra.

O resultado da iniciativa foi consideravelmente positivo para reforçar as tropas brasileiras, porém, a força do exército paraguaio, o desconhecimento do Brasil

sobre as terras estrangeiras, e as más condições – falta de alimentos e má estrutura para lidar com o clima, por exemplo – causavam constantes baixas, o que exigiu medidas mais “agressivas” de recrutamento: muitos homens foram capturados e forçados à servir. Também foram necessárias mudanças quanto ao pensamento estratégico, que até então vinha se mostrando ineficiente.

É neste ponto em que o episódio propõe uma reflexão desmitificante da ideia de “herói de guerra”. De acordo com a historiadora entrevistada Mary Del Priore, ao final se tinha uma guerra de “miseráveis contra miseráveis”: tropas mal nutridas, sem vestimentas adequadas, em más condições de saúde e estrutura precária de alojamentos, combatendo meninos na faixa etária dos 12 anos – resultado das baixas no exército paraguaio – e à procura de um líder fugitivo em um território desconhecido, até reduzir à condição de miséria a população sobrevivente.

4. A REVOLUÇÃO DE 1930

A Era Vargas, como ficou conhecido o período da gestão presidencial de Getúlio Vargas, é popularmente lembrada como um regime populista. Sob a alcunha de “pai dos pobres”, Vargas se empenhou em aspectos que melhoraram a vida dos trabalhadores, porém neste episódio se dá ênfase ao teor autoritário de seu governo, que também foi compreendido como uma ditadura.

Destaca-se o fato de a ascensão de Vargas ao poder ter ocorrido graças à um golpe militar. Sendo o Brasil considerado um país democrático desde o fim da ditadura militar (da década de 60 à 80), conceitos como golpe e democracia se fazem presentes em pautas de debates políticos contemporâneos, dados os acontecimentos recentes, como o impeachment sofrido pela ex-presidente Dilma Rousseff.

A questão da escolha de governantes naquela época, por outro lado, era um outro fator problemático: o voto era restrito à população alfabetizada – o que já limitava aproximadamente 80% da população – e proibido para as mulheres. Ou seja, em se tratando da preferência popular por algum candidato, o voto não tinha grande valor, uma vez que os votantes eram aqueles que se renovavam periodicamente no poder, havendo também uma grande abertura para fraudes eleitorais, na ausência de um poder consolidado que as impedisse. Se por um

lado houve progresso no que tange aos direitos populares, como no trabalho e no voto, por outro não havia liberdade para questionar medidas tomadas pelo governo. Vargas, que fechou acordos até com Hitler no entusiasmo da onda autoritária, teve sua gestão marcada também por grande repressão e violência.

5. UNIVERSIDADE DO CRIME

Refere-se às prisões brasileiras como universidades do crime pelo fato que já é de conhecimento de quase toda a população brasileira: a facilidade que se tem de entrar para o crime organizado, devido à proximidade com membros e líderes de facções que se estendem por todo o país. É o caso, por exemplo, do Comando Vermelho (CV) e Primeiro Comando da Capital (PCC), duas grandes facções que se formaram dentro de presídios e ganharam influência para crescer e adquirir grande poder.

Para sustentar uma organização criminosa tão influente como estas e outras facções, foi necessário estabelecer um sistema de comunicação muito eficiente entre presídios, o que não seria possível sem a colaboração de autoridades e carcereiros corruptos que encontraram maneiras de se beneficiarem financeiramente. A reação da polícia, evidentemente, é violenta – e se tem exemplos de grandes massacres ocorridos em prisões, como o Carandiru –, dado o despreparo para lidar com tais circunstâncias. Por outro lado, o tempo presente é a prova de que tal reação violenta nunca foi eficaz. As condições internas das prisões brasileiras são degradantes, e grande parte da população entende esta situação como uma punição justa aos detentos pelos crimes que cometeram. Ocorre que uma porcentagem considerável de prisioneiros estão aguardando seus respectivos julgamentos há anos e podem até mesmo ser inocentados das acusações – o que também não é incomum.

O conceito que muitos brasileiros têm de “bandidos” é muito simplório e errôneo, pois costuma ser reduzido aos assaltantes e assassinos, e, do ponto de vista das autoridades – que tem como alvo principal a população negra e pobre – o estereótipo mais tratado como suspeito de criminoso é aquele que não contempla a verdadeira dimensão da raiz da violência no Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não foi exatamente o objetivo deste trabalho discutir ou refletir sobre os

eventos históricos, antropológicos e sociológicos apresentados nesta série, mas sim sobre a maneira didática e objetiva que põe em xeque o senso comum que se tem sobre o conhecimento histórico. O mais importante é observar como os entrevistados buscam trazer reflexões sobre a sociedade brasileira contemporânea à partir de eventos do passado.

Não é de se surpreender que muitos estudantes – assim como muitas pessoas que já concluíram seus estudos – não compreendam a importância de se aprender sobre História, pois ainda se tem aquela ideia de que tudo aquilo que já aconteceu não tem relevância para o tempo presente, ou seja, pertence somente ao passado. O conhecimento histórico, porém, não se trata de um estudo do tempo em si, e sim do ser humano nele inserido, até por isso se observa os aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos.

Tal reflexão é fundamental para a nossa formação cidadã, cultural e intelectual, pois nos leva à compreensão de nosso papel na sociedade, e é possível que muitos estudantes não se identifiquem com este conhecimento devido à maneira como ele é difundido nas escolas. É necessário pensar sobre abordagens diferentes daquelas que são propostas por métodos tradicionais, e *Guerras do Brasil.doc* se apresenta como um material interessante e acessível que merece a atenção dos educadores.

REFERÊNCIAS

FAUSTO, Boris. **História Concisa do Brasil**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2018.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

FILMOGRAFIA

GUERRAS DO BRASIL.DOC (série). Direção: Luiz Bolognesi. São Paulo. 2019

ESTUDO DA OBRA FÍLMICA “MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA” DE PETER WEBBER

Rafael Rodrigues de Oliveira¹

RESUMO: Esta pesquisa aborda algumas discussões sobre o entendimento da produção de um longa-metragem como uma forma de documento histórico, bem como os critérios normatizadores que tem como base o endosso acadêmico da escrita histórica tradicional. Passando pelo pressuposto de que os moldes acadêmicos científicos balizam os conhecimentos, logo as memórias populares e os saberes outros ficam relegados a margem a história como um breve complemento, e nunca como protagonistas de si. A colonialidade do saber é um dos braços da manutenção do poder do patriarcado histórico. Não é possível avaliar um filme nos mesmos modelos de análise de uma carta secular, e desta forma foi possível perceber, no desvio que esta pesquisa se deu, que é possível por meio da narrativa metafórica, um caminho alternativo e eficaz no entendimento acerca da possibilidade de um documento histórico fílmico com linguagens plurais.

PALAVRAS-CHAVE: História; Memória; Cinema.

INTRODUÇÃO

Tendo como campo interseccional a memória, a historiografia e a obra fílmica, esta pesquisa aborda algumas discussões sobre o entendimento de um longa-metragem como “história como visão” e questiona, segundo conceitos decoloniais e da Nova História, como são estruturados alguns critérios de avaliação que tem como base o endosso acadêmico da escrita tradicional. Entendendo a diferença entre memória e história e a lógica dialética entre elas num círculo de influências que as operam, é importante ressaltar a construção e manipulação do poder social com o controle da memória coletiva, assim como de documentos históricos tidos como verdades únicas e completas. Passando pelo pressuposto de que os moldes acadêmicos científicos atuais balizam os

.....
¹Graduando em Licenciatura em Artes Visuais pela UNESPAR – Campus Curitiba II, participante voluntário do Programa de Iniciação Científica 2018-2019 sob a orientação da Prof.^a Dra. Zeloí Ap. Martins. srrafaelrodrigues@gmail.com

conhecimentos, logo as memórias e os saberes outros ficam relegados a margem a história como um breve complemento, e nunca como protagonistas de si. A colonialidade do saber é um dos braços da manutenção do poder do patriarcado histórico, então como inscrever indícios outros que a “história” não quer contar? O cinema, assim como a escrita histórica tradicional, faz uso de recortes para, a partir de um ponto de vista, narrar um retrato possível por meio de linguagem artística específica.

Com base na pesquisa de Timothy Brook, traço paralelos entre os processos colonizadores e de expansão mercantil holandesa com mudanças no comportamento global social da época, destacando características estilísticas presentes no romance-filme estudado, o que, por meio desta relação, pode-se pensar que a incursão da escrita histórica pode se apresentar na obra fílmica por meio da metáfora, termo também discutido pelo historiador Robert Rosenstone. Penso na possibilidade de a obra fílmica "Moça com brinco de pérola" oferecer potencialidades de se configurar como um “entendimento histórico”, performadora de uma apresentação da memória coletiva num campo de significado distinto da história escrita, com imagens, sons, figurinos e outros indícios que a caracterizaria como “história como visão”.

1. QUANDO HISTÓRIA, QUANDO MEMÓRIA

A narrativa histórica tradicional textual remonta os moldes gregos, dedicando as vitórias aos grandes homens, contada a partir do ponto de vista de quem vence, o herói da batalha. Mas não se vence sozinho, e a escrita da Nova História traz atenção para narrativas insurgentes e discursos de lugares de intersecções de domínio, ao passo que as imagens passam a ser experiências de sensações que a palavra não alcança e permite percepções de composições relacionais. Para Pierre Nora, a história marca um ponto final na sequência mundo, o marco histórico é o registro do rastro, a mediação do “arrancar do que ainda sobrou de vivido no calor da tradição”(1993, p.1). A memória, agora fragmentada, se solidifica e ganha um lugar próprio não mais corporal. Com o apogeu da modernidade, as subjetividades coletivas foram forçadas ao achatamento, ao passo que o gigantismo moderno, com o auxílio da mídia, se impõe como marco histórico evolutivo, o que ele nomeia de *fm das sociedades-memória*. Quando

se tem um passado registrado/escrito em pedaços e guardado num local tão específico, como arquivos e bibliotecas, se perde a memória, não se tem passado vívido, não se tem identidade.

“A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinas revitalizações. A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais”. (NORA, 1993, p. 3)

A história, por meio do criticismo, põe fim à memória, anula o vivido e conserva como verdadeiro o desejo tradicional de um dia ter sido. Entretanto, existe um movimento contínuo de retirada e devolução da memória pela história, uma forma de manutenção performativa de um corpo sociopolítico, ainda que tendencioso e parcial, por meio de monumentos, festas, cartas, museus, bibliotecas, manifestações. A busca contemporânea por memória se vê dobrada sobre a história, o que não se torna um problema desde que se torne consciente a diferença entre uma e outra.

Segundo Le Goff (1990), a história não é uma ciência como as outras. A palavra história, de origem indoeuropéia, faz relação com o verbo ver, “aquele que vê”, testemunha; mas também representa investigação, ou ainda narração, “uma história é uma narração, verdadeira ou falsa, com base na “realidade histórica” ou puramente imaginária”. Para ele, o método histórico é inexato, incompleto e cheio de dúvidas. Quando comparada à tecnologia e a ciência exata, a história incorpora falsos padrões lineares e evolutivos. Já a memória abarca funções biológicas, psíquicas e psicológicas, “evocando traços e problemas da memória histórica e da memória social”. Elemento crucial no aprendizado devido ao fator organizacional e auto-organizacional, a memória foi considerada pelos cientistas elemento formante das ciências humanas e sociais, incorporado na comunicação. Seguindo padrões de dominação, a memória coletiva é manipulada em prol de alguns, ora reforçando ora esquecendo rastros históricos. Ainda segundo Le Goff (1990), “o estudo da memória social é um dos meios fundamentais de abordar os problemas do tempo e da história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento” (p.426).

A memória é a ligação permanente entre o passado e o presente, mesmo que deformada. Os historiadores de ofício tentam corrigir esta distorção, ainda que contaminados pelos modos do presente, sonhando talvez um futuro outro, sobressaindo o que julga ser verdade, definindo marcos históricos “intersubjetivamente compreensíveis e verificáveis”. Le Goff aponta como problema o fato de a história ser vivida de forma única e particular, ao passo que a ciência tende a universalizar os fenômenos. Mesmo não sendo a história uma ciência, ela se faz por meio de métodos científicos, que tem como objeto de pesquisa os documentos, “escolhidos” ou “rejeitados” pelo historiador, após fazer seu recorte de interesse e encontrada sua fonte. O autor cita: “A história deve perscrutar as fábulas, os mitos, os sonhos da imaginação, todas essas velhas falsidades sob as quais ela deve descobrir alguma coisa de muito real, as crenças humanas” (FUSTEL, 1862, p. 245), reforçando a necessidade de se fazer documentar vivências ainda que sem papéis oficiais.

Durante o percurso da historiografia, muito foi escrito, e com o advento das inteligências artificiais, cada vez menos se faz necessário o arquivamento biológico da memória. Analisando Bergson (1896), ao falar que sobre a camada superficial da memória encontra-se outra profunda e pura, Le Goff (1990) relaciona este encontro da memória com o espírito, o que ganha campo de ação na literatura, o que chama de memória romanesca: o encontro entre “mito-história-romance”. Não é este também o trabalho do roteirista, do diretor de arte, do figurinista durante a produção cinematográfica?

2. UMA ACADEMIA QUE FORTALECE OS MESMOS

Compreendo que as diferentes formas de escritas artísticas devem ocupar seu espaço na produção acadêmica sem a subordinação a escrita textual, uma difícil empreitada. Estamos em pleno século XXI e, em alguns momentos, ainda permanecemos na forma tida como clássica, científica, “tradicional”. É importante saber produzir o discurso escrito, mas o que acaba acontecendo é que todo o processo de desenvolvimento professor-aluno para o aprendizado por fim se rende ao texto teórico, secundarizada, submissa e articulada ao texto como única forma de conhecimento e experiência.

Jota Mombaça (2015) aborda a problemática da manutenção e controle do colonialismo do saber, investigando formas outras de comunicar conhecimentos dos corpos e das falas não padronizadas academicamente: “um conhecimento necessariamente implicado em rupturas políticas, e que se movimenta em circuito expandido, atravessando a academia sem, contudo, deixar-se encerrar por seus limites”.

Em seu artigo, Mombaça faz relações entre o domínio da fala pretensamente tida como neutra (lê-se branca, heterossexual, cisnormativa, eurocentrada) e a fala dos “outros”. Em um meio geopolítico e corpopolítico predominantemente, fica a cargo da academia normatizar a escrita, definindo quem pode dizer o que e como, quais são os conhecimentos válidos, quem “delineia mundos e seus problemas, classifica povos e projetos que são bons para eles”, sustentando cadeias de subordinação. Fazer relação entre a Nova História e as discussões decoloniais produz um ruído interessante no levantamento de indícios históricos, visto que não se trata de negar histórias impostas, mas questionar a neutralidade do conceito “universalidade”, por em avaliação as estruturas da formulação de verdade, cavar espaços antes vedados permitindo que memórias possam respirar e serem respiradas.

“Nesse sentido, interrogar o marco do que pode ser ouvido nos termos da cultura euroamericana, colonial, heterocentrada e cisnormativa dominante configura um gesto político-teórico no sentido de uma descolonização, um remapeamento da escuta que leva em consideração o ruído e as linhas-de-fuga que ele fissa na harmonia sobreposta”. (MOMBAÇA, 2015, p. 12)

No artigo “Pode um cu mestiço falar” (2015), Mombaça cita Leandra Lambert (2012) ao falar sobre os efeitos de se ampliar a escuta: “transformando as formas plásticas, transforma-se a visão; e que ao se transformar a visão, todas as coordenadas do pensamento também se transformam”. (p.15)

Como homem branco gay cisnormativo que sou, no encontro com outros, sendo des-coberto pela pluralidade do não ser, penso que é preciso treinar o corpo para poder se des-ver, é preciso coragem para des-acreditar, e é preciso resistência para sair do controle e re-parar a escuta, sendo enveredado por novos jogos, identificando velhas estruturas egocentradas e hegemônicas.

3. ESCRITA HISTÓRICA – REPARAÇÃO PICTÓRICA

Para Renata Rezende Menezes, a memória não é a história, apenas objeto de pesquisa da história, a documentação histórica é sempre relativa a algo ou alguém e nunca completa. Por sua vez, a memória “aparece como força subjetiva, profunda e latente”. Em seu artigo, cita Ricouer ao elaborar que o testemunho é oral, e que o arquivo é uma escrita situada, um rastro documental, sendo assim um lugar não só espacial, mas também um lugar social.

“Chevalier serviu-se do procedimento de se voltar à indagação das lacunas do passado descrito na história oficial por meio de obras de arte, o que revela a necessidade cada vez mais pronunciada de reler a história, deixando que as lacunas e os silêncios do discurso oficial possam falar, de modo a ser possível reescrever essa história”. (MENEZES, 2016, p. 3)

Isolar a escrita memorial e a documentação histórica possibilita a ampliação das narrativas subjetivas e a visão histórica por meio de novas formas, como a literatura, o cinema, o teatro, as corporações outras que a palavra não compreende; acessar um corpo da memória e conectar outros corpos a sensações sociopolíticas além-tempo cronológico e que a historiografia não contempla. É possível identificar na obra fílmica “Moça com brinco de pérola” padrões relacionais entre ricos e pobres, mulheres e homens, patrões e empregados, camadas sociais e suas relações, e assim poder traçar aproximações com práticas atuais, similitudes e diferenciações com nuances muito sutis que por vezes os documentos históricos não são capazes de comunicar, mediante sua linguagem direcionada e seletiva. Pelo cinema é possível aproximar tempos, coloca-los pareados, observar o que se apresenta sem o véu da hierarquia ou da reverência que a historicidade contempla.

4. PRODUÇÃO FÍLMICA – PRODUÇÃO DE INDÍCIO HISTÓRICO

Peter Burke inicia seu texto no livro Testemunha Ocular – História e Imagem com a citação “Uma imagem vale mais que mil palavras” (2004, p. 11), do pensador Kurt Tucholsky. Tal afirmação só pode ser correta se partimos do princípio de que todos são alfabetizados visualmente. A educação ocidental tem na escrita sua principal ferramenta, o que fomenta a manutenção do conhecimento nas mãos de um pequeno grupo de privilegiados, e assim as imagens ou outras

fontes de referência ficam a cargo de ilustrações ou não são apresentadas com relevância e independência, ainda que vivamos em um mundo completamente rodeado por imagens.

Pelas imagens acreditamos ser possível apresentar histórias não narradas, corporificar memórias, ler estruturas de pensamento, relações sociais, normas de comportamento, “desenvolvimento do espírito humano”. É também pela imagem que locais/populações sem direito ou acesso a fala podem ser ouvidas/corporificadas, camadas sociais não privilegiadas podem ser re-conhecidas; as entrelinhas das histórias vistas de baixo ganham evidência.

Foi com Gustaaf Renier (1892-1962) que se passou a pensar o termo *indício* ao invés de fonte para referenciar a história, ampliando os métodos de pesquisa incluindo além de textos e documentos, também imagens, relatos, a arquitetura e toda a produção cultural. Para a Escola de Annales a história não é universal e linear e sim transdatada e interdisciplinar.

Ao analisar uma imagem como *indício* histórico deve levar-se em conta: quando a imagem foi criada; por quem; a pedido de quem e para quem foi dirigida. O contexto de sua produção interfere na recepção, e assim interfere na análise crítica a ser feita. Este é um ponto de grande discussão entre historiadores contemporâneos e tradicionais, que em sua maioria são homens brancos cisgêneros europeus, posto que questões de ideologias políticas, raça, classe social e gênero sexual precisam ser abordados de forma ampliada, abrindo espaço para novas narrativas, novas histórias, novas escritas e novas mídias. Da nova história não surgem novas afirmações e sim novas perguntas para antigas afirmações.

Tomando o filme como *indício* histórico é possível uma abordagem rizomática do acontecimento, as relações, as sensações e as políticas de um momento, colocando o observador como testemunha, *in loco*, através do manuseio dos tempos, sons, ideias e emoções. A obra fílmica proporciona por excelência a possibilidade de plasmar o acontecimento em imagens de forma não linear e sem hierarquias narrativas, ampliando os discursos sobre o mesmo. É possível tocar o público por emoções e sensações ao ponto de coloca-lo dentro da história, humanizando o passado, aproximando vivências por meio de objetos cotidianos e a presença dos corpos, produzindo elos de significação histórica.

Rosenstone no livro *A história nos filmes – os filmes na história*, argumenta que criar imagens com o passado torna possível colocar as pessoas de agora em contato direto com as de antes, o que pode levar a uma identificação e aproximação, e assim proporcionar o desvio de leituras tradicionais, abrindo brechas para que se repense sobre seus próprios conhecimentos. Aponta que a dificuldade em reconhecer o filme como indício histórico, ou história como visão, é devida às implicações analíticas e historiográficas. A escrita opera sua autoanálise por formas que não cabem ao cinema, cada mídia necessita de um suporte de análise, e o filme não se enquadra nas metodologias da escrita histórica tradicional. Este é um ponto de instabilidade porque a escrita em si já se apresenta definida e estável, mas o cinema é mutante e múltiplo, o que implica em análises e orientações narrativas outras, distintas. Para o autor, devem ser pensadas novas formas de análises históricas para novos tempos e indícios históricos.

Natalie Zemon Davis sugere que se leve em consideração ao se fazer uma análise: 1) quem fez o filme, fontes, envolvidos, intenções; 2) sinopse dos personagens e dos acontecimentos; 3) julgamento de importância ao filme, porque é uma obra fílmica histórica. Com relação ao levante documental para a escrita da história *O Retorno de Martin Guerre* em 1987, declara que fez o máximo para encontrar fontes históricas, mas quando as reações humanas não foram encontradas, as inventou, “mas uma invenção construída pela atenta escuta das vozes do passado”.

Segundo Davis (1987), a produção demanda apelos populares e dramáticos difíceis para um historiador, e que o trabalho do elenco e envolvidos na obra fílmica produzem um campo do pensar enquanto “laboratório histórico que gerava, não provas, mas possibilidades históricas”. As sutilezas e características psicológicas de uma população em determinada época não estão descritas em certidões ou notas de compra e venda, outras fontes são necessárias para a dimensão memorial, e mesmo sendo historiadora, ela reconhece que o filme não cabe nos moldes historiográficos de documentação, que recortes são necessários assim como as lacunas e dúvidas que perpassam a história.

5. SINOPSES

Moça com brinco de pérola, filme do diretor Peter Webber (1968 – Reino Unido), conta a história de Griet (Scarlett Johansson), moça pobre que, após

acidente e ruína do pai pintor de azulejos, sai do convívio familiar e vai trabalhar na casa do pintor Johannes Vermeer (Colin Firth) aos 17 anos como arrumadeira. Com o passar do tempo o pintor percebe a sensibilidade e o interesse de Griet pela pintura, e a torna não só sua ajudante dos processos de ateliê como também musa para a obra “Moça com brinco de pérola” de 1665. Entrecortado pelo silêncio, com pequenos olhares e luzes muito bem planejadas, Weber indica a delicadeza e intensidade das relações naquela casa, principalmente entre Vermeer e Griet.

O filme e tem seu roteiro escrito por Olivia Hetreed, que toma como meio de partida o romance homônimo escrito pela americana Tracy Chevalier (1999). Poucos dados históricos sobre a vida de Vermeer são encontrados, ele ficou esquecido durante muito tempo da história da arte, não se tem documentações confiáveis nem a quantidade exata de obras produzidas por ele, ou mesmo quem é quem nas pinturas, o que abre portas para especulações e caminhos diversos. No livro, Chevalier escolhe a ideia de que o pintor e a empregada tenham se apaixonado platonicamente, e que seria ela a musa do quadro.

Quando Griet chega a casa dos Vermeer encontra um família em declínio financeiro pós-guerra dos Trinta Anos, um pintor triste e subordinado aos arranjos mercadológicos entre a sogra Maria Thins (Judy Parfitt) com o lascivo mecenas Pieter Van Ruijven (Tom Wilkinson), a esposa histérica e ciumenta Catharina Bolnes (Essie Davis), as muitas filhas e filhos do casal, e a outra empregada da casa, Tanneke (Joanna Scanlan), que a acolhe com certa desconfiança. Em meio a este cenário, a moça vê conforto no ateliê do pintor, local quase inacessível ao restante da família. Ali percebe a influência que a luz produz nas pinturas e assim se aproxima do patrão e com ele desenvolve afinidades artísticas.

O ápice dramático do romance se revela quando o pintor decide retratá-la. Ele percebe a falta de luz na tela, então decide usar o brinco de pérola da esposa, ato que é secretamente facilitado pela sogra que tem interesses financeiros no término da pintura, o que acarreta muitas crises de ciúmes, desconfianças e segredos, até que Griet é demitida. O brilho e encanto da considerada sua obra prima se completa com o olhar enigmático da retratada.

Tracy, catalogada como romancista histórica, é bacharel em inglês e trabalhou como assistente editorial na Macmillan's Dictionary of Art. O livro Moça com

Brinco de Pérola é seu segundo romance, já traduzido em 38 idiomas. Mesmo não sendo historiadora, se debruça sobre a tarefa de dar vida a possíveis existências, busca habitar lacunas perdidas no tempo, sua obra é o resultado de pesquisas de indícios históricos associados a hipóteses-ficções. A voz condutora do romance é a da jovem Griet, mesmo não se tendo certeza de quem seria a moça com o brinco de pérola do quadro. Alguns especialistas dizem que era uma das filhas do pintor, outros que seria a filha do mecenas Van Ruijven. O que se torna muito interessante não é a certeza científica de quem seria a modelo, mas sim as relações percebidas na sociedade holandesa da época, o contexto sócio-político-cultural, o que ganha ênfase com a narrativa feminina. Tracy produz um trabalho de curadoria da memória com recortes de ficção, reescrevendo uma história possível, sem a intenção de ser a única.

6. A HISTÓRIA NO FILME

Após o reconhecimento da independência da Holanda pela Espanha em 1668 e a consequente abertura dos portos holandeses, o movimento exploratório mercantil pelos mares foi crescente e repercutiu influência por todo o mundo. Tendo tomado o protestantismo como orientação religiosa, os pintores holandeses não se fixaram nas características estilísticas e temáticas barrocas da época, como os temas religiosos católicos, dando ênfase aos retratos, paisagens e pinturas de interior, características estas presentes nas obras de Vermeer. Além disso, vê-se a nova burguesia ocupando o lugar dos financiadores da arte, que se quer ver retratada nas obras em poses menos sisudas e monótonas. Assim, pode-se constatar que características sociais da época estão presentes nas pinturas. Segundo Timothy Brook, “o mundo não era mais uma série de locais tão isolados uns dos outros que algo poderia acontecer num deles e não ter absolutamente nenhum efeito sobre o que aconteceria nos outros” (2008, p. 221).

Após a Paz de Vestfália, a agora República Holandesa tinha, com mediação do Estado, as mais bem preparadas empresas monopolistas da Europa, a VOC (Companhia Holandesa das Índias Orientais), uma referência mundial para as posteriores organizações capitalistas, o que reflete no efervescente comércio de bens tidos como supérfluos, e Vermeer, enquanto pintor e mercador de obras, contribuía para o sustento de sua grande família com esta alta renda vinda dos

novos burgueses. Este período de ascensão capital se manteve até que a França invadissem a Holanda em 1672, guerra que durou até 1678 e assolou o território holandês. Esta crise econômica é percebida no filme (14min), quando Griet e Tanneke estão chegando à residência dos Vermeeres e se deparam com o vizinho tendo móveis e prataria removidos de sua casa por cobrança de impostos e falência. A família do pintor também entra em crise, e o medo da proximidade desta realidade fica demonstrado nas feições das personagens. Os indícios sugerem que a crise também os assolou, levou Vermeer a depressão e posterior morte, e sua esposa se viu obrigada a negociar empréstimos impagáveis.

A Holanda, quando estava sob o domínio da Espanha, era conduzida por práticas religiosas católicas. Segundo historiadores, o governo e a população, como negação às práticas e costumes dos espanhóis, acolhem o protestantismo como religião oficial. No filme (2min e 45seg), a mãe de Griet, ao se despedir da filha, a aconselha manter distância dos costumes e das rezas católicas da família de Vermeer, dizendo inclusive que se precisar estar presente durante suas orações, que feche os ouvidos. Neste ponto fica sugerido que as diferenças religiosas eram vistas como problemas de socialização.

Outro marco histórico que pode ser percebido na obra fílmica *Moça com brinco de pérola* é o resfriamento global que durou de 1500 a 1750. Há registros de que na China, plantações seculares de laranja foram dizimadas, a Europa foi assolada por muitos períodos de peste, “a doença atacou Amsterdã pelo menos dez vezes entre 1597 e 1664, matando, nesta última ocasião, mais de 24 mil pessoas” (BROOK, 2008, p.24), cardumes inteiros de arenque migraram do Mar do Norte para a costa holandesa, o que também contribuiu para o fortalecimento econômico. Uma sequência do filme (43min) mostra os canais da cidade congelados com pessoas andando sobre o gelo e um barco encajado, Griet recolhe roupas congeladas no varal, as dificuldades do cotidiano familiar são apresentadas.

Na Holanda do século XVII era possível encontrar todas as coisas do mundo, incluindo as mais impossíveis e fantasiosas para o olhar de um homem europeu da época, com produtos vindos da China, da África e da América, recentemente “descoberta”. No filme (17min), Griet vai à casa do mecenas Van Ruijven entregar uma carta-convite para o jantar de comemoração pelo nascimento de mais um

filho de Catharina e Johannes, e se percebe em meio a muitos vasos de porcelana de origem chinesa, animais empalhados, objetos nunca vistos pela moça de origem simples, assim como também nunca haviam sido vistos pela maioria da população europeia, o que denota a multiplicidade de “curiosidades” oriundas de várias partes do globo e que podiam ser então adquiridas graças ao grande fluxo de comerciantes pelos portos holandeses.

Brook investigou não as imagens nos quadros, mas os elementos apresentados e a origem daqueles objetos nos rastros dos processos de colonização e comércio do século XVII. Assim como os quadros de Vermeer parecem janelas de uma intimidade deliberadamente escolhida, os filmes como visão também indicam este caminho, o que nos permite entrar pelas frestas da história e pensar sobre o que se apresenta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O poeta e teólogo inglês John Donne (1572 – 1631), escreve: “nenhum homem é uma ilha, isolado em si mesmo”. O trecho é citado por Brook (2008, p.217), como contraponto metafórico ao entrecruzamento dos acontecimentos globais e as imagens plasmadas por Vermeer. Em sua época, certamente o pintor não intencionava escrever história, mas vivia a seu tempo e com suas urgências. O reconhecimento dos artefatos artísticos como indícios históricos fica a cargo dos historiadores de ofício que, deliberadamente, fazem suas apostas sobre dúvidas temporais. Além disto, é possível hoje perceber que a historiografia se altera porque algumas características da humanidade também são alteradas, posto que a pessoa de seu tempo, ao olhar o passado, pode visualizar novas dúvidas, lacunas podem produzir vibração e serem percebidas, novas perguntas podem ser feitas de outras formas, e assim, falas outras ganham corpos outros. O movimento é contínuo, e pensar o filme como “visão histórica” é percebê-lo como janela aberta para múltiplas possibilidades e existências.

Não sou um historiador, mas como estudante de artes visuais estou a procura de experienciar relações outras. No início desta pesquisa, tinha como intenção validar este filme como um documento histórico, o que com o caminhar se apresentou pueril e pretencioso. O que me é valioso agora é poder perceber

o percurso que minha orientadora e eu fizemos juntas, as mudanças de caminho e da forma de olhar a história e a memória. Pode ser que por fim este artigo indique um possível indício histórico nesta obra fílmica, mas somente para quem acreditar nesta teia de diferenciação entre memória e história, narrativas decoloniais, mito-história-romance.

REFERÊNCIAS

- BROOK, Timothy. **O Chapéu de Vermeer**. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. São Paulo: EDUSC, 2004.
- BURKE, Peter. (ORG) **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992.
- COSTA, Joaze Bernardino; GROSGUÉL, Ramón. **Decolonialidade e perspectiva negra**. 2016. Revista Sociedade e Estado. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So102-69922016000100015. Acessado em 11 de agosto de 2019.
- DAVIS, Natalie Zemon. **O retorno de Martin Guerre**. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1987.
- DIAS, Rodrigo Francisco. Natalie Zemon Davis, Robert A. **Rosenstone e a “escritura fílmica da história”**. 2014. Revista Sapiência. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/sapiencia/article/view/2972/2136>. Acessado em 10 de agosto de 2019.
- GRANDELLE, Renato. **Branços x índios: série retrata conquista sanguinária do Brasil**. 2019. O GLOBO. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/brancos-indios-serie-retrata-conquista-sanguinaria-do-brasil-23610141>. Acessado em 12 de agosto de 2019.
- LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. São Paulo: UNICAMP, 1990.
- MATTOS, Ricardo de. **Moça com brinco de pérola, de Tracy Chevalier**. 2002. Revista Digestivo Cultural. Disponível em: https://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=775&titulo=Moca_Com_Brinco_de_Perola_de_Tracy_Chevalier. Acessado em 12 de agosto de 2019.
- MENEZES, Renata Rezende. **Moça com brinco de pérola: o cruzamento da memória e história na construção da narrativa de Tracy Chevalier**. 2016. Disponível em: <https://even3.azureedge.net/processos/IFETARTIGOMOACOMBRINCO-DEPROLAOENTRECRUZAMENTODAMEMRIAEHISTRIANACONSTRUODA-NARRATIVADETRACYCHEVALIER.34of7efc5e024d8c9d40.pdf>. Acessado em 11 de agosto de 2019.

Mitos e Lendas. Cozinha da Pintura, 2011. Disponível em: <http://www.cozinhadapintura.com/2011/11/mitos-e-lendas.html>. Acessado em 11 de agosto de 2019.

Moça com brinco de pérola. ADOROCINEMA, 2004. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-45323/>. Acessado em 11 de agosto de 2019.

MOMBAÇA, Jota. **Pode um cu mestiço falar?** 2015. Revista Medium. Disponível em: <https://medium.com/@jotamombaca/pode-um-cu-mestico-falar-e915ed9c61ee>. Acessado em 11 de agosto de 2019.

NORA, Pierre. **Entre memória e história:** a problemática dos lugares. 1993. Revista Projeto História. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/re-vph/article/view/12101>. Acessado em 10 de agosto de 2019.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história.** São Paulo: Paz e Terra, 2010.

ROSENSTONE, Robert A. **História em imagens, história em palavras:** reflexões sobre possibilidades de plasmar a história em imagens. Bahia: Revista O olho da História, 1998.

O FILME “JOAQUIM” (2017) E A RESISTÊNCIA AO HERÓI: CONVERGÊNCIAS ENTRE “HISTÓRIA COMO VISÃO” E RESISTÊNCIA

MARTINS, Zelo Aparecida¹

RESUMO: A proposta de pesquisa situa-se no campo das relações entre cinema, história e memória, a partir do estudo da obra fílmica, “Joaquim”, 2017, dirigido por Marcelo Gomes, que trata da trajetória de vida do personagem histórico Alferes Joaquim Jose da Silva Xavier - Tiradentes no momento que rompe com coroa portuguesa e assume o papel político de contestador do regime. O tema do filme discute como se constrói o paradigma dentro de uma sociedade colonial, desumana e cruel. Retira do passado a sua glória de “herói” do acontecimento histórico denominado Inconfidência Mineira no século XVIII. O objeto da pesquisa é analisar na obra fílmica a sua potencialidade de se configurar em uma “história como visão”, para pensá-lo como “visão” na produção da resistência. Como fundamento teórico metodológico adotamos, tanto para os aspectos relativos a historiografia, como para as questões relativas a relação entre cinema e história praticada pelos autores: Marc Ferro, Robert A. Rosenstone, Gilles Deleuze, Carlo Ginzburg, Kennety Maxwell, Jose Murilo de Carvalho, Maria Beatriz Nizza da Silva entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, história como visão, resistência, obra fílmica “Joaquim”.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A presente pesquisa é continuidade do trabalho que venho desenvolvendo nos últimos anos: trata-se de um estudo com o objetivo de pensar sobre as relações e interfaces entre cinema, história, memória. As inquietações advindas dessa relação são objetivadas na obra fílmica selecionada para o estudo, ou seja a filme “Joaquim”. O tema do filme discute a mudança do paradigma do herói em uma sociedade colonial, desumana e cruel, retirando do passado a glória de “herói” construída como acontecimento histórico na denominada Inconfidência Mineira no século XVIII.

A problematização da pesquisa se configura a partir das seguintes questões: A obra fílmica “Joaquim”, com o seu viés de acontecimento histórico, poderia ser uma história como visão? A história de “Joaquim” no filme é uma história de resistência? Tais questões levam em consideração que a arte “cinema” está envolvida nas

.....
¹Pós-Doutorado, Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR, zeloimartins@gmail.com.

dinâmicas da linguagem, da memória e da comunicação, implicando no modo de como compreendemos a própria arte hoje, nos levando a pensar se há uma outra forma de pensar a arte, uma arte como conhecimento, como resistência.

1. O FILME “JOAQUIM”

A obra fílmica “Joaquim”² estreou no Brasil em 20 de abril de 2017. É uma coprodução luso-brasileira que apresenta o cenário do período histórico - Brasil Colônia, inspirado na história de Joaquim José da Silva Xavier, o Tiradentes, Alferes da Colônia Portuguesa, que se tornou o líder da Inconfidência Mineira. No filme, ele é um alferes que serve ao governo sendo fiscal no combate ao contrabando de ouro, além de praticar a “profissão” de dentista. Seu desejo era ser um homem de posses, reencontrar sua amada “Preta” e comprá-la. Preta é o personagem de uma escrava que busca a sua liberdade.

O diretor Marcelo Gomes iniciou seu trabalho de pesquisa com uma questão: quem foi Tiradentes na história da Inconfidência Mineira? Segundo ele:

Como esse Alferes, funcionário da Guarda Real portuguesa, vivendo num Brasil Colonial cruel, corrupto, desumano que matava os índios e escravizava os africanos, como esse sujeito mudou de paradigma e vai de encontro a Coroa portuguesa. Coroa que ele um funcionário vira um rebelde contra essa Coroa. Como foi esse processo de construção de consciência política? [...] maravilhoso você de algum momento não ter informação nenhuma sobre este personagem, porque a liberdade é completa para o ficcionista; então como construir essa ficção?³

O diretor esclarece que a ideia para o filme nasceu a partir do que leu da história, sobre as ideias iluministas e a independência da América do Norte, bem como a influência dessas ideias para a elite cultural mineira. Mas, Joaquim era um Alferes, não sabia falar francês, não era da elite intelectual, então o que fez ele mudar

.....
²A ficha técnica da obra fílmica destaca o pernambucano Marcelo Gomes na direção e roteiro, Pierre de Kerchove na direção de fotografia, Marcos Pedroso na direção de arte, Rô Nascimento como figurinista, O Grivo na direção musical, e no elenco: Antônio Edson, Chico Pelúcio, Diogo Dória, Eduardo Moreira, Isabél Zuaa, Júlio Machado, Karay Rya Pua, Miguel Pinheiro, Nuno Lopes, Paulo André, Rômulo Braga e Welket Bungué. O filme concorreu ao Urso de Ouro, Berlinale (Azzolini, 2017).

³Entrevista: Conversa sobre Joaquim - Filme / JC + Cinema - 20/04/2017. TV JC. Publicado em 24 de abr de 2017. Marcelo Gomes, Julio Machado, Ernesto Barros. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VxTdZanlyYo>. Acesso em: 27 de maio de 2019.

de paradigma? O diretor destaca na sua fala que, na sua interpretação, o que levou Joaquim a mudar de paradigma foi a convivência com os índios, com os africanos, com os mestiços e com portugueses pobres, que sofriam o lado mais cruel do período colonial. A região das “minas de ouro”, na capitania de Minas Gerais, foi um cenário de encontro de culturas, de línguas e de cores para o desenvolvimento do que viria a ser a sociedade brasileira, moldada a partir de miscigenação entre diferentes etnias.

O mundo correu para a região das minas de ouro, o que propiciou o encontro dos espanhóis, dos portugueses, dos nativos da terra, dos negros, de diversos locais da África e com dialetos distintos. O diretor destaca que gostaria que o filme tivesse essa representatividade.

Importa lembrar que, na relação cinema com a história, há uma dimensão que vai além do entretenimento. Há um aspecto epistemológico vinculado à linguagem cinematográfica, em seus aspectos estéticos, que pode constituir um pensar fílmico sobre os fenômenos sociais e históricos.

2. A CRIAÇÃO DO HERÓI – TIRADENTES

Questionar sobre a criação do herói - Tiradentes, o qual foi o escolhido pelo governo Republicano (1889), para representar e ajudar a convalidar as estratégias políticas do novo regime. Foi neste sentido que o herói foi midiaticizado, com o uso de suportes disponíveis na época, em especial, as artes plásticas. Como exemplo dessa midiaticização temos a obra *Tiradentes Supliciado*, do pintor Pedro Américo, também conhecida como *Tiradentes Esquartejado*. A produção plástica colaborou com o ideário político do governo constituído. Essa imagem, já foi visualizada nos “livros de história” no período escolar por muitos de nós.

Optamos pela concepção de que as imagens podem expressar os traços de uma experiência histórica, perceptivo, sensorial e remetem aos processos cognitivos, pois podemos também analisar e refletir esse momento histórico a partir da leitura da imagem. A tessitura de uma “história” pode ser configurada através das palavras escritas sobre papel, construindo uma narrativa do acontecimento para o leitor, e para o entendimento que cria em sua “memória” uma imagem do acontecimento narrado.

3. O FILME “JOAQUIM”: CINEMA COMO VISÃO

A memória do acontecimento revivida na voz do “morto”, cria a intimidade com o espectador pela narrativa ficcional de pensar sobre a história vivida no século XVIII por Tiradentes.

A imagem em movimento é a que permite ao espectador participar da história dos personagens do filme em questão, onde o personagem Joaquim entra em cena com a narrativa de como foi morto, ou melhor, decapitado:

Aqui quem voz fala é um decapitado. Eu poderia ter me matado na prisão, mas como sou católico, decidi que me matassem. Meu crime: traição contra a soberania de Dona Maria I, rainha de Portugal. Além de decapitado, eu fui esquartejado, os pedaços do meu corpo foram espalhados pelas estradas das Minas até apodrecer. Minha morte violenta me fez mártir, mártir de uma insurreição que fracassou. No entanto, no Brasil existe um feriado em minha homenagem, as crianças me estudam na escola. Outros homens também conspiraram contra a coroa portuguesa, mas apenas eu perdi a cabeça, talvez por ser o mais pobre, mais exaltado. O fato é que apenas eu perdi a cabeça (Joaquim, 2019).

Assim, nosso objetivo é pensar um pouco a respeito de como foi o processo de construção de consciência política do personagem Joaquim, vivendo em um universo de emoções, de impressões, especialmente aquelas emergidas do diálogo com outro personagem, no jogo das palavras — “Quem é filho de outrem nesta terra tem muitas possibilidades [...] mas, o filho da terra tem nada não...” (Joaquim, 2019). A narrativa recria uma “temporalidade histórica”, desperta no personagem Joaquim uma “consciência” da situação social a que “Vila Rica” estava exposta. Muitos são os questionamentos do seu entorno: a miséria, o roubo, o sofrimento, a injustiça, a corrupção, a tirania, os abusos de poder, a administração do governo, a cobrança de altos impostos, tudo isso fez com que ele e outros indivíduos da história, que compartilhavam do mesmo pensamento de liberdade para a colônia, se rebelassem contra a Coroa portuguesa, mudando o paradigma de pensamento.

O filme estabelece um campo de significado diferenciado da história escrita, o que poderia ser chamado, nas palavras de Robert Rosestone, de “história como visão”, e na perspectiva dessa pesquisa, buscar um significado como resistência.

Para o historiador, apesar de o filme não ter a preocupação com a fidelidade histórica, isso não impede que o mesmo, por meio da sua especialidade plástica condense a história, pois pode criar outro tipo história através dos vestígios e pistas do passado (com suas imagens, com seus sons, linguagem e até o seu texto). O filme estabelece um campo de significado diferenciado da história escrita.

Penso que para compreender uma obra fílmica como “entendimento histórico”, devemos considerar a peculiaridade de sua capacidade de registrar o “real” do acontecimento social, escolhido pelo cineasta, para construção da sua narrativa a partir de vestígios históricos. Faz-se necessário identificar as especificidades, tanto da imagem fílmica, quanto dos vestígios históricos. A relação entre tais peculiaridades poderia ser abordada focando-se na capacidade que o cinema tem de reproduzir, ou de (re)criar, a partir da técnica inerente à arte, uma leitura imagética, informativa, de um momento ou recorte histórico de uma determinada realidade. A obra cinematográfica representa um ponto de vista a respeito do acontecimento, baseando-se nas suas particularidades e artifícios de linguagem. Dada sua constituição tecnológica, o valor da imagem em movimento capturada por um instrumento - a câmera - tem, de forma simplificada, um valor de realidade irrefutável possibilitando a criação de uma história visão. Mesmo que deixemos de lado os possíveis (e presentes) truques e manipulações, segundo Marcel Martin, “a imagem fílmica, portanto, é antes de tudo realista, ou, melhor dizendo, dotada de todas as aparências (ou quase todas) da realidade” (2013, p. 22).

Para Gilles Deleuze, pensar o presente é, pensar primeiramente, é ver e falar. Ver e falar com a condição de que o olho não permaneça nas coisas, ou seja, de que o olho perceba as “visibilidades”, e que a linguagem não permaneça nas palavras, e sim que se perceba os enunciados. Com o pensamento que vê e fala como arquivo, pensar é estratégia de poder, para entender relações de forças que “constituem ações sobre ações, ou seja, atos, tais como incitar, induzir, desviar, facilitar ou dificultar, ampliar ou limitar, tornar mais ou menos provável” (DELEUZE, 1992, p.120).

Seguindo ainda com o pensamento Deleuziano, resistência, não é uma luta contra os mecanismos de poder e sim uma linha de fuga maleável marcada pela desterritorialização de elementos rígidos, que constitui e atualiza mundos novos, num

ato de criação que pode ser concebido como vanguarda na descoberta dos fluxos capazes de subverter a própria resistência. Assim o campo de significado que um filme histórico como “visão”, pode produzir é o da desterritorialização, da resistência, incitando, induzindo, desviando, facilitando ou dificultando, ampliando ou limitando para tornar mais ou menos provável esses novos outros mundos. Para finalizar, gostaria de refletir a partir da fala do artista Julio Machado - perceber no ato de interpretar do personagem “Joaquim”, o processo de “desterritorialização de elementos rígidos” – da própria história do acontecimento “inconfidência mineira”, das memórias construídas e repassadas ao longo do tempo sobre o “herói” -Tiradentes.

A responsabilidade de representar um herói de tamanha magnitude é imensa, mas nos desviamos dessa intimidação histórica”,[...] “Tentamos nos voltar para o ser humano, nos interessavam as fraquezas e imperfeições que revelassem a humanidade dele. No percurso, fui encontrando conexões dele com minhas vivências como cidadão. Me pensar como um cidadão brasileiro em 2017 me fez compreender as razões que levaram Joaquim ao despertar político, (...) (Júlio Machado)⁴

Ao trazer para a obra Joaquim, elementos da realidade objetiva, o reflexo do vivido por Joaquim José da Silva Xavier no século XVIII, o diretor e roteirista Marcelo Gomes nos apresenta uma construção poética, dramática, ficcional, com ilimitadas possibilidades para descobrirmos novos “Joaquim” no cenário político brasileiro da atualidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse fazer pensar de um outro modo nos desperta para reavaliar, a partir dos estudos contemporâneos sobre a história do cinema, as múltiplas variáveis de possibilidades para promover “deslocamentos” para refletir a partir das infinitas lacunas deixadas pelo tempo. Acreditamos que a imagem cinematográfica/ imagem como visão pode recriar através da sua arte de teatralizar a ausência, desse tempo testemunho, as possibilidades de resistência. E o cinema, por ser

.....
⁴Julio Machado, ator que interpreta Joaquim, em entrevista falando sobre a construção do personagem Joaquim. In: TRÉZ, João Gabriel. Em Joaquim, Marcelo Gomes, fala do Brasil de ontem e de hoje. O povo on line Disponível em: <https://www.opovo.com.br/jornal/vidaearte/2017/04/em-joaquim-marcelo-gomes-fala-do-brasil-de-ontem-e-de-hoje.html>

uma mídia que se desenrola não somente na tela do projetor, mas sobre a tela mental do espectador, por supor que o espectador não está somente diante do filme, mas dentro dele, tomado e desdobrado pela sua duração, tem a potência de produzir novos sentidos de mundo, novas terras imaginadas, tanto daquilo que poderia ter sido, no passado, como daquilo que deve ser, no presente.

REFERÊNCIAS

AZZOLINI, F. (2017). “Longa brasileiro sobre Tiradentes concorre ao Urso de Ouro na Berlinale”. *DW Made for minds* <<https://www.dw.com/pt-br/longa-brasileiro-sobre-tiradentes-concorre-ao-urso-de-ouro-na-berlinale/a-37074564>>(online; acessado 27 de agosto de 2019)

BERNARDET, J.-C. (1979). **Cinema brasileiro**: propostas para uma história. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

BURKE, P. (Org.) (1992). **A escrita da história**: novas perspectivas. São Paulo: Ed. da UNESP.

CARVALHO, J. M. (1995). **Formação das almas**: o imaginário da república no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras.

CARVALHO, J. M. (1996). **A construção da ordem**: a elite política imperial; Teatro de Sombras: a política imperial. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ; Relume-Dumará.

DELEUZE, G. (1985). **A imagem-movimento**: cinema 1. São Paulo: Brasiliense.

DELEUZE, G. (1992). **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34.

DELEUZE, G. (2007). **A imagem-tempo**: cinema 2. São Paulo: Brasiliense.

FERRO, M. (1992). **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

FIGUEIREDO, L. (2018). **O Tiradentes**: uma biografia de Joaquim da Silva Xavier. São Paulo: Companhia das Letras.

GOMES, M.; MACHADO, J.; BARROS, E. (2017). “Conversa sobre Joaquim – Filme”. *TV J.C.* 1 vídeo (37:02 min). <<https://www.youtube.com/watch?v=VxTdZanlyYo>>. (online; acessado 27 de agosto de 2019)

LE GOFF, J.; NORA, P. (1979). **História**: novas abordagens. Rio de Janeiro: F. Alves.

LE GOFF, J. (1994). **História e memória**. 3. ed. São Paulo: Ed. da Unicamp.

MARTIN, M. (2013). **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense.

MARTINS, Z. A. (2018). “Filme histórico: uma investigação sobre a concepção de memória e tempo”. Em SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA, 7., 2018, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UNESPAR, 2018. p. 84-91. <https://docs.wixstatic.com/ugd/7d3881_536448b635bb46d88c6e88872713f605.pdf>. <<https://www.cinemaemperspectiva.com/anais>> (online; acessado 6 de abril de 2019)

MAXWELL, K. (1995). **A devassa da devassa: a inconfidência Mineira: Brasil e Portugal 1750-1808**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

NORA, P. (1993). “Entre memória e história: a problemática dos lugares”. **Projeto história**, São Paulo, v. 10, pp. 7-28. <<https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101/8763>> (online; acessado 30 de agosto de 2019)

ROSENSTONE, R. A. (2010). **A história nos filmes: os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e terra.

SILVA, S. M. (2017). “Eu, Pierre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão - o livro, o filme, a loucura e o deslocamento na parresía cínica”. En CHAMORRO SÁNCHEZ, E. (org), **Michel Foucault y los sistemas de pensamiento. Una mirada histórica**, p. 83. Viña del Mar: CENALTES ediciones.

FILMOGRAFIA

JOAQUIM. (2017). Direção: Marcelo Gomes. Produção: Pablo Iraola e João Vieira Jr. Intérpretes: Júlio Machado, Nuno Lopes, Rômulo Braga, Isabél Zuaa e outros. Roteiro: Marcelo Gomes. Imovision. Filme (1h 37min), son., color.

PROJETO CINE-EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM BASE NO DOCUMENTÁRIO “PRO DIA NASCER FELIZ”

MILIOLI, Nathalia¹

OLIVEIRA, Wanessa Gorriz

RODRIGUES, Divania Luiza³

RESUMO: O presente artigo tem o objetivo central de expor a experiência de um trabalho de educação desenvolvido com base no documentário brasileiro “Pro Dia Nascer Feliz” (2006), dirigido por João Jardim. Essa experiência integrou o Projeto Cine-Educação – projeto vinculado ao Colegiado de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná – Unespar, Campus de Campo Mourão/PR – de que um dos focos consiste em utilizar filmes/documentários como recursos pedagógicos na formação de professores. O mencionado documentário, por tratar das angústias e das inquietações dos adolescentes e dos jovens, em especial por tratar da maneira como eles se relacionam com a escola, possibilitou reflexões acerca da realidade dos jovens brasileiros de diversos estados e de diferentes classes sociais, bem como acerca de uma suposta “igualdade” nas condições de acesso e de permanência na escola a que são submetidos.

PALAVRAS-CHAVE: Projeto Cine-Educação; Formação de professores; Escola; Igualdade.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem o objetivo central de expor a experiência de um trabalho desenvolvido com base no documentário brasileiro intitulado “Pro Dia Nascer Feliz” (2006), dirigido por João Jardim. O respectivo trabalho integrou o Projeto Cine-Educação, projeto vinculado ao Colegiado de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), Campus de Campo Mourão/PR. Esse projeto, por meio do cinema, disponibiliza títulos de filmes/documentários

.....
¹Especialista em Educação Infantil, Práticas na Sala de Aula e Gestão Escolar, Faculdade São Braz, naty_milioli@hotmail.com.

²Doutora em Educação pela UEM, professora do Colegiado de Pedagogia da Unespar – Campus de Campo Mourão/PR. E-mail: nessag12@hotmail.com.

³Doutora em Educação pela UEM, professora do Colegiado de Pedagogia da Unespar – Campus de Campo Mourão/PR. E-mail: divaniar@hotmail.com.

capazes de instigar a reflexão sobre a educação, relacionando-a com os aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos.

Esse documentário “Pro Dia Nascer Feliz” foi selecionado pelo potencial de sua narrativa, por ser capaz de fomentar reflexões sobre a educação escolar brasileira, assim como de ampliar a interpretação do gênero documentário como pertencente a um projeto específico de cinema que permite acessar menos a realidade em si e muito mais a relação entre o autor do filme e os personagens, pois, sua elaboração consiste numa intervenção na realidade (PENAFRIA, 2004).

Fruto de uma autoria, de personagens específicos e de uma intervenção na realidade, a função de um documentário junto aos expectadores se diferencia, por exemplo, da função de uma ficção. A função da ficção é auxiliar tanto o desenvolvimento da linguagem cinematográfica quanto a forma como os sujeitos olham e questionam o mundo. Por sua vez, a função de um documentário é mais inevitável. Ao exibi-lo, emergem temas capazes de se vincular, num grau maior, às experiências vividas pelos espectadores (PENAFRIA, 2004).

Para expor aspectos da experiência vivida durante o planejamento, a exibição, a mediação dos debates e as reflexões propiciadas pelo Projeto Cine-Educação, a narrativa será perfilada pelo potencial apresentado pelo documentário “Pro Dia Nascer Feliz” aos participantes, durante a sessão, a respeito da realidade da educação brasileira sob o prisma das diferenças de acesso e a permanência na escola de alunos provenientes de classes sociais distintas. Essas diferenças autorizam o levantamento de uma problematização para balizar a escrita desse artigo: – Como a suposta “igualdade” de acesso e permanência na escola foi interpretada pelos participantes da sessão?

Com intento de responder a essa problematização, o artigo, em sua primeira seção, abordará as características centrais do trabalho proposto pelo projeto Cine-Educação. Posteriormente, demonstrará como se deu o planejamento das ações para a organização, a exibição, a mediação dos debates e as reflexões “provocadas” nos participantes pela via do documentário “Pro Dia Nascer Feliz”. Por fim, serão apresentadas algumas considerações finais convergentes ao potencial desse documentário em suscitar leituras da realidade educacional brasileira.

1. OS ASPECTOS CONSTITUTIVOS DO PROJETO CINE-EDUCAÇÃO

O Projeto Cine-Educação, vinculado ao colegiado de Pedagogia da Unespar, Campus de Campo Mourão/PR, desenvolve ações desde o ano de 2015. Atualmente está em sua 4^o edição e estabelece como o público-alvo estudantes de licenciaturas, estudantes e professores da educação básica, egressos, idosos e comunidade externa.

Esse projeto entende que uma das possibilidades de interpretar os vínculos entre cinema e educação conflui para a perspectiva de Duarte (2002). Para a autora, várias concepções que circulam em nossa cultura, por exemplo, sobre o amor romântico, possuem como referência as significações originadas das relações elaboradas entre espectadores de filmes.

Parece ser desse modo que determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais. Esse é o maior interesse que o cinema tem para o campo educacional – sua natureza eminentemente pedagógica. (DUARTE, 2002, p. 19).

Se os filmes contribuem para a forma como os sujeitos constroem saberes, visões, identidades, dentre outros, então há de se perceber a relevância do cinema ao campo educacional e buscar explorar a natureza pedagógica contida no cinema com intento de contribuir para a ampliação da compreensão e da reflexão de temáticas afetas ao campo educacional, mediante ações planejadas e atreladas a uma finalidade. Dessa forma, esse projeto, coordenado pela professora Dra. Divania Luiza Rodrigues, propõe a exibição de filmes relacionados ao campo da educação e articulados aos seis eixos temáticos que o compõe: i) políticas educacionais, gestão da escola, infância e educação infantil; ii) leitura, literatura e cinema; iii) envelhecimento humano; iv) educação especial; v) gênero e sexualidade; e vi) ciclo livre (a ser composto por indicações). Cada ciclo temático é coordenado por um professor do Colegiado de Pedagogia da Unespar, Campus de Campo Mourão/PR⁴.

.....
⁴Seguindo a ordem de exposição dos ciclos temáticos, as professoras coordenadoras de cada ciclo temático são: i) Dra. Suzana Pinguelo Morgado; ii) Dra. Aline Pereira Lima; iii) Dra. Divania Luiza Rodrigues; iv) Dra. Evaldina Rodrigues; v) Dra. Fabiane Freire França; e vi) Dra. Wanessa Gorri de Oliveira.

O planejamento dos ciclos temáticos e das respectivas sessões exige encontros para discussões teóricas, estudo da linguagem cinematográfica, escolha e preparação dos debatedores/mediadores, que poderão ser também alunos da graduação envolvidos no projeto ou em práticas de estágio. A sugestão é que seja planejada uma sessão de filme por mês, sendo que as três primeiras semanas serão dedicadas ao estudo e à organização e a última à exibição e à discussão. Assim, portanto, os momentos efetivos de exibição e de discussão dos filmes ocorrerão uma vez por mês, em horário matutino, vespertino ou noturno e com duração de 4 horas.

As sessões são divulgadas na página da Unespar, Campus de Campo Mourão/PR, em redes sociais, em WhatsApp e pela exposição, nos murais da instituição, dos cartazes elaborados sob orientação das coordenadoras dos eixos temáticos. Segue um exemplo de cartaz utilizado para a divulgação de uma das sessões:



Imagem 1- Cartaz do Projeto Cine-Educação
Fonte: Arquivo das pesquisadoras

Para a divulgação, como exemplificado pela Imagem 1, apresenta-se o título do filme e seu ano de divulgação, a direção, a data da sessão, o local de realização da sessão, a indicação de que a atividade é gratuita e que gera 4 horas de certificação e orientações para a realização das inscrições (isso não impede que os participantes façam inscrições no dia da sessão).

Após o planejamento, a metodologia utilizada nos dias das sessões envolve as seguintes etapas: i) preparação: momento em que se contextualiza o filme e se instiga o espectador; ii) exibição: em ambiente próprio (cinema) ou ambiente

aproximado para a exibição do filme selecionado; iii) debate: momento em que o(s) debatedor(es)/mediador(es) conduz(em) a discussão temática; e iii) indicação de leitura complementar.

Ademais, o referido projeto parte da premissa de que os filmes estabelecem uma relação com as nossas memórias, evocando lembranças, objetos, canções que marcaram as nossas vidas, ou que relembrem uma experiência corriqueira, porém fundamental para sonhar e perceber outros mundos, ou mesmo fazer sentido para o nosso mundo. As atividades propostas proporcionam, aos participantes, oportunidades de ampliação do conhecimento pela via das artes visuais, nesse caso, o cinema. Especificamente, para os docentes participantes e para os acadêmicos das licenciaturas, as atividades permitem pensar o uso do cinema como metodologia e recurso didático em sala de aula, incrementando a sua prática docente.

Desse modo, as atividades propostas pelo Projeto Cine-Educação, como as que serão narradas com base no documentário “Pro Dia Nascer Feliz”, podem produzir o enriquecimento das práticas didático-pedagógicas desenvolvidas nas escolas.

2. DO PLANEJAMENTO ÀS REFLEXÕES GERADAS PELO DOCUMENTÁRIO "PRO DIA NASCER FELIZ"

Iniciou-se o planejamento das ações de modo a propiciar um melhor aproveitamento por parte dos participantes. Menegolla e Sant’Anna (1999) afirmam que o ato de planejar é uma preocupação que envolve toda a possível ação ou qualquer empreendimento da pessoa. Por esse motivo, o planejamento é considerado uma exigência, por ser um ato de pensar sobre o que é possível e viável fazer. Nesse caso, o planejamento das ações exigiu leituras prévias e a análise do documentário pelas debatedoras /mediadoras.

A análise do documentário amparou-se na análise de conteúdo. Penafria (2009) esclarece que esse tipo de análise interpreta o filme como um relato e leva em consideração seu tema. A análise do conteúdo, portanto, permitiu interpretação da temática central do documentário.

Assim, pode-se dizer que o documentário brasileiro “Pro Dia Nascer Feliz”, com duração de 88 minutos, filmado nos Estados de Pernambuco, Rio de Janeiro e

São Paulo, e realizado com a direção de João Jardim, trata das angústias e das inquietações dos adolescentes e jovens e de como eles se relacionam com a escola. Foram ouvidos sujeitos desde uma das escolas públicas mais pobres do Brasil, localizada em Manari, Pernambuco, a uma escola particular, no Alto de Pinheiros, em São Paulo.

O documentário retrata visões e condições distintas de acesso e de permanência na escola, com destaque para aquelas visões construídas pelos alunos, pelos professores e/ou pelos profissionais vinculados diretamente com determinada instituição escolar e pelos familiares dos estudantes. Assim, o documentário apresenta aspectos que permeiam o sistema educacional brasileiro e delinea diferentes realidades sociais, econômicas, culturais e educacionais, bem como diferenciações de acesso e de permanência na escola.

Após a análise do conteúdo do documentário estabeleceu-se o objetivo para intermediar o debate/mediação, a saber: “Perceber a suposta ‘igualdade’ de acesso à e de permanência na escola de adolescentes e jovens brasileiros provenientes de diferentes estados da federação e de diferentes classes sociais”.

Traçado esse objetivo, o relatório do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), intitulado “Situação da Adolescência Brasileira 2011: o direito de ser adolescente” (BRASIL, 2011), que trata sobre como enfrentar vulnerabilidades e desigualdades para realizar direitos, foi disponibilizado, antecipadamente, aos participantes da sessão com o intento de nortear o debate após a exibição do documentário, baseado no objetivo elencado e nas demais questões que pudessem ser levantadas pelos participantes.

No dia da sessão compareceram 97 participantes, sendo a maior parte deles alunos do Curso de Formação de Docentes em nível médio. No início da sessão (etapa da preparação) apresentou-se a sinopse do documentário, a direção, duração, elenco, ano de lançamento, gênero e nacionalidade. Essas são informações fundamentais aos participantes para uma familiarização com o documentário antes de a ele assistir. Na sequência, a seguinte imagem foi exposta aos participantes para que refletissem sobre o sistema educacional brasileiro:



Imagem 2: Uma representação do sistema educacional brasileiro

Fonte: encurtador.com.br/noCHK

A Imagem 2 sugere uma representação do sistema de ensino brasileiro – sistema injusto e desigual. Essa linguagem metafórica da imagem pode denotar a desigualdade existente nos processos de acesso e de permanência na escola, pois uniformiza os educandos como portadores das mesmas condições de inserção na escola, assim como de permanência nela. Sustentando-se na perspectiva de Bourdieu e Passeron (2014), pode-se dizer que existe um processo de reprodução da cultura dominante por meio do sistema de ensino. Essa reprodução da cultura dominante, pela via do poder simbólico, reproduz gradativamente as relações de força presentes na sociedade.

A exposição da Imagem 2 aos participantes intencionou “provocar” o processo de debate/mediação, encaminhado posteriormente. Os participantes observaram a imagem e não se pronunciaram sobre o seu conteúdo, porém ficou notável a postura reflexiva de muitos participantes. Na sequência, o documentário foi exibido.

Durante a exibição, os participantes esboçaram reações como risos durante algumas falas de Dêvison Douglas, 16 anos, do Colégio Estadual Guadalajara, de

Duque de Caxias, Rio de Janeiro, e admiração como na cena da aluna que escrevia poemas, Valéria, de 16 anos, da Escola Dias de Lima, de Inajá, Pernambuco. No geral, os participantes interagiram com o conteúdo veiculado.

Para o início do debate, após a exibição, foram apresentadas as seguintes perguntas aos participantes – essas relacionadas com o conteúdo da Imagem 2: *Que papel tem a escola na vida do jovem/adolescente? É o mesmo papel para os sujeitos das diversas classes sociais?*

No início do debate, destacou-se como a situação de pobreza de Valéria, de 16 anos, da Escola Dias de Lima, de Inajá/PE influenciou a percepção dos professores em relação à sua capacidade de produzir poemas. No depoimento da aluna ficou explicitado que, devido à sua condição social de pobreza e padrão de ensino da escola, os seus poemas eram considerados plágios. Os participantes apresentaram um posicionamento de descontentamento diante dessa questão.

Por que será? Será porque a escola destinada aos pobres é para acolhê-los e negar-lhes o ensino dos conhecimentos científicos e culturais – parafraseando Libâneo (2012); será porque tentar “matar” a sensibilidade e o desenvolvimento da aluna foi a alternativa viável ao invés de investir tempo com sua aprendizagem; será porque muitos educadores nivelam a capacidade intelectual de seus alunos por aquilo que os pais possuem financeiramente; será porque a realidade das escolas periféricas é árdua e difícil. Nesse universo escolar de adolescentes e jovens, um fator é certo: negar o ensino, o desenvolvimento das capacidades e coagir de alguma forma os alunos – mais especificamente os pobres e os expropriados dos saberes científicos e culturais – é um ato de violência, de violência simbólica que reproduz as diferenças entre os possuem capital material e cultural e os que não possuem (LIBÂNEO, 2012; BOURDIEU, PASSERON, 2014).

Em relação à pobreza, realidade da maioria dos personagens do documentário, o documento “Situação da Adolescência no Brasil” (BRASIL, 2011) apresenta que:

A pobreza nega aos adolescentes seus direitos. Ela representa uma situação de vulnerabilidade que potencializa outras vulnerabilidades. Torna mais frágil o que poderiam ser ambientes de proteção e segurança de meninos e meninas, aumenta os riscos de abuso e exploração. (BRASIL, 2011, p. 27).



Se a pobreza gera vulnerabilidade, certamente os alunos das escolas periféricas não estão protegidos das circunstâncias capazes de estimular/facilitar o uso de drogas. Por assim ser, a questão do uso de drogas trazida pelo documentário foi citada no debate e articulada com a percepção de que os alunos das escolas periféricas são mais vulneráveis ao uso de drogas. No filme, a maioria das escolas retratadas sofria com esse problema. No debate, os participantes afirmaram que comumente observam pessoas tentando aliciar adolescentes nas mediações da escola e que esse problema deveria ter mais atenção por parte das autoridades:

[...] em 2005, 54,2% dos brasileiros entre 12 e 17 anos de 108 cidades com mais de 200 mil habitantes do Brasil afirmaram ter feito uso de álcool; e, em 15,2% havia prevalência de uso de tabaco, pelo menos uma vez na vida. Em relação às drogas ilícitas, na mesma faixa etária, 4,1% afirmaram ter usado maconha; 3,4%, solventes; e 0,5%, cocaína, pelo menos uma vez na vida. (BRASIL, 2011, p. 47).

Esses números preocupam, uma vez que o uso de drogas na adolescência pode ser o principal motivo para o uso de drogas na vida adulta. Os participantes elencaram que é um problema que precisa ser combatido para que as pessoas se conscientizem dos riscos do uso de drogas.

O ponto culminante do debate baseou-se em uma cena do documentário. A cena mostra Cissa, de 16 anos, estudante de uma escola particular de elite de São Paulo, sendo entrevistada. Cissa expõe, emocionada e angustiada, que, por dedicar-se muito aos estudos durante o ano letivo, menos meninos se interessaram por ela e que havia ficado apenas com um menino durante o ano todo. Questiona a si própria se “não estava sendo muito mulher”. Tal questionamento é seguido do esclarecimento de que não queria ser vista como uma menina que só estuda. Ao contrário, afirma ter uma vida para além dos estudos – citou como parte integrante de sua vida as atividades de natação e de yoga. Quando questionada sobre qual a área de interesse no ensino superior, apontou engenharia ou medicina. Cabe salientar que, ao final do documentário, uma nota exposta esclareceu que Cissa estava cursando Engenharia na Universidade de São Paulo (USP).

Os participantes pontuaram a diferença entre a aluna Cissa e os demais entrevistados das escolas periféricas. Enquanto que nas escolas periféricas a

preocupação dos alunos e das alunas é se terão o que comer, ou mesmo se chegarão vivos em casa, na escola de classe média e alta, a angústia maior de Cissa pairava sobre a quantidade de meninos interessados nela. Apontou-se o “futuro” no ensino superior de elite “garantido” a essa entrevistada em oposição às condições de continuidade dos estudos dos alunos desprovidos do mínimo para a subsistência, que, inclusive, param de estudar e começam a trabalhar.

Os participantes afirmaram haver uma falsa igualdade nos processos de acesso e de permanência na escola, pois os sujeitos provenientes das classes sociais mais altas possuem maiores e melhores condições de sucesso escolar, profissional e pessoal.

Tais afirmativas dos participantes confluem para a perspectiva disseminada por Boudieu e Passeron (2014). Para os autores há desigualdades no êxito escolar dos alunos provenientes de classes sociais diferentes. O *habitus* adquirido pelo trabalho pedagógico desenvolvido pelos pais é um pré-requisito para a continuidade da reprodução social por intermédio do *habitus* desenvolvido pelo trabalho pedagógico escolar. A escola constitui-se, então, como espaço peculiar para a reprodução social existente.

As distinções nas condições de acesso e de permanência na escola se vinculam diretamente com a classe social dos alunos. Cissa teve condições devido à sua condição material, de investir seu capital cultural acumulado em um curso de Engenharia da USP (BOURDIEU; PASSERON, 2014). Em contrapartida, os alunos das classes menos favorecidas, na maioria das vezes, sequer conseguem inserção no universo universitário.

Ademais, durante o debate, o assunto pertinente foi relativo às diferenças sociais, econômicas e culturais e dos seus desdobramentos nos processos de acesso e de permanência na escola. Para encerrar a sessão, reafirmou-se a indicação da leitura do Relatório “Situação da Adolescência Brasileira 2011: o direito de ser adolescente” (BRASIL, 2011), recomendação que fora feita antecipadamente aos participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os olhares e as leituras intermediadas pelo documentário “Pro Dia Nascer Feliz” foram bem diversificadas. Como qualquer ação educacional planejada

requer um objetivo claro, priorizou-se “ler” aspectos da realidade da educação brasileira com o objetivo de perceber as diferenças de acesso à escola e de permanência na escola de alunos de distintas classes sociais. Essas diferenças, embora atenuadas muitas vezes, não levam em consideração as reais condições materiais dos sujeitos, não levam em consideração as condições oferecidas pelo poder público na manutenção das instituições escolares públicas que deveriam apresentar o mínimo para viabilizar o processo de ensino-aprendizagem. Ao omitir essas e outras diferenças, corre-se o risco eminente de proferir discursos que culpam os sujeitos pelo “insucesso” escolar e pessoal e, ainda mais, negligenciar direitos e propor “fórmulas” incapazes de solucionar as reais causas das diferenças de acesso e de permanência na escola, supondo existir uma “igualdade” que, na realidade, não existe.

No decorrer da introdução deste artigo essa problematização foi levantada: –Como a suposta “igualdade” de acesso à e de permanência na escola foi interpretada pelos participantes da sessão? Essa problematização pode agora ser respondida, ao menos parcialmente.

Os participantes da sessão apontaram aspectos centrais e demarcadores da suposta “igualdade”. Identificaram a diferença da estrutura oferecida pelo Estado para as escolas sob sua responsabilidade; identificaram a precariedade e as condições de quem entra e estuda nas escolas públicas e notaram o quanto uma escola privada, como a retratada pelo documentário, apresenta condições de acesso e permanência distintas daquelas das escolas periféricas.

Pode-se afirmar que os participantes refletiram a respeito do quão distante se encontra a sociedade brasileira de possibilitar igualdade de entrar e de estudar nas escolas públicas. Infelizmente, os alunos que possuem condições materiais significativas, cujos pais podem pagar uma escola de qualidade, terão maiores condições de ocupar as vagas das grandes universidades brasileiras. Em contrapartida, os alunos desprovidos de condições materiais, nessa idade, entre estudar e trabalhar, optam, quase sempre, pelo trabalho, por lhes oferecer o mínimo para sobrevivência.

Inúmeras são as formas de refletir sobre a educação brasileira. Certamente a forma que articula cinema e educação, como essa representada pelo projeto

Cine-Educação, permite utilizar a linguagem própria do cinema, rica, capaz de sensibilizar, de instigar reflexões, para esmiuçar temáticas emergentes e fundamentais em torno da educação. Por isso, o rigor, o planejamento, o diálogo dos educadores com o campo do conhecimento do cinema, o saber mediar, ouvir e conduzir processos analíticos e reflexivos apresenta-se como um desafio.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução**: elementos para uma teoria do sistema de ensino. Trad. Reynaldo Bairão. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

BRASIL. **O direito de ser adolescente**. Brasília, DF: Unicef, 2011.

DUARTE, Rosália. **Cinema & educação**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2002.

JARDIN, J. **Pro dia nascer feliz**. [Documentário] Direção de João Jardim. Brasil, 2006. 88 min.

LIBÂNEO, José Carlos. O dualismo perverso da escola pública brasileira: escola do conhecimento para os ricos, escola do acolhimento social para os pobres. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 38, n. 1, mar. 2012.

MENEGOLLA, M.; SANT´ANNA, I. M. **Por que planejar?** Como planejar? Currículo – Área – Aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

PENAFRIA, Manuela. O documentarismo do cinema. **Ícone**, Ano 6, nº 7, Universidade Federal de Pernambuco, Brasil, p. 59-72, 2004.

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>.

VIVÊNCIAS E CONVIVÊNCIAS +60 E OUTRAS IDADES: EXPANDINDO DIÁLOGOS, QUEBRANDO BARREIRAS

Solange STRAUBE STECZ¹

Gabriel PHILIPPINI FERREIRA BORGES DA SILVA²

RESUMO: Desde o início de 2018, o projeto “Vivências e Convivências +60”, coordenado pela professora Solange Stecz e desenvolvido pela parceria entre o Laboratório de Cinema e Educação da Unespar e a Fundação Cultural de Curitiba, tem como objetivo proporcionar o reencontro da população idosa de Curitiba com a arte. Por meio de sessões de cinema com mediação, buscava-se a sensibilização do espectador pelo processo artístico, além de proporcionar-lhes um momento de lazer e cultura. Ao longo do projeto, percebeu-se a necessidade de expandir o público e o diálogo para outras vivências. Assim, o projeto passou a integrar também pacientes em tratamento de dependência química, pessoas em situação de risco e crianças, todos dos núcleos regionais da cidade. Foi possível, dessa forma, proporcionar um diálogo entre os mediadores e a plateia que buscava a troca de vivências e experiências, possibilitando aos espectadores se relacionar com os filmes de formas muito pessoais e, em seguida, dividir essa experiência com o outro.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema com Mediação; Cultura; Idosos.

INTRODUÇÃO

Originalmente, o projeto “Vivências e Convivências +60”, desenvolvido pelo Laboratório de Cinema e Educação (LabEducine) da Unespar – Campus de Curitiba II, em parceria com a Fundação Cultural de Curitiba e coordenado pela professora Solange Stecz, se propunha a estabelecer, por meio da realização de sessões de cinema com mediação, um diálogo entre duas gerações: idosos dos núcleos comunitários de Curitiba, espectadores das sessões, e mediadores jovens, estagiários do curso de Cinema e Audiovisual da Unespar. Contudo, durante as sessões realizadas em 2018, percebeu-se uma grande demanda, partindo da própria população dos núcleos comunitários, por incluir nas sessões um público de diferentes idades, também excluído dos espaços de arte.

.....

¹Dra. em Educação. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da Unespar – Campus de Curitiba II. Coordenadora do Laboratório de Cinema e Educação – LabEducine. labeducine@gmail.com.

²Graduando em Cinema e Audiovisual, Unespar – Campus de Curitiba II. gpfbasilva@gmail.com.

Embora que resultada de diversos fatores, essa exclusão surge, em grande parte, da elitização e centralização das salas de cinema. Afinal, a precarização das salas públicas, a extinção dos cinemas de rua, a falta de segurança pública, a popularização das novas telas e outros fatores contribuíram para a diminuição no número de salas de cinema e sua redução à regiões nobres e centrais das cidades. Um processo que derivou também da negligência do poder público e é descrito pelo ex-diretor do Usiminas Belas Artes (um dos últimos cinemas de rua ativos), Pedro Olivetto, que aponta que a negligência:

“É o maior dos problemas. Acho que faltou completa visão do poder público com relação à importância do cinema na estruturação da cultura de um povo, de um país, de uma nação. O Brasil teve um fechamento das salas do interior porque o cinema foi invadido pela televisão, filme na TV e depois na TV a cabo, e não teve poder público que incentivasse”. (apud CINEMA EM CENA, 2012)

Nesse contexto, o aumento de políticas públicas voltadas à retomada desses espaços em Curitiba acompanha a demanda por salas a preços justos e a realização de sessões populares de cinema.

Visando atender a essa demanda, o “Vivências e Convivências +60” transformou-se no “Vivências e Convivências +60 e outras idades” expandindo o diálogo entre gerações para um diálogo entre diferentes experiências de vida e ainda mantendo sua proposta original: “oferecer momentos de lazer a idosos dos projetos sociais da Prefeitura Municipal de Curitiba com acesso também à comunidade”.

O projeto passou, então, a atender, além dos idosos, públicos desde a população atendida pelos CRAS da cidade de Curitiba e a população assistida pela Fundação de Ação Social (FAS) até crianças dos núcleos regionais e promoveu, no primeiro semestre de 2019, 9 encontros entre essas plateias e os mediadores, estagiários do curso de Cinema e Audiovisual da Unespar – Campus de Curitiba II. O objetivo do projeto é estabelecer novas experiências dos diferentes espectadores com o cinema e uma renovação da conexão entre os participantes e a arte através de um momento de troca, entretenimento e lazer.

1. DE MÉTODOS

No projeto, a Unespar (através do LabEducine) é responsável pela escolha dos filmes e organização do debate com a plateia. Os estagiários do laboratório

são encarregados de fazer a curadoria e analisar os filmes visando a realização de um debate conjunto após cada sessão.

A Fundação Cultural de Curitiba (FCC) garante o espaço e as condições físicas necessárias às sessões, acessando os serviços de atendimento à população executados pela Fundação de Ação Social (FAS) de Curitiba e pela Rede Socio-assistencial e providenciando o transporte da população assistida até o local de exibição. A FCC também garante a infraestrutura de exibição (que tradicionalmente vem ocorrendo no Espaço Portão Cultural, no Cine Guarani) e divulgação, através de seus portais e murais nos núcleos regionais.

A curadoria do projeto se deu com a preocupação em escolher filmes acessíveis e que pudessem envolver o espectador em sua narrativa. Foram escolhidos, assim, filmes “leves” e transparentes a seu modo.



Figura 1: Espectadores sorriem para foto.
Registro realizado pelos participantes.

Dessa forma, compuseram a programação do segundo semestre de 2018, os filmes: *Hip Hop-Eration* (Bryn Evans, 2014), *Rico ri à Toa* (Roberto Farias, 1957), *Belarmino e Gabriela* (Geraldo Pioli, 2007), *O Lamparina* (Glauco Mirko Laurelli, 1964), *A Marvada Carne* (André Klotzel, 1985), *Sinhá Moça* (Tom Payne, Oswaldo Sampaio, 1953) *Vida de Menina* (Helena Solberg, 2003), *Ivan – De volta para o passado* (Guto Pasko, 2011) e *A Baronesa Transviada* (Watson Macedo, 1957).

Através dessa programação, foi possível tomar contato com a visão de mundo e as vivências dos espectadores em relação aos personagens, culturas, paisagens e assuntos retratados nos diferentes filmes.

Encontrando paralelos com sua infância e adolescência no meio rural após a exibição de *O Lamparina* (Glauco Mirko Laurelli, 1964) ou recobrando memórias de idas ao cinema na época das chanchadas após a exibição de *Rico Ri à Toa* (Roberto Farias, 1957), os idosos expunham suas experiências de vida e contavam, durante os debates e conversas com os mediadores, como se relacionaram com a obra, o que sentiram ao vê-la e como ela os havia tocado.

No primeiro semestre de 2019, por sua vez, a programação contou com a exibição dos filmes: *A dona da história* (Daniel Filho, 2004), *Carmen Miranda: Bananas is my business* (Helena Solberg, 1995), *Mulheres do Tatuquara* (Luciano Coelho, 2015), *Turma da Mônica em Uma Aventura No Tempo* (Maurício de Sousa, 2007) e novamente *A Baronesa Transviada* (Watson Macedo, 1957).

Buscava-se, assim, uma programação heterogênea e que envolvesse os espectadores tanto por sua narrativa como por sua temática, em geral tratando sobre assuntos pertinentes aos grupos atendidos. E, dessa forma, no dia 30 de abril de 2019, o “Vivências e Convivências +60 e outras idades” abriu sua segunda temporada com a exibição do filme *A dona da história* (Daniel Filho, 2004).

A plateia assistiu a exibição e recebeu o filme de forma calorosa. O filme fora programado com o objetivo de entreter a audiência com um filme cuja mensagem era simples mas muito pertinente àquele público: “a sua história é você quem conta”.

Nos diálogos após a exibição, os espectadores puderam contar suas histórias e dividir suas impressões sobre como o filme lhes havia afetado. De histórias amorosas até desilusões com o trabalho, foram muito ricos e diversos os relatos do público.

2. DE DESENVOLVIMENTOS

Em cada sessão do “Cinema com Mediação” compareceram cerca de 120 pessoas, entre idosos, funcionários dos núcleos regionais da Fundação Cultural e a população assistida pela FAS.



Como outros projetos do LabEducine, o “Vivências e Convivências +60 e outras idades” entende-se como um projeto de formação de plateia, pensando a formação como o processo de sensibilização, integração e compreensão dos espectadores frente ao universo da produção artística. Dessa forma, após a exibição de cada filme, o debate guiado entre os mediadores e espectadores buscava o diálogo sobre as experiências trazidas pelos filmes escolhidos.



Figura 2: Grupo de idosos da Regional Tatuquara se reúne após sessão. Registro realizado pelos participantes.

Além do diálogo, a mediação contou, também, com breves explicações dos mediadores sobre as formas como os filmes foram realizados, buscando a já citada sensibilização dos espectadores pelo processo artístico. Após o encarecimento e a elitização do mercado de distribuição cinematográfica, o ato de ir ao cinema já não é mais tão comum na vida da população. Muitas vezes privados de voltar aos cinemas, o público ao tomar contato com os filmes, conectavam-se àqueles mundos ficcionais.

O projeto permitiu a eles retomar, mesmo que em parte, o contato com o ambiente cinematográfico e a produção cinematográfica brasileira, com a qual a plateia se viu distante por tanto tempo devido à sua baixa repercussão na grande mídia.

O audiovisual, muitas vezes, restrito à TV ganhava aqui o bônus do espaço do cinema. A sala escura, os alto-falantes potentes. A imersão era diferente, o ambiente gregário da sala de cinema evocava uma série de outras emoções.

E foi possível constatar isso nos relatos dos espectadores, onde muitos contavam não ir a uma sala de cinema há anos, mesmo tendo frequentado assiduamente as matinês e as diversas salas de cinema na juventude.

Sempre trazendo exibições de filmes nacionais que buscavam dialogar com a realidade dos participantes, foi possível tomar contato com diferentes visões de mundo, experiências e as vivências que os filmes traziam à memória dos espectadores.

Encontrando paralelos com sua infância e a cultura popular brasileira durante a exibição de *Carmen Miranda: Bananas is my business* (Helena Solberg, 1995) ou lembrando sua realidade nos núcleos comunitários na sessão dedicada ao curta-metragem *Mulheres do Tatuquara* (Luciano Coelho, 2015), os espectadores expunham suas memórias e experiências de vida.

3. DE DIFICULDADES E SOLUÇÕES

Durante o começo do projeto uma das grandes dificuldades se mostrou ser a interação entre os idosos e os mediadores. Tímidos, eles não interagiam ou não respondiam em quantidade ou profundidade que possibilitasse a extensão do debate. Os mediadores apareciam praticamente como entes sabidos que não poderiam ser questionados.

Para o problema, algumas causas eram aparentes: o excesso de comunicação por parte dos mediadores (as explicações e comentários eram muito longos e tinham conteúdo quase professoral) e também a falta de intimidade entre os interlocutores. A solução encontrada foi criar um contato com a plateia antes da sessão, conversando e acolhendo os espectadores na sala. Ao fim da sessão, quando do diálogo, os espectadores se mostravam mais abertos à discussão e ao diálogo, suscitando relatos marcantes sobre suas experiências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo a um público de diferentes idades, mas igualmente carente em cinema, o projeto se desenvolveu, durante o primeiro semestre de 2019, com sessões de cinema com mediação que envolveram, além dos idosos dos núcleos comunitários de Curitiba, também pacientes em tratamento de dependência química assistidos pela Fundação de Ação Social, pessoas em situação de risco

e crianças, todos dos núcleos regionais da cidade.

Foi possível, assim, estabelecer um diálogo entre os mediadores e a plateia que buscava não somente o contato entre gerações mas a troca de vivências e experiências de vida tão distintas. O cinema surgiu como catalisador dessas trocas, possibilitando aos espectadores se conectarem com diferentes histórias, se relacionarem com os filmes e, em seguida, dividir essa experiência com o outro.

O “Vivências e Convivências +60 e outras idades” permitiu aos mediadores observar como os espectadores entendiam e captavam o conteúdo e as mensagens inseridas nos filmes, como a linguagem cinematográfica passava por eles e os atravessava de diferentes formas.

Mesmo com uma proposta muito simples: oferecer momentos de lazer a idosos dos projetos sociais da Prefeitura Municipal de Curitiba com acesso também à comunidade, o “Vivências e Convivências +60 e outras idades” conseguiu se expandir e proporcionar um diálogo, uma troca de experiências, vivências e convivências entre mediadores e espectadores, de diferentes idades e realidades.

Possibilitar à população o acesso à produção cinematográfica brasileira e proporcionar um momento de cultura e diversão, foi uma ação extremamente frutífera e, com a continuidade do projeto, espera-se alcançar ainda mais espectadores e cada vez mais aumentar as vozes nesse diálogo.

REFERÊNCIAS

A DONA da história. Direção de Daniel Filho, 2004. Globo Filmes. DVD (84 min).

A BARONESA Transviada. Direção de Watson Macedo, 1957. Brasil Vita Filmes, Watson Macedo Produções Cinematográficas. DVD (100 min)

A MARVADA Carne. Direção de André Klotzel, 1985. SuperFilmes, Tatu Filmes. DVD (77 min)

BELARMINO e Gabriela. Direção de Geraldo Pioli, 2007. DVD (87 min)

CARMEN Miranda: Bananas is my Business. Direção de Helena Solberg, 1995. PBS, Channel 4. DVD (91 min)

CINEMA EM CENA, **A quase extinção dos cinemas de rua no país e seus impactos culturais**. 2012 - Portal Cinema em Cena, RJ. Disponível em: cinema-emcena.cartacapital.com.br/coluna/ler/762/a-quase-extincao-dos-cinemas-de-rua-no-pais-e-seus-impactos-culturais. Acesso em: 19/07/2019

HIP-HOP Eration (Operação Hip-Hop). Direção de Bryn Evans, 2014. Inkubator. Blu-Ray (93 min)

IVAN – De Volta para o Passado. Direção de Guto Pasko, 2011. GP7 Cinema. DVD (109 min).

MULHERES do Tatuquara. Direção de Luciano Coelho, 2015. DVD (30min).

O LAMPARINA. Direção de Glauco Mirko Laurelli, 1964. PAM Filmes. DVD (104 min).

RICO Ri à Toa. Direção de Roberto Farias, 1957. Brasil Vita Filmes. DVD (98 min).

SINHÁ Moça. Direção de Tom Payne e Oswaldo Sampaio, 1953. Vera Cruz Studios. DVD (120min).



CINEMA, EDUCAÇÃO E AFETO NA FLORESTA: OFICINA COM O POVO MARAGUÁ - AMAZÔNIA

SUZUKI, Flora e Silva¹

STECZ, Solange Straube²

RESUMO: O artigo tem como objetivo apresentar aspectos de uma das oficinas de realização cinematográfica praticadas com o povo da etnia indígena Maraguá em aldeias no interior do estado do Amazonas. Para isso, o cinema e educação e sua prática em contexto indígena serão ponto de partida para embasar as atividades das oficinas, assim como referências do projeto Vídeo nas Aldeias. Trazendo o contexto do Povo Maraguá para esse trabalho, apontamentos sobre sua História, marcada por diversas diásporas, serão apresentados. A partir disso, o cinema se coloca como uma ferramenta de luta, como processo de reflexão sobre cultura e incentivador de relações afetivas e coletivas.

PALAVRAS-CHAVE: Povo Maraguá; Cinema e educação; Vídeo nas Aldeias

1. CINEMA, EDUCAÇÃO E AFETO NA FLORESTA

Quando se pensa em cinema, mais se diz sobre a diversa gama de produtos de variados tipos e qualidades do que sobre o potencial de seu processo de realização. Nesse artigo, será tratado o cinema principalmente enquanto um processo catalisador de experiências coletivas e sensíveis e que é transmitido pela educação. Assim, concebo a educação como um meio de transmissão que transcende a escolarização, que ocorre em todas as sociedades independente da existência de instituições escolares.

Apresento o aspecto do cinema e educação enquanto sua qualidade de mediar relações e de servir como uma ferramenta de criar novas maneiras de olhar para o mundo, “visando à incorporação do onírico, do imaginativo e do criativo nas práticas de emancipação intelectual, ética e estética” (FRESQUET, 2013, p. 112).

.....
¹Graduanda em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II – UNESPAR/FAP. Email: florasuzuki@gmail.com

²Dra. em Educação. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da Unespar – Campus de Curitiba II. Coordenadora do Laboratório de Cinema e Educação – LabEducine, labeducine@gmail.com

Esse gesto de criação é discutido pelo cineasta e professor francês Alain Bergala, com seu livro *“A Hipótese Cinema - Pequeno Tratado de Transmissão de Cinema Dentro e Fora da Escola”*, que traz uma inovação pedagógica sobre como abordar o cinema na escola, podendo ser adaptado para vários contextos. A hipótese é a de que o cinema pode entrar na escola como um “outro”, provocando uma experiência de alteridade para os alunos por fomentar o seu espírito de criação.

[...] a arte não se ensina, mas se encontra, se experimenta, se transmite por outras vias além do discurso do saber, e às vezes mesmo sem qualquer discurso. (BERGALA, 2008, p. 31)

Adriana Fresquet e Bergala defendem um cinema que não esteja apenas no âmbito do analítico, mas que esteja especialmente na esfera do sensível e criativo. Por isso propõem a realização de filmes e oficinas de cinema como prática educativa provocadora da alteridade, que segundo DaMatta (1978) é uma “ponte entre dois universos (ou subuniversos) de significação”.

Esse artigo irá apresentar práticas de cinema e educação que levaram a relações de alteridade no contexto indígena, nas práticas de uma oficina de realização cinematográfica oferecida para crianças da etnia Maraguá, no interior do Estado do Amazonas. Para isso, uma referência de projeto que suscita o pensamento sobre o encontro de aspectos do cinema e educação com a questão indígena e que serviu de inspiração para a oficina é o Vídeo nas Aldeias, projeto que desde 1986 se dedica à formação de cineastas indígenas e à produção e difusão de seus filmes, fornecendo um mecanismo de resistência para esses povos e novos pontos de vista sobre a visão socio-cultural brasileira. Um projeto “que revelou, de modo inegável, que os índios utilizavam o vídeo para refletir de modo produtivo sobre sua própria produção e reprodução cultural.” (AUFDERHEIDE, 2011, 182)

As oficinas do Vídeo nas Aldeias são frutos de um trabalho coletivo e colaborativo entre índios e não-índios, de convivência entre eles, de escuta. O projeto se propõe primeiramente a atender as demandas da comunidade onde está e criar um espaço aberto para a circulação da aldeia, onde são feitas filmagens de forma livre, intuitiva, atenta ao espontâneo e projeções a céu aberto de filmes e de gravações feitas pelos alunos, com posteriores reflexões e indagações.

A filmagem na aldeia cria um momento especial durante a oficina, rompe o cotidiano, permite estabelecer novos

canais de comunicação dentro da comunidade, valoriza temas esquecidos. (CARELLI, 2011, p. 49)

Essa experiência que o cinema causa nas aldeias incentiva a criação de novas imagens, sons e signos vindos de lá. Os filmes frutos do Vídeo nas Aldeias confrontam uma imagem estereotipada do indígena que se cristalizou no imaginário da sociedade que não gostaria que os indígenas se apropriassem de elementos de nossa civilização, para não romper com o que considera ser “coisa de índio”, como o cinema e a tecnologia. Por isso é preciso uma abertura na produção cultural para um novo olhar indígena, que seja desenvolvido por eles mesmos.

Não podemos continuar pedindo aos índios que sejam apenas um espelho para nossas ilusões românticas de um passado edênico; é preciso dar a eles os instrumentos para quebrar esse espelho e para produzir uma cultura outra, uma contra-cultura, realizando uma espécie de antropologia reversa que não é senão um ato de antropofagia. (FAUSTO, 2006, p.1)

Inspirada por essa ideia que a oficina de cinema para o povo Maraguá foi realizada. Por ser um povo que teve sua cultura “interrompida” por diversas perseguições e evangelizações e hoje tenta olhar para si enquanto comunidade e refletir sobre o que os fazem Maraguás, como recuperar aspectos passados e como serem legitimados como indígenas. A oficina portanto teve como objetivo incentivar tais reflexões e sua união em torno delas, por reunir a aldeia para a construção de um bem-comum: o filme.

Sua metodologia foi inspirada, além de pelo projeto Vídeo nas Aldeias, nos projetos de cinema e educação e vídeo participativo Inventar com a Diferença³ e InsightShare⁴. Atividades são promovidas com o objetivo de reunir um grupo de pessoas para que aprendam a dinâmica de gravação em grupo e de criar seu próprio filme. A ideia é tornar a realização de um filme algo simples para que seja acessível para os participantes. Para além de criar um produto audiovisual, o importante é que seja um processo que estimule o empoderamento das pessoas sobre suas reflexões e criatividade.

.....
³Projeto que visa o compartilhamento de saberes e práticas da relação cinema, educação e direitos humanos.

⁴Projeto que usa métodos de vídeo participativo em comunidades marginalizadas pelo mundo.

Nas oficinas evidencia-se o valor simbólico que deriva da posse da câmera; tê-la em mãos resulta numa inserção diferenciada do seu detentor dentro do grupo. Além disso, com o vídeo reforça-se a possibilidade de narrar a experiência, para o próprio grupo e para os seus outros. Em situações nas quais os sujeitos são marcados pela invisibilidade, a produção de imagens pode ter um valor estratégico para a emergência de um gradiente de novas vozes. (HIKIJ, 2007, p. 292)

2. O POVO MARAGUÁ

Os Maraguás são um povo de origem Aruak⁵ que vivem em aldeias nas proximidades dos municípios amazonenses Borba, Maués e Nova Olinda do Norte, entre os rios Amazonas, Madeira e Tapajós. Sua hidrografia é rica e tem como principal rio o Abacaxis, afluente do Rio Madeira.

A primeira menção aos Maraguás provém do século XVII pelo padre Samuel Fernandes Fritz⁶ e mais tarde pelo naturalista W. Chandless⁷, em seu *Notes on the Rivers Maué-assu, Abacaxis e Canumá*, identificando os Maraguás como moradores tradicionais do interior da região do Rio Abacaxis.

Os Maraguás têm uma longa história de diásporas, perseguições e evangelizações. Algumas delas foram escritas no livro *MaraguáPéyára* por escritores da própria etnia Maraguá. Em 1700, missionários franciscanos chegaram no Rio Abacaxis e fundaram um aldeamento com índios Maraguás, Mundurucus e Torás. Mais tarde foram levados pelos missionários para um aldeamento na atual cidade de Parintins, onde se estabeleceram por um tempo com indígenas de outras etnias e de onde tiveram que fugir de uma epidemia de cólera.

Os Maraguás que permaneceram em seu território original do rio Abacaxis foram perseguidos por não-indígenas por todo o século XIX. Esconderam-se na região de Parintins, no rio Paracuny e no rio Kãwéra. Nessa época eram conhecidos como “índios de cacetes”, por adotarem o tacape⁸ como arma.

.....
⁵Numerosos grupos indígenas da América que são encontrados em diferentes partes da América do Sul. No seu tronco linguístico estão catalogadas 74 línguas de vários povos indígenas do Brasil.

⁶Missionário tcheco da Companhia de Jesus e cartógrafo a serviço da Espanha, fez parte da catequização de diversos povos indígenas amazônicos.

⁷Explorador e pesquisador inglês que esteve na Amazônia em 1864-66 e posteriormente produziu alguns artigos científicos sobre.

⁸Arma construída com um pedaço de madeira, sendo uma de suas extremidades mais grossa, usada por indígenas para combates próximos ou rituais.

Em 1950, Maraguás liderados por um de seus descendentes, viajaram para a terra de seus antepassados no rio Abacaxis num agrupamento messiânico e refundaram a antiga aldeia, nomeando-a de “Reino da Paz”, onde viveram por várias décadas. Com a morte do líder o movimento de reorganização do povo perdeu força e a maioria das famílias voltou para as cidades.

Em 2002 o movimento de organização dos Maraguá recomeçou encabeçado por professores e outras lideranças de seu povo, para a promoção da conscientização dos jovens descendentes para a importância de se preservar a memória e a união de seu grupo étnico. Em 2005 eles conseguiram apoio do Cimi⁹ na luta pelo reconhecimento¹⁰ das terras Maraguás e em 2007 a visita da Funai para a primeira Assembleia Geral do Povo Maraguá, na sua antiga aldeia do Rio Abacaxis, onde alguns descendentes ainda moravam para “guardar” a terra e onde várias famílias voltaram a morar. Assim, a área entrou no processo de demarcação e novas lideranças foram escolhidas.

Mesmo com o apoio da Funai, o processo de demarcação ainda não foi concluído, faltando a sua homologação. Enquanto isso, os Maraguás estão vulneráveis a crimes ambientais e invasões de madeireiros, caçadores e traficantes dentro de sua terra, sem a proteção governamental que deveriam ter.

Devido às circunstâncias descritas, a antiga cultura Maraguá foi sujeita a transformações involuntárias profundas de sua cultura. Seus meios de luta também se transformaram. Muitos dos Maraguás são escritores e ilustradores e veem na arte uma maneira de sustento e também de dar mais visibilidade a sua história, que foi atravessada por diversas tentativas de apagamento.

Por isso, a proposta de oficinas de cinema em suas aldeias os interessou, por também perceberem o vídeo como uma meio de legitimar sua história e cultura.

.....
⁹Conselho Indigenista Missionário, órgão vinculado à Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB). Tem como objetivo ajudar na luta pelo direito à diversidade cultural dos povos indígenas, buscando promover o fortalecimento de sua autonomia.

¹⁰O direito dos povos indígenas às suas terras de ocupação tradicional configura-se como um direito originário e, conseqüentemente, o procedimento administrativo de demarcação de terras indígenas se reveste de natureza meramente declaratória. Portanto, a terra indígena não é criada por ato constitutivo, e sim reconhecida a partir de requisitos técnicos e legais, nos termos da Constituição Federal de 1988.

Assim, os Maraguás solicitaram que uma oficina fosse feita na Aldeia Kayauézinho e que fosse realizado um filme para ser exibido na Assembleia do Povo Maraguá. A Aldeia Kayauézinho se localiza num remanescente do Rio Urariá, a cerca de 50 km da cidade de Nova Olinda do Norte, Amazonas. Constitui-se de cerca de treze famílias, que vivem da pesca, caça e derivados da mandioca.

3. OFICINA NA ALDEIA KAYAUÉZINHO

A oficina na Aldeia Kayauézinho contou com a participação de crianças de 6 a 12 anos nos exercícios e filmagens propostos e de grande parte da aldeia (cerca de cinco famílias) para a construção do filme documentário realizado.

O primeiro exercício da oficina foi a “apresentação filmada” (figuras 1 e 2), que consiste numa sensibilização sobre filmar o outro se apresentando e ser filmado, como é na prática estar diante da câmera e depois a segurando e filmando. De um lado, uma posição de vulnerabilidade, de outro, de poder. O objetivo desse exercício, além de uma apresentação e introdução do equipamento, é mostrar do que a câmera é capaz, tanto suas funções técnicas, quanto as relações causadas por esses deslocamentos.



Figura 1 e 2: exercício “apresentação filmada”.

Fotos: Flora Suzuki.

Outro jogo proposto foi o de “fazer mágica com a câmera”, inspirada nos truques de efeitos especiais de Georges Méliès¹¹, que consiste em fixar a câmera em um lugar e filmar vídeos com cada vez menos pessoas paradas em quadro, até o momento que ele fica vazio. Quando os vídeos são assistidos um em seguida

¹¹Ilusionista e cineasta francês famoso por criar novas técnicas e narrativas cinematográficas.

seguida do outro cria-se o efeito de que as pessoas estão desaparecendo repentinamente. O objetivo do jogo é se divertir em grupo enquanto se aprende a gravar e posteriormente, assistindo as imagens, descobrir como os cortes podem gerar um efeito especial.

Já no exercício “histórias ilustradas”, cada dupla de crianças deveriam desenhar uma história com começo, meio e fim e depois filmar a outra contando a história e mostrando seus desenhos. As histórias apresentadas pelas crianças foram adaptações dos contos de fada de origem europeia como Chapeuzinho Vermelho e João e Maria. O resultado pretendido era uma manifestação de histórias e cultura local através das crianças, que acabou não funcionando. Mas quando olhei ao nosso redor, na cabana onde estávamos, vi que havia em estacas de madeira nomes e desenhos representando os Clãs Maraguás.

O povo Maraguá se organiza em clãs. Os mais importantes são os clãs Aripunãguá, Çukuyeguá, Piraguáguá e Piragêguá. A maioria vivendo na área ou ligada ao movimento de luta pelo território maraguá. Cada clã representa um grupo familiar e todos têm uma liderança tradicional denominada tuxawa. Cada tuxawa de clã administra seu grupo, sendo cargo vitalício e hereditário. (YAMÃ, 2014, p. 39).

Decidi então por usar daqueles elementos para a contação de histórias e para estimular a criatividade das crianças com aspectos de sua cultura. Cada criança ficou com um clã e seu respectivo animal: Sucuyê (sucuri), Vespa (caba), Piraguá (boto), Yaguá (onça), Pirakê (peixe-elétrico) e Tawató (gavião real). Lemos o que está escrito no livro MaraguáPéyára - História do povo Maraguá sobre cada clã e também falamos sobre os animais. Cada criança sabia alguma história real ou sobrenatural relacionada a eles, como de magias que botos jogam sobre os homens e do poder do peixe-elétrico de desmaiar até os mais fortes. A conversa sobre os clãs e animais efervesceu e as crianças começaram a performar esses animais e histórias, contracenando situações. Imaginaram que eram animais super-heróis e que tinham superpoderes, a Sucuyê um veneno mortal, o Piraguá um encantamento mágico, a Yaguá uma força enorme e assim por diante. Propus então que gravássemos suas performances e elas quiseram preparar uma fantasia para o próximo dia.

Nós somos os super-heróis Maraguás. (CRIANÇAS, Aldeia Kayauézinho, 2018).

Para o dia seguinte cada uma pensou no seu figurino e recortou seus adornos de papelão. Antes da gravação ensinei os códigos “ação” e “corta”, e foi decidido quem iria gravar quem. Quando a câmera foi ligada a timidez tomou conta e eles não performaram como antes, mas o importante foi que o processo até o ponto da gravação estimulou sua criatividade e o seu orgulho sobre a sua cultura de maneira divertida.

Vale lembrar que a Aldeia Kayauézinho ainda não possui uma escola indígena¹², portanto com um ensino diferenciado, para as crianças de lá, que acabam tendo que ir para uma comunidade próxima para estudar. Uma educação com atividades significativas para o contexto e experiências locais pode ser muito mais estimulante para os estudantes, por isso a educação diferenciada para o indígena é importante por conectá-la com a identidade cultural com o cuidado de não estar sob o impacto homogeneizante da escola tradicional brasileira. O Chapeuzinho Vermelho pode ter um efeito de adormecer as histórias locais e de desconectar o indígena de sua comunidade, seu ambiente, sua memória.

[...] somos uma sociedade plural, multiétnica e plurilíngüe, [...] as culturas indígenas são patrimônio cultural da nação brasileira e [...] nosso sistema educacional deve se reorganizar para a educação em direitos humanos e respeito às diferenças culturais. (GUIMARÃES, 2006, p. 18)

O próximo exercício também foi inspirado no exercício “Mapa da Comunidade” do InsightShare para estimular as crianças à sensação de pertencimento e identidade com a sua comunidade e para incentivar o filmagens para o documentário sobre a aldeia que foi proposto gravar para a Assembleia dos Maraguás.

Apresentei para as crianças um mapa do Brasil e do mundo, contando como é “o meu mundo”, Paraná e São Paulo, e “o mundo do Simão”, na Alemanha. Depois de contar sobre esses mundos os indaguei onde fica o mundo deles. A partir disso, as crianças descobriram juntas que se localiza na maior floresta tropical do

¹²Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, os povos indígenas devem ter políticas educacionais diferenciadas que afirmem sentidos para a escola a partir de interesses e necessidades próprios de cada grupo indígena. Devem ter como diretrizes “a afirmação das identidades étnicas, a recuperação das memórias históricas, a valorização das línguas e ciências dos povos indígenas e o acesso aos conhecimentos e tecnologias relevantes para a sociedade nacional” (BRASIL, 1996, p. 79).

mundo. A proposta então foi desenhar um mapa da comunidade para alguém que não a conhece, como eu, poder se posicionar ali dentro. Cada um fez seu mapa representando os espaços das aldeias e depois contando para mim a função de cada um daqueles espaços.

(...) o mapa não reflete a distribuição real da cidade ou vila, mas é uma representação de como os participantes veem seu ambiente imediato. (LUNCH, 2006, p. 35)

Depois disso a sugestão foi que cada um gravasse um pouco sobre esses lugares e suas funções sociais, a roça e sua colheita, a beira de rio e a pesca, a fogueira e a dança. Assim, as crianças gravaram e apresentaram várias atividades que fazem parte do cotidiano da aldeia. A câmera mediou uma redescoberta de espaços e também uma aproximação de gerações.

O viajante que chega a um lugar que não aquele onde mora e toma conhecimento de como é a vida nesse lugar, e que ao mesmo tempo conta como é a vida na sua aldeia, agora, além da sua fala, pode se valer do vídeo, que funciona como um canal de troca de informações e também de sentimentos. (BERNARDET, 2011, p. 158)

O objetivo desse exercício, além de obter filmagens para o documentário, foi estimular as crianças a perceberem que muitos mundos diferentes existem e que ninguém conhece mais do seu mundo do que elas mesmas, portanto elas que deveriam apresentá-lo para o filme.

O processo de eles perceberem nós, antes vistos como “os estrangeiros viajantes que têm conhecimento mais avançado sobre o mundo”, para “estrangeiros que não sabem de nada ali e não sobreviveriam sem os conhecimentos deles”, foi importante para que nossas relações ficassem mais horizontais e os estimulou a nos ensinar e gravar sobre seus modos de vida.

Outro fator que gerou uma aproximação foi nossas sessões noturnas dos vídeos filmados durante o dia (figura 3), que contava também com a participação dos adultos. Era um momento coletivo que rendia risadas, reflexões sobre as atividades do dia, conversas sobre os erros e acertos das gravações, escolhas sobre o que colocar e o que não colocar no filme e sugestões de filmagens para o dia seguinte. O cineasta antropólogo Jean Rouch expressa sobre a importância de compartilhar com as pessoas com quem se filma as imagens gravadas:

(...) pela primeira vez, eles entenderam o que eu estava fazendo com aquela máquina estranha que estava sempre em minhas mãos. Eles viram sua própria imagem no filme, descobriram a linguagem fílmica, reviram o filme várias vezes, e de repente começaram a fazer críticas, me dizendo o que tinha de errado com ele. Esse foi o começo da *anthropologie partagée*, a antropologia partilhada: de repente partilhamos um relacionamento. Dei a eles minha tese de doutorado, e os livros que tinha escrito sobre sua cultura, mas eles não tinham o que fazer com eles. Mas se você tem a possibilidade de voltar às pessoas filmadas com uma tela, um projetor e um gerador, seu passaporte para elas está garantido. (ROUCH, 1988).



Figura 3: sessão noturna dos vídeos filmados durante o dia.

Figura 4: exibição do documentário no dia da Assembleia

Fotos: Simon Knoop

A edição ocorreu em apenas dois dias e foi um processo difícil porque estávamos com o tempo e a gasolina limitada. Antes de começá-la já tinham sido decidido coletivamente quais os planos que entrariam no filme e a ordem das cenas. Para a exibição (figura 4), no dia da Assembleia do Povo Maraguá de 2018, contamos com um projetor, caixas de som e a reunião de dezenas de pessoas em uma cabana para assistir. Eu e as crianças apresentamos a sessão, que foi aplaudida e elogiada.

Assistindo o filme nota-se um deslocamento do meu lugar enquanto documentarista que busca registrar e entender personagens distintos: houve uma inversão, ali em muitos momentos eu era o ser exótico, o objeto de estudo a ser investigado com a ferramenta câmera, o “outro” do “outro”, como diz Bernardet.

credito que a filosofia da alteridade só começa quando o sujeito que emprega a palavra “outro” aceita ser ele mesmo um “outro” se o centro se deslocar, aceita ser um “outro” para o “outro”. (BERNARDET, 2011, p. 159)

Historicamente os indígenas estiveram no lugar de objeto de estudos, tantas vezes exotizado, não só no cinema, mas em diversos campos da mídia e do conhecimento. Ali estavam atuando como sujeitos da construção das suas imagens. O investimento em relações horizontais somado a intimidade do realizador com seu ambiente e seus personagens criou uma autenticidade na imagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo, evidenciou-se o cinema principalmente enquanto um processo catalisador de experiências coletivas e sensíveis, assim como defendem Adriana Fresquet e Alain Bergala, um cinema que não esteja apenas no âmbito do analítico, mas que esteja especialmente na esfera do sensível e criativo. Um projeto que leva esse conceito para o âmbito indígena é o Vídeo nas Aldeias, elevando o protagonismo do olhar indígena sobre suas próprias questões, que costumam ser estereotipadas pela mídia e sociedade.

Por ser um povo que passou por diversas perseguições e diásporas, os Maraguás quase foram apagados da História, sendo recente a sua reorganização enquanto povo indígena gerando novas reflexões sobre sua identidade. Por isso o cinema os interessou, por ajudar na construção dessas reflexões e de sua representatividade.

Para uma metodologia que torne o fazer cinema algo simples e acessível, foram propostos jogos e exercícios inspirados nos projetos de cinema e educação e vídeo participativo Inventar com a Diferença e InsightShare. A partir dos jogos propostos, a dinâmica de gravação foi sendo aprendida na prática e o filme foi sendo construído coletivamente e ao fim foi exibido na Assembleia do Povo Maraguá de 2018 e outras diversas vezes nas aldeias.

Para além da criação de um produto audiovisual, a oficina foi um processo que estimulou o empoderamento das pessoas sobre suas reflexões e criatividade, tendo a câmera uma mediadora na redescoberta de espaços e na aproximação de gerações.

REFERÊNCIAS

AUFDERHEIDE, P. “Vendo o mundo do outro, você olha para o seu”. In: ARÁJO, Ana Carvalho Ziller (Org.). Vídeo nas Aldeias 25 anos. Olinda: Vídeo nas Aldeias, 2011. p. 180-186.

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BERNARDET, Jean Claude. **Vídeo nas aldeias, o documentário e a alteridade**. In: VÍDEO NAS ALDEIAS (Ed). Vídeo das Aldeias 25 anos: 1986-2011. Olinda, PE: Vídeo nas Aldeias, 2011. p. 158-159.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**.

CARELLI, Vincent. **Um novo olhar, uma nova imagem**. In: Vídeo nas Aldeias (Ed.). Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011. Olinda, PE. 2011. p. 42-51.

CHANDLESS, William. **Notes on the Rivers Maué-assú, Abacaxis, and Canumá; Amazons**. The Journal of the Royal Geographical Society of London, Vol. 40, 1870, pp. 419- 432.

DA MATTA, Roberto. **O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues**. Boletim do Museu Nacional: Antropologia, n. 27, maio de 1978. p.1-12.

FAUSTO, Carlos. **Cultura por adição uma indigenização da tecnologia**, 2006.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

GUIMARAES, Susana Martelletti Grillo. **Diretrizes da educação escolar indígena**. In: Educação Escolar Indígena/Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Departamento de Ensino Fundamental. Coordenação da Educação Escolar Indígena. – Curitiba: SEED – Pr., 2006. - 88 p. - (Cadernos Temáticos).

HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. **O vídeo e o encontro etnográfico**. In Cadernos de Campo. USP, v. 14-15, p. 287-298, 2007. Co-autoria com Edgar Teodoro da Cunha e Ana Lúcia M. C. Ferraz.

LUNCH, Nick y Chris. **Una Mirada Al Video Participativo, Manual para actividades de campo**. 2006. Oxford: InsightShare, 2006.

MIGLIORIN... [et al.]. **Cadernos do Inventar**: cinema, educação e direitos humanos. Niterói: Edg, 2016.

MIRA, Ana Carolina. **Y’hovy ohechaárami**: oficinas de cinema na Tekoha Y’hovy. Curitiba, 2017.

ROUCH, Jean, “**Our totemic ancestors and crazed masters**” in Paul Hockings, & Yasuhiro Omori (eds.), Cinematographic Theory and New Dimensions in Ethnographic Film. Osaka: National Museum of Ethnology, pp. 225-238, 1988.

YAMÃ, Yaguarê et al. **Maraguápéyára**: História do Povo Maraguá. Manaus: Valer, 2014.

POSSIBILIDADE TECNOLÓGICAS PARA CRIAÇÃO AUDIOVISUAL NO ESPAÇO ESCOLAR: CINEMA EDUCAÇÃO COMO INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

DA VEIGA, André Barroso¹

RESUMO: Este artigo trata-se de um primeiro momento de uma pesquisa ainda em andamento para o curso de mestrado profissional no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Estadual do Paraná, e que realiza observações e reflexões sobre práticas pedagógicas desenvolvidas no curso técnico de Produção em Áudio e Vídeo pelo Colégio Estadual do Paraná. Aqui é apresentada uma fundamentação teórica a respeito do uso do Cinema em sala de aula como possibilidade de integração digital em educação, mas também aponta um levantamento de tecnologias disponíveis neste colégio para o trabalho pedagógico na criação em audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema educação; Inovação pedagógica; Tecnologias de produção audiovisual.

INTRODUÇÃO

Pensando sobre o uso do audiovisual no ambiente escolar, lanço o olhar nas possibilidades e meios que estão disponíveis aos professores e aos estudantes, percebendo que o cinema articula vários saberes para sua criação e que se tornou mais acessível com as tecnologias digitais, tendo em vista a gama de tecnologias digitais de informação e comunicação de fácil alcance. Chegando em uma questão que norteia a presente pesquisa, que é o audiovisual como possibilidade de integração das tecnologias digitais em educação.

A partir da prática docente em Artes, na Rede Pública de Educação do Estado do Paraná, desde 2008, tenho notado o interesse, tanto por parte das gestões escolares, quanto por parte dos estudantes, no uso de tecnologias digitais nas aulas. Mais especificamente desde o ano de 2012, desenvolvendo atividades que

.....
¹André Barroso da Veiga, natural de Belo Horizonte, 1984, graduado em Licenciatura em Artes Visuais pela FAP - Faculdade de Artes do Paraná em 2008, bacharelado no curso Superior em Gravura pela EMBAP - Escola de Música e Belas Artes do Paraná em 2012, com especialização em Cinema pela FAP em 2012, especialista em Inovação e Tecnologias em Educação pela UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná em 2019, atualmente mestrando no PPGArtes, Programa de Pós Graduação Profissional em Artes pela UNESPAR – Universidade Estadual do Paraná, turma de 2019-2021. Email: andrebarrosodaveiga@gmail.com

envolvem o cinema como modo nas práticas pedagógicas. Como professor, venho utilizando diversas mídias para a resolução de atividades, que podem ser ou não interdisciplinares ou coletivas, mas que buscam despertar nos estudantes capacidades de se comunicarem e criarem através do audiovisual.

Mais recentemente, no curso de mestrado do Programa de Pós Graduação Profissional em Artes da Universidade Estadual do Paraná, campus II na Faculdade de Artes do Paraná, no ano de 2019, a partir do módulo de Mídias Audiovisuais, recepção, expressão e educação, desenvolvido pelas professoras doutoras Solange Straube Stecz e Marília Franco, surgiu o convite, no primeiro semestre deste mesmo ano, pela professora doutora e produtora cinematográfica Salete Paulina Machado Sirino para o curso de Cinema Educação ofertado junto a APP Sindicato para público geral mas com intenção maior nos professores da Rede Pública. Nesta ocasião realizei uma breve apresentação sobre tecnologias acessíveis para a produção audiovisual em sala de aula, e que foi formalizada neste estudo.

Pretendendo realizar um levantamento relativo às possibilidades em softwares para produção audiovisual, que sejam acessíveis aos professores e estudantes, e que auxiliem nesta produção audiovisual em suas diferentes etapas de criação. Buscando clarear os meios em que os professores podem percorrer para utilizar o cinema e o audiovisual em sala de aula, para além da ilustração de conteúdos, mas na resolução das próprias atividades pedagógicas. Foi feito um recorte na realidade do Colégio Estadual do Paraná, buscando identificar as tecnologias disponíveis para produção audiovisual neste espaço escolar.

Esta pesquisa percorre um caminho teórico para embasar a possibilidade do cinema em sala de aula para além da ilustração de conteúdos, mas como possibilidades de inovação na prática pedagógica para atividades que promovam a criação como processo de aprendizagem. Realizando uma pesquisa bibliográfica a respeito da importância da Arte, a partir da articulação entre os saberes estético, técnico e o fazer artístico nos processos escolares, e mais especificamente no audiovisual como possibilidade de criação de repertórios e de construção de conhecimentos. Compreendendo que o cinema em sala de aula tem a potencialidade de integrar as tecnologias digitais além de ativar múltiplas inteligências para a criação em processos coletivos de aprendizagem.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No Brasil, o cinema é inserido oficialmente na educação durante a Escola Nova, na década de 30, onde educadores começaram a se organizar para desenvolver uma espécie de norma geral da educação no Brasil. Surgem legislações que apontam para necessidade de que todas as escolas de ensino primário, normal e profissional deveriam ter salas destinadas à instalação de equipamentos de projeção de filmes. “Educar com o cinema consistia em concebê-lo como o grande propagador de conhecimentos que poderia levar a palavra de especialistas para longas distâncias” (GOMES, 2015, p. 58). Em 1936, durante o Estado Novo, foi criado o Instituto Nacional de Cinema Educativo que produzia filmes educativos para serem exibidos nas escolas, cinemas, praças públicas.

Com os avanços dos meios de comunicação, o potencial pedagógico do cinema continuou sendo utilizado na educação, muitas vezes como recurso didático, “para ilustrar, de forma lúdica e atraente, o saber que acreditamos estar contido em fontes confiáveis” (DUARTE, 2002, p.87). Os filmes estão na escola como “disparadores de debates e reflexões” (MIGLIORIN, 2015, p. 34), exibidos nas aulas de diversas disciplinas, permitindo ensinar e aprender junto ao diálogo dos filmes com os currículos escolares. Ainda hoje, o cinema é encarado como esse formato de recurso didático ilustrativo dos conteúdos trabalhados pelas disciplinas escolares. O uso do Cinema na escola está muito associado ao apoio ou ilustração para conteúdos das disciplinas formais, aliás muito associado com as disciplinas de humanas, certamente pela capacidade do Cinema em construir repertórios de épocas, costumes, culturas, dados, fatos e acontecimentos. Todavia, trabalhar o Cinema na escola exige escolhas de métodos, onde o professor deve decidir como trabalhar o material junto aos estudantes. Na questão metodológica, o uso do cinema na sala de aula deve considerar o produto audiovisual como potencialidade passível de contextualização, problematização, indagação, ressignificação e reflexão sobre a linguagem cinematográfica. O cinema na escola, utilizado como recurso didático é de grande valor, pois se apresenta facilmente, constrói repertórios, além de dar novas dinâmicas às aulas. Segundo Fresquet:

“O cinema na escola opera imediatamente a transmutação de todos em espectadores. Diante da tela acontece uma horizontalização de nossa condição, até na postura dos corpos, professor e alunos não estão mais contrapostos

em dois lados, mas se viram juntos para assistir ao filme, se colocam no mesmo lugar (...) Pensar a escola como um espaço coletivo de contemplação, de intelectualização e sensibilização com as obras cinematográficas é também apostar que, dessas leituras criativas do Brasil assim feito imagem, se cria matéria-prima para novas construções do país em território escolar”. (FRESQUET, 2014, p.9).

Assim, nota-se o potencial do cinema em criar repertórios específicos, como também conceituais, no sentido da horizontalização das relações escolares, além da criação de novos olhares sobre a própria realidade onde estão inseridos os participantes do processo. Para além da relação verticalizada de transmissão de conhecimento do professor para o aluno, mas sim o professor como mediador entre os conhecimentos e os estudantes, em um processo onde todos são parte integral na produção de saberes.

Quando se assiste um filme, segundo Edgar Morin, a respeito da participação do espectador, em seu texto “A alma do Cinema”, publicado em uma famosa compilação de Ismail Xavier chamada “A experiência do Cinema”, onde o autor diz “tudo se passa muito longe, fora do alcance. Mas ao mesmo tempo, e sem mais, tudo se passa dentro de si, na sua coenestesia psíquica” e afirma que “as técnicas do cinema são provocações, acelerações e intensificações da projeção identificação”. (MORIN, 2008). Identificando no cinema, uma possibilidade de criar subjetividades nos participantes desse processo. Isso quando tratamos apenas da exibição de filmes, da experiência de fruição estética do cinema. Allain Bergala, importante autor para o Cinema Educação, aponta para o cinema como uma riqueza de possibilidades na criação de uma escola como espaço em constante inovação. O cinema possibilita acessar a obra de arte no próprio contexto escolar, e quando se assiste cinema em sala de aula, todos são espectadores, o que acaba por horizontalizar as relações, pelo menos por alguns instantes, entre o professor e o estudante. O cinema é semente de criatividade (BERGALA, 2008), no sentido à diluição entre as fronteiras do conhecimento, mas principalmente entre a relação de domínio, detenção e repasse do conhecimento para uma postura de mediação e construção de conhecimentos.

Com a pedagogia da criação, Alain Bergala propõe um cinema que vai para a escola não como texto ou como ilustração, mas como ato de criação. A criação

dos estudantes e professores acontece enquanto espectadores, mas também compreende o cinema como uma experiência estética e subjetiva que envolve os estudantes e os professores em práticas emancipadoras de inventar. O cinema então surge como possibilidade para criação e construção de novos conhecimentos a partir do audiovisual.

O processo de aprendizagem é sempre mediado por recursos didáticos que auxiliam na construção do conhecimento. O quadro, o giz, o livro, enfim, o que estiver disponível para o professor articular os conhecimentos pontuados nas ementas de um curso ou de uma disciplina. A grande questão hoje em dia é de como usar as tecnologias digitais de informação e comunicação de maneira criativa e efetiva. No artigo “Aprendizagem mediada pela tecnologia”, a pesquisadora Vani Moreira Kenski relativiza o termo tecnologia, comumente relacionados aos aparelhos digitais, e que na verdade são frutos da prática humana no advento de ferramentas, habilidades e conhecimentos. A autora argumenta que desde o início da civilização, o predomínio de um determinado tipo de tecnologia transforma o comportamento pessoal e social de todo o grupo. Não é por acaso que as eras foram, cada uma à sua maneira, “eras tecnológicas”. Podemos entender que na atualidade, as tecnologias digitais oferecem novos desafios, pois toda aprendizagem, em todos os tempos foi mediada pelas tecnologias disponíveis, porém as novas possibilidades de acesso e interação com a informação dão origem a novas formas de aprendizagem. “São comportamentos, valores e atitudes requeridas socialmente neste novo estágio de desenvolvimento da sociedade” (KENSKI, 2003, p.4). Porém as tecnologias por si só não mudam a educação. Os profissionais envolvidos devem compreender as especificidades de cada tecnologia. Deve se aliar os objetivos de ensino com as tecnologias que melhor atendam a esses objetivos, pois as tecnologias digitais de comunicação e informação possibilitam novas formas de aprendizagens. Buscando por uma educação colaborativa, onde os conhecimentos são compartilhados e construídos de muitos para muitos. Já em outro texto, da mesma autora, intitulado “Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias”, afirma que:

“O ensino mediado pelas tecnologias digitais pode alterar estas estruturas verticais (professor > aluno) e lineares de interação com as informações e com a construção individual

e social do conhecimento. Os ambientes digitais oferecem novos espaços e tempos de interação com a informação e de comunicação entre os mestres e aprendizes. Ambientes virtuais de ensino onde se situam formas desgrudadas da geometria aprisionada de tempo, espaço e relações hierarquizadas de saber existentes nas estruturas escolares tradicionais”(KENSKI, 2008, p. 11).

A interação tecnológica é fundamental nos processos de aprendizagem. Mas o professor e as instituições podem e devem se utilizar dos meios digitais, não apenas como suporte, mas como meios de interação entre os participantes e de construção de conhecimentos ativos e coletividade. As diferenças culturais entre as gerações são também apontadas por Pierre Babin e Marie France Kouloumdjian, ainda em 1989, no livro “Os novos modos de compreender”, observando principalmente que a cultura audiovisual, tão presente nos repertórios e nos hábitos contemporâneos, acaba por transformar os modos de aprendizagem. Os autores compreendem que:

“É possível que a ligação dos planos, das relações imagem música não sigam as mesmas leis que as da escrita de uma dissertação, mas é exagero dizer que não haja leis nem lógicas. Qualquer um que tenha feito programas audiovisuais deparou se com o problema de ligações de seqüência, das relações de cores, das transições em ‘cut’ ou em ‘fondu’, das rupturas musicais”(BABIN e KOULOUMDJIAN, 1989, p. 34).

Os autores identificam na sociedade do fim do século XX mudanças de paradigmas, alterados, sobretudo, pela cultura audiovisual. Nesta linha, podemos ver em Pierre Levy, observações sobre o mundo altamente conectado, a virtualidade nas relações interpessoais, sobre relações online e completamente mediadas pelas tecnologias digitais. Entendendo, com essa realidade, a importância do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação nos processos pedagógicos, e que essa relação modifica o próprio papel do professor.

“Alguns dispositivos informatizados de aprendizagem em grupo são especialmente concebidos para o compartilhamento de diversos bancos de dados e o uso de conferências. Fala-se em aprendizagem cooperativa assistida por computador. Em novos ‘campus virtuais’, os professores e os estudantes partilham os recursos materiais e informacionais de que dispõem. Os professores aprendem ao mesmo tempo que os estudantes e atualizam continuamente tanto seus saberes ‘disciplinares’ como suas competências pedagógicas”. (LÉVY, 1999, p. 170).



Tentando entender a vida atual em sua complexidade, altamente tecnicista, onde as tecnologias digitais de informação e comunicação permeiam praticamente todas as relações no cotidiano urbano, Levy aponta para novas problemáticas para a Educação. Para o autor, seguramente as demandas pedagógicas devem pensar as tecnologias digitais em seus processos de aprendizagem. Pois são demandas também do cotidiano, não apenas dos estudantes mas também dos professores. Sempre se utilizou na educação recursos para isso, o que surge agora são as possibilidades digitais, que são acessíveis aos ambientes escolares e além de recursos como ilustrações de conteúdos ou referências para estudos, podem ser compartilhados, trabalhados e retrabalhados, fomentam a interação maior do professor e dos estudantes com os conhecimentos, e possibilitam novas maneiras de criação estética. E aqui novamente se entende o cinema como possibilidade a favor. Já que gera produtos em materiais digitais de arquivos audiovisuais, necessitando o conhecimento relacionado a tais tecnologias.

Com efeito, o cinema é largamente utilizado em sala de aula como recurso para discussão de uma variedade de questões que podem ser suscitadas a partir de uma obra audiovisual. Contudo, o cinema pode ser proposto em sala de aula como formas de ilustração de conteúdos mas também como meio para ativar criações audiovisuais junto aos estudantes. Sabendo da importância a apreciação artística, para construção de repertório histórico e estético, nos processos pedagógicos, não se pretende aqui diminuir as ações de apresentação de filmes e outros produtos audiovisuais como objetos de aprendizagem. Todavia, lanço o olhar com mais atenção sobre as atividades práticas de produção audiovisual. Encontrando paralelos na pedagogia triangular, que tem como grande nome no Brasil a educadora, pesquisadora e autora Ana Mae Barbosa, onde associa a leitura, a contextualização e o fazer artístico como interações indissociáveis na prática pedagógica. A docência com o audiovisual é complexa, já que o audiovisual envolve conhecimentos técnicos e estéticos. Cinema é arte, mas também é técnica. Altamente focado em processos práticos de uso de equipamentos e softwares para produção e edição de material cinematográficos, paralelo a uma profunda necessidade poética e de repertório estético. Sabendo que cada estudante que participa dos processos de aprendizagem possui suas potencialidades, necessidades e complexidades, e a complexidade na formação do sujeito é constante, pois como aponta Edgar Morin (1999), o sujeito, em si, é múltiplo.

Já em Gardner, compreende-se a inteligência humana em uma complexidade de saberes, e aponta para vários modos de percepção que são diferentes para cada indivíduo. O autor, que traz em seus estudos uma forte crítica aos modelos de avaliação de aprendizagem clássicos, por coeficientes de inteligência, com métodos frios e pontuais de avaliação, partindo para um entendimento de que a cognição acontece de maneira complexa, ativada por diferentes meios de recepção. Os diferentes canais de percepção atuam simultaneamente o tempo todo, mas cada pessoa ativa com mais facilidade alguns canais que serão predominantes em seu modo de processar suas subjetividades no agir no mundo. O autor elenca pelo menos sete inteligências, a musical, corporal cinestésica, lógico matemática, linguística, espacial, interpessoal e intrapessoal, e reflete sobre o uso dessas múltiplas inteligências. Segundo o autor “precisamos utilizar da melhor forma possível as inteligências que possuímos. Talvez um primeiro passo importante seja o de reconhecer a pluralidade das inteligências” (GARDNER, 1995).

Pensando desta maneira, identifica-se nas artes um alto teor de possibilidades educativas em práticas que atuam com vários corpos e diferentes saberes e inteligências. Aqui é dada atenção ao cinema como possibilidade. Pois no cinema fluem uma multiplicidade de linguagens e saberes artísticos e estéticos, que demandam uma necessidade de trabalho coletivo. E isso no ambiente escolar surge como possibilidade de ativação destes diferentes saberes para uma criação comum, tentando que ative a participação de todos, a partir de seus melhores potenciais cognitivos. A Arte torna-se grande possibilidade, já que lida com diferentes técnicas em diferentes linguagens, com facilidade para circular em diferentes temas. Lida com a razão e a paixão, o intelectual e o sentimental, o racional e o intuitivo interagem todo o tempo. A criação em Arte tem potencialmente o poder de dar novas leituras para questões desse sujeito em formação. O caráter transgressor da criatividade em, Deleuze e Guattari (2000), em que a educação tem um papel de quebrar dogmas e, dialeticamente, construir novos conhecimentos, num sistema aberto. O professor como atuante na proposição de situações criativas e mediador dos conhecimentos que devem ser trabalhados. Os autores identificam na Arte a possibilidade de renovação pedagógica, pois coloca o problema da aprendizagem do ponto de vista da Arte, numa busca por relações com o saber que não são apenas para acumular soluções, mas de

experimentar e compartilhar problematizações. Entendendo a aprendizagem não apenas como resolução mas como invenção de problemas, e que assim, aprender é a própria experiência de problematização. A ação criativa não é uma exclusividade das Artes, mas é uma condição humana, e mais que isso é uma condição de vida. É preciso uma prática criativa para ativação de uma educação que realmente se aproprie dos diferentes saberes nos diferentes participantes para que estes se apropriem das práticas pedagógicas para a construção de novos conhecimentos. Se a arte, em si, já é uma grande possibilidade, aqui para esse estudo se faz um recorte em propostas audiovisuais. Entendendo o cinema como fluxo de linguagens, imagético e sonoro, dramático e narrativo, e que se utiliza de vários conhecimentos para a construção de um produto final.

O cinema pode contribuir para construção de novos mundos já que também é possibilidade de criação, expressão e comunicação. E, fazendo um foco nas múltiplas inteligências, a própria produção cinematográfica exige funções específicas em momentos específicos, pois trabalha com diferentes saberes para a realização de uma variedade de ações que finalizam em um material audiovisual. Já que se faz necessário uma Pré-Produção, com pesquisa, organização e roteirização; Produção com realização de gravações de imagens, áudio e vídeo, relacionando conhecimentos em fotografia, iluminação, cores, sonorização, indumentária, entrevistas ou atuação; e a Pós-Produção com montagem e edição em softwares específicos, além da apresentação dos produtos audiovisuais. O cinema como fluxo de linguagens, se aproveita da diversidade para criação de atividades que desenvolvem vários conteúdos e estimula a organização coletiva para sua produção. Produção cinematográfica que nas atividades pedagógicas ativam além de conhecimentos técnicos em dados equipamentos ou softwares, proporcionam a inter relação entre os participantes. Mas é claro, não se trata de transpor um modo de produção industrial de criação de conteúdos, pelo contrário, interessa a gestão autônoma para desenvolver saberes e construir conhecimentos a partir do coletivo. Pois se aprende e se constrói coletivamente, ou, como bem lembrado por Paulo Freire, não se aprende sozinho, “os homens se educam entre si, mediados pelo mundo” (FREIRE, 2005, p. 78). O professor se transforma em um gestor de ações para que o processo aconteça. O Cinema traz, então, a possibilidade de articular uma variedade de saberes em prol do trabalho coletivo e pretendendo que cada participante se engaje em ações e funções que melhor se adapte.

2. LEVANTAMENTO DAS TECNOLOGIAS DISPONÍVEIS

Sabendo que uma produção audiovisual exige um planejamento em etapas de pré-produção, produção e pós-produção, englobando o planejamento, o roteiro, análises técnicas de como vão acontecer as gravações de imagens e áudios, escolhas de lugares e equipamentos disponíveis, partindo para a produção propriamente dita e depois para a montagem e edição do material produzido, finalização e compartilhamento.

Para a realização do roteiro, é possível a utilização de softwares básicos de edição de texto, como Word da plataforma Office do Windows, ou o BOffice em sistema Linux. Mas é possível a utilização de softwares específicos para a formatação de roteiros como o Ceutx, em que é possível a diagramação do texto com modelo próprio para roteiro.

Para criação de mapas de cena, mapas de luz, mapas de câmera, é possível a utilização de softwares como o LABLUX, desenvolvido pela UNICAMP, que é softwares gratuito e possui versão diretamente online. Outra possibilidade são programas para modelagem 3D como o SketchUp da Google. Estudos de cores podem ser feitos com paletas prontas abertas na rede, ou criadas a partir de imagens específicas em sites ou aplicativos como Adobe Color CC, Cheeky My Colours, Colorzilla, Color Combos ou mesmo programas para manipulação de imagens. Estudo para propostas de cores que é uma etapa importante o de estudo de cores já que propõe a estética visual do material à ser produzido.

Quando partimos para a produção propriamente dita, chegam questões como os equipamentos e quais serão necessários para a realização audiovisual. De maneira geral fica a preocupação com a qualidade na captação de imagem, vídeo e som, e é claro que pode se falar de equipamentos profissionais de câmeras e captadores. Porém na produção dentro do ambiente escolar, talvez o mais importante seja o processo de produção em si, então é possível fazer uso de equipamentos dos próprios estudantes como câmeras simples e aparelhos celulares. Entendendo o cinema como linguagem, vale a pena o estudo sobre seus formatos, sua história e a contextualização. O cineasta e teórico russo Serguei Eisenstein (1990), em seu livro “A forma do filme”, identifica a montagem cinematográfica como ação principal na criação da linguagem audiovisual, partindo

do plano fotográfico como elemento básico na sua criação. Pode se pensar a partir de três planos básico de enquadramentos na construção narrativa. O plano aberto geral, onde se apresenta a locação, o ambiente onde acontece a cena. O plano médio, onde se apresenta o personagem da cena em si. O plano próximo, com enquadramentos de detalhes como o rosto em um close. A partir das imagens captadas, chega se na etapa de montagem dos planos, criando ritmo para a narrativa. Encontrando uma variedade de softwares para edição audiovisual, onde os mais usuais são o Sony Vegas, o Premiere da plataforma Adobe, o Final Cut do sistema Mac, além de softwares simples como o Moovie Maker, ou programas de apresentação de slides como o Power Point, também do sistema Windows, porém, são programas pagos. Para um trabalho mais acessível pode se utilizar softwares gratuitos como o Impress para criação de apresentações animadas, e para montagens mais complexas o DaVinci, ou softwares livres como o Blender, para animação 3D, ou o Kdenline que oferece edição em linha de tempo. A edição de áudio pode ser usado um softwares mais básico como o Audacity ou o Reeper, ambos softwares livre.

Para produção audiovisual em plataformas móveis que é uma possibilidade rica, já que é uma tecnologia muito disseminada entre os estudantes e professores, os aparelhos celulares e smartphones podem ser usados tanto para a captação de imagem e som, quanto na própria montagem e edição deste material. São propostos aplicativos como Adobe Clip, Filmora Go, Kine Master, Intro Maker e Cute Cut, para realização de pequenos curtas metragens, como exercícios de linguagem e narrativas audiovisuais, além de apresentar possibilidades acessíveis para produções individuais, já que são utilizados equipamentos pessoais. Para criação de cartazes ou outras imagens estáticas podem ser usados o Adobe Photoshop, mas existe o referencial livre que é o Gimp. Após o término do produto audiovisual, vem a prática de assistir os vídeos produzidos, que pode acontecer em sala de aula, mas é interessante pensar em modos de compartilhamento como redes sociais e plataformas de publicação de vídeo. Os mais usuais são o Youtube e o Vimeo, onde é possível a criação de canais para publicações. Tratando, assim, a produção audiovisual como uma possibilidade de transpassar por várias mídias e fazendo uso de diversas tecnologias para sua criação. O cinema se transforma em suporte para a integração destas tecnologias junto ao cotidiano pedagógico para criação de novos conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pretende, aqui neste projeto, fechar todas as possibilidades tecnológicas de produção e edição audiovisual, nem de afirmar quais são os melhores caminhos para a realização de atividades que integrem o cinema com a escola. Contudo, acabamos por identificar tecnologias acessíveis para o trabalho com o audiovisual. Sabe-se das dificuldades financeiras, para trabalhar com equipamentos de ponta e alta tecnologia, enfrentados pelas gestões escolares na aquisição de uma infra-estrutura básica para produção audiovisual, principalmente na educação pública. Devemos lembrar também da questão do tempo necessário para o trabalho com o audiovisual, pois precisa de etapas específicas para sua realização, portanto são atividades que acontecem em várias aulas, funcionando como projetos para serem desenvolvidos em maiores espaços de tempo. Além de horas necessárias para apresentação de repertórios, históricos e estéticos, para que não sejam ações deslocadas ou descontextualizadas. Além disso, o trabalho pedagógico exige um bom entendimento relativo às capacidades de cada faixa etária para o desenvolvimento de atividades específicas, para que realmente aconteça fruição no processo educativo. Por vezes é preciso ativar de maneira lúdica e mais despreocupada com o produto final, por outras já se faz necessário um caminho mais técnico junto aos estudantes. Mas, entendendo o cinema como uma possibilidade de inovação pedagógica, no sentido de dar autonomia aos estudantes em seus processos de criação de novos conhecimentos. Tendo em vista que a linguagem audiovisual, tão presente na vida atual, transita por várias mídias e tecnologias e que acaba por possibilitar novos modos de comunicação e interação. O cinema pode e deve ser usado na escola, tanto na ilustração de conteúdos, quanto como processos de criação. Muito se fala sobre a inserção de tecnologias digitais de informação e comunicação nos processos pedagógicos, e se enxerga aqui, no cinema como linguagem e suas técnicas de produção audiovisual, como possibilidade de uso estético, poético e conceitual destas tecnologias, que podem ativar de maneira criativa os conteúdos escolares.

REFERÊNCIAS

BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie France. **Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador**. São Paulo: Paulinas, 1989.

BERGALA, Alain. **A Hipótese-Cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Booklink, UFPR, Rio de Janeiro, 2008.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**. Rio de Janeiro: Trans Editora 34, 2000.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. 2a Ed. Belo Horizonte: Autêntica. 2002.
EISENSTEIN, Sergei. **A forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor LTDA, 1990.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 48º reimpressão. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005.

FRESQUET, A; MIGLIORIN, C. **Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14**. In: FRESQUET, Adriana (Org.). **Cinema e Educação: a lei 13.006 reflexões, perspectivas e propostas**. Ouro Preto: Universo Produções, 2014.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GOMES, Alessandra. **Poéticas, Cinema e Educação – um estudo sobre experiências de aprendizagem com cinema na escola**. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos. 2015.

KENSKI, Vani Moreira. **Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias**. Cadernos Pedagogia Universitária, USP, SP, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Aprendizagem mediada pela tecnologia**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente Cinema**: educação, política e mafuá. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2015.

MORIN, Edgar. **Complexidade e Transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do ensino fundamental**. Natal, RN: UFRN, 1999.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do Cinema**. 4º ed. Rio de Janeiro: Graal, 2008.



A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

CESTARI, Pedro Henrique Brunozzi¹

RESUMO: Há tempos o filme está presente na educação básica brasileira como material de apoio às aulas regulares. Entretanto, o verdadeiro potencial transformador do cinema está, principalmente e de maneira muito mais eficaz, no processo de produção de obras cinematográficas pelos próprios alunos e sob a orientação do professor. Tomando como exemplo prático a nossa experiência com o *Filmmaking Afterschool Workshop*, oficina permanente de produção de cinema realizada no Colégio Sesi Internacional de Curitiba entre 2014 e 2017, ficam evidentes os efeitos positivos da produção de filmes como ferramenta didática. A utilização da produção cinematográfica nas escolas, em oficinas de cinema extraclasse, mostraram-se de grande valia no aprofundamento do processo de ensino-aprendizagem, atuando no desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas e relacionais a partir do trabalho em equipe, da resolução de problemas e das relações das práticas do fazer cinema com os conteúdos obrigatórios do Ensino Médio.

PALAVRAS-CHAVE: Oficinas de Aprendizagem. Prática pedagógica. Produção cinematográfica. Educação.

INTRODUÇÃO

Este artigo não parte apenas de uma vontade de tornar a produção audiovisual atrativa ou acessível ao público em idade escolar, mas, sobretudo, da constatação do poder que tais práticas têm de enriquecer o processo de desenvolvimento das competências e habilidades tidas como foco da educação básica. Tomando como base e inspiração a experiência do *Filmmaking Afterschool Workshop*, desenvolvido no Colégio Sesi Internacional de Curitiba entre os anos de 2014 e 2017, este artigo propõe reflexões acerca das práticas adotadas na inserção das oficinas extraclasse de cinema, bem como a defesa da produção

¹Graduado com Licenciatura Plena em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Londrina – UEL e Especialista em Cinema com Ênfase em Produção pela Universidade Estadual do Paraná – Unespar/FAP. E-mail: cestariphb@gmail.com

cinematográfica como possível auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Médio brasileiro.

Na prática docente brasileira, já é comum a utilização de obras audiovisuais em sala de aula como forma de despertar a atenção ou a curiosidade dos alunos, suscitar debates sobre temas relevantes ou estimular o pensamento crítico. Tais discussões permeiam o ambiente acadêmico há décadas. Não é comum, contudo, nos cursos de pedagogia, o estímulo ou mesmo o estudo sobre a possibilidade de utilização do próprio fazer cinematográfico, na prática, por parte dos próprios alunos, como ferramenta didática na construção do conhecimento ou como metodologia de avaliação e aferição dos resultados do processo de ensino.

Ademais, a produção de cinema é comumente vista como uma prática cara, complicada e de difícil articulação, especialmente quando realizada por pessoas sem formação específica ou grande experiência da área. Fica evidente nas palavras do historiador, crítico de cinema e defensor do cinema brasileiro Paulo Emílio Salles Gomes, a necessidade de uma mudança cultural no tocante à histórica desvalorização das produções nacionais, lógica que aqui aplicamos à defesa das produções locais/regionais e da produção de cinema pelos jovens estudantes:

Na apreciação do passado do nosso cinema, a opção otimista tinge-se de sentimentalismo. Quanto a mim, não me furto a esse estado de espírito, e aplico à cinematografia brasileira as palavras de Antonio Candido sobre a nossa literatura: *Se não for amada, não revelará sua mensagem, e se não amarmos, ninguém o fará por nós.* Cabe, acrescentar que, no cinema, ainda muito mais do que nas outras formas de expressão artística, os critérios propriamente estéticos estão longe de exaurir os ângulos de interesse de uma obra. Convém lembrar, ainda, por menos agradável que se considere a asserção, que o cinema brasileiro nos exprime e revela. (GOMES, 1982, p. 150, grifos do autor)

O cinema brasileiro nos exprime e nos revela? A qual cinema brasileiro se refere o autor? O audiovisual, principalmente, é visto como algo muito distante, caro e complicado para se produzir, acessível apenas a uma elite econômica ou intelectual. Há uma marca cultural no Brasil que tende a nos fazer tomar como parâmetro de qualidade o que é produzido à semelhança dos grandes estúdios estrangeiros, sobretudo nas últimas décadas. Quanto mais caro e "bem

produzido” é o filme e quanto maior é o gasto em publicidade, melhores tendem a ser os resultados em bilheteria; logo, as obras de maior sucesso tendem a ser aquelas encabeçadas por grandes produtoras e distribuidores comerciais como a Globo Filmes, não deixando muito espaço para produções menores, autorais e regionais – pelo menos no imaginário popular.

O pequeno produtor em potencial acaba, muitas vezes, por sequer considerar a possibilidade de transformar suas ideias em um filme, já que não teria condições de realizar uma superprodução a exemplo dos grandes estúdios americanos ou filmes brasileiros de sucesso. Mais ainda, falta ao pequeno produtor em potencial o conhecimento de que é possível, com poucos recursos ou com financiamento público-privado, realizar uma obra com qualidade e potencial de importante expressão cultural. Este fenômeno acaba por afastar a possibilidade de aplicação destas práticas nas escolas. Entretanto, a partir de nossa experiência com os *Afterschool Workshops*, pudemos atestar a total viabilidade da presença constante de oficinas de cinema como atividade extraclasse em contra turno para jovens de 14 a 17 anos, da primeira à terceira séries do Ensino Médio.

EDUCAÇÃO E CINEMA: DUAS PRÁTICAS COLETIVAS

O cinema como ferramenta de apoio à educação básica, os benefícios didáticos da utilização dos filmes no processo de ensino-aprendizagem e as limitações técnicas e de formação que os professores – sobretudo da rede pública de educação – enfrentam no dia-a-dia são amplamente abordados como objetos de estudos acadêmicos nas licenciaturas brasileiras. A linguagem imagética pode ser um importante aliado em sala de aula, visto que uma das maiores dificuldades dos professores é despertar o interesse dos jovens pela educação formal tradicional em um mundo cada vez mais midiático. Um dos traços mais singulares da humanidade é sua capacidade comunicativa: a habilidade de transformar o mundo em linguagem. Ao longo do nosso processo evolutivo, este pode ser o aspecto de maior e mais constante mudança.

Na contemporaneidade, o estudo das transformações das formas de linguagem simbólicas formais divide espaço com a necessidade de compreendermos melhor outras formas de linguagem que, embora em muito maior sintonia com as

necessidades dos jovens na pós-modernidade, por muito tempo foram relegadas à marginalidade. A tradicional sustentação dos processos de produção de conhecimento exclusivamente na linguagem verbal, portanto, não tem potência suficiente para, sozinha, atender às demandas da juventude no cenário pós-moderno, como afirma Marcos H. Camargo:

Baseado em generalizações e em conceitos universais, o conhecimento intelectual é a base da razão que deseja a onisciência do mundo. Mas, a palavra não tem condições de substantivar e conceituar o mundo todo. E na medida em que os conceitos intelectuais igualam entes singulares, punem a diversidade existente. Por isso, o conhecimento mediado pela linguagem verbal também é incapaz de nos entregar a cognoscência imediata do real. (CAMARGO, 2017, p. 139)

A linguagem verbal/escrita que, em contraposição à imagética, apresenta-se burocrática, lógica, simbólica e ainda fundante do sistema de educação formal, não dá conta de responder às constantes e imprevisíveis transformações da comunicação no mundo líquido globalizado contemporâneo. Qual seria o papel da cultura audiovisual neste contexto? Como pode a linguagem verbal tradicional satisfazer às urgências da juventude contemporânea? Mais ainda: como será possível que a educação formal tradicional, fundada exclusivamente na linguagem escrita, habilite os jovens nascidos no século XXI a produzirem conhecimento de maneira criativa e eficiente com o uso das novas formas de linguagem não verbais?

É necessário que aqui façamos uma breve comparação entre “dois mundos”: [1] aquele em que, há menos de duas décadas, as únicas formas de comunicação que fugiam ao padrão simbólico verbal eram a música, a dança, o teatro, o cinema e a televisão. Mais ainda, o interessante aqui é que as formas estéticas não codificadas que produziam experiências sensoriais e, assim, transmitiam conteúdo e sentido, ainda tinham hora e lugar para acontecer – a partir de veículos particulares, plataformas bem definidas e, principalmente, com maior controle institucional. Entretanto, [2] no mundo contemporâneo, permeado por múltiplos meios e plataformas que nos bombardeiam os sentidos a todo o tempo, como o *live streaming*, o *videolog*, as redes sociais, os vídeo games e os canais *on demand*, o audiovisual tem um papel fundamental e indiscutivelmente mais fluido, não totalmente desatrelado ao jugo institucional, mas não apenas determinado por ele.

Temos, portanto, um contexto em que a cultura audiovisual do cinema, da televisão e sobretudo das novas mídias sociais acabam por permitir e incentivar outras formas de significação do mundo por meio da democratização da criação de conteúdo em uma infinidade de formas possíveis e por qualquer pessoa, de maneira fluida, independente e informal. As possibilidades técnicas de produção de conteúdo são acessíveis a qualquer jovem com um *smartphone*, um aplicativo de edição de vídeo e acesso à internet. Na contemporaneidade, portanto, a comunicação não é apenas uma ferramenta para a sobrevivência da espécie dominante no planeta, mas a tradução da sua própria existência e evolução. Referindo-se ao potencial semiótico do cinema, Turner diz que

Teoricamente o signo pode ser decomposto em duas partes. O significante é a forma física do signo: a imagem, ou palavra, ou fotografia. O significado é o conceito mental referido. Juntos formam o signo. Os significados também acumulam significações sociais. Este segundo nível de significado é o que mais nos interessa neste livro, pois é onde atua a significação no cinema: na organização da representação para dar um sentido específico a um público específico. (TURNER, 1997, p. 54)

É na esteira deste processo informal de inclusão das massas nas variadas formas de produção audiovisual, ainda que amadora e pouco autoconsciente e, sobretudo, extremamente potente no tocante ao ato de dar significado ao mundo, que a inclusão destas práticas na educação dos jovens pode vir a ser de grande valia para, por um lado, aprofundar e complexificar a experiência de aprender e, por outro, despertar o interesse de possíveis futuros profissionais do cinema a partir deste primeiro contato – agora de maior qualidade técnica e teórica – com a produção cinematográfica.

É extremamente importante, então, que as instituições de educação levem em conta estas novas formas de comunicação que permeiam a vida dos alunos, estes já nascidos num mundo de incessantes apelos visuais e urgências socializatórias cada vez mais incomuns. Não é nova, contudo, a tentativa de inclusão destas linguagens como apoio à prática didática em sala de aula, sobretudo no auxílio ao professor na luta pela atenção e concentração dos adolescentes em escolas de metodologia tradicional.

O cinema está no universo escolar, seja porque ver filmes (na telona ou na telinha) é uma prática usual em quase todas as camadas sociais da sociedade, seja porque se ampliou,

nos meios educacionais, reconhecimento de que, em ambientes urbanos, o cinema desempenha um papel importante na formação cultural das pessoas. (DUARTE, 2002, p.86)

Entretanto, o processo de produção de uma obra cinematográfica, quando aplicado ao projeto educacional como ferramenta didático-metodológica, pode de maneira ainda mais profunda e satisfatória produzir resultados educacionais imediatamente perceptíveis e duradouros para os alunos. Partimos, aqui, do pressuposto de que a construção do conhecimento é, desde o início, uma prática coletiva. “A aprendizagem é geradora de conhecimento e, portanto, de desenvolvimento. O conhecimento, por sua vez, é gerado e co-construído coletivamente, e produzido na interatividade entre duas ou mais pessoas que dele participam” (BOLZAN, 2002, p. 53).

Se partirmos da premissa de que a educação formal escolar é, toda ela, uma relação construtiva do conhecimento formada por agentes – sendo eles o professor e os alunos – de igual importância e participação no processo, devemos com prioridade levar em consideração as práticas educacionais que, por essência, priorizam relações colaborativas de resolução de problemas e produção de resultados. Tomando emprestadas as palavras de Paulo Freire (1996, p. 47), “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Aqui, por ora, não nos referimos apenas à produção audiovisual como possibilidade de aprofundamento da prática de ensinar, de aprender e de aprender a aprender, mas, de modo geral, a quaisquer atividades artísticas ou científicas que estimulem o trabalho em equipe e o pensamento criativo, bem como o planejamento e a execução coordenada de atividades simultâneas com vista à resolução de problemas e à obtenção de resultados específicos.

AS OFICINAS DE APRENDIZAGEM

A inspiração original deste artigo vem de nossa experiência no ensino de Sociologia, *Photography* e *Filmmaking* no Colégio Sesi Internacional de Curitiba, entre os anos de 2014 e 2017. A metodologia desta rede de ensino é apoiada em um tripé metodológico criado por Márcia Conceição Rigon, adotado pelo Sesi Paraná a partir de 2005 e que consiste em uma organização escolar baseada: [1] nas Oficinas de Aprendizagem; [2] na Interseriação – em que as turmas são

compostas por alunos das três séries do Ensino Médio; e [3] no trabalho em equipes durante todo o ano letivo. De acordo com a Proposta Pedagógica do Colégio Sesi-PR (2011):

As Oficinas de Aprendizagem propiciam contextualizar o conteúdo, mobilizam competências já adquiridas, promovem o desenvolvimento de habilidades e provocam a aprendizagem significativa ao estabelecer uma relação de reciprocidade entre o aluno e o objeto de conhecimento exposto na situação problema/desafio. (SESI, 2011, p. 57)

As Oficinas de Aprendizagem são a pedra fundamental da metodologia proposta por Rigon. Seguindo esta metodologia, as turmas são divididas em equipes de cinco alunos, compostas por meninos e meninas dos três anos no Ensino Médio. A cada bimestre, os alunos escolhem novas Oficinas onde serão formadas novas equipes. As Oficinas são sempre temáticas e têm como objetivo a resolução de um desafio: uma pergunta fundamental que serve como guia para os conteúdos trabalhados pelas diferentes áreas do conhecimento. Ainda segundo Rigon (2010, p. 17), “a partir da resolução dos desafios, [...] o aluno é levado a tomadas de decisões cada vez mais profundas, [...] fazendo-o prever situações que possam se apresentar, a partir do estabelecimento de relações, análises, comparações e analogias, presentes nas situações de aprendizagem das Oficinas”.

Com foco na pesquisa e priorizando o protagonismo dos alunos no processo, o papel do professor passa a ser o de “facilitador e mediador da aprendizagem, conduzindo os alunos a desenvolverem suas estratégias de aprendizagem e a fazer uso de seus talentos e habilidades” (RIGON, 2010, p. 89). Nestas oficinas, durante o bimestre, os professores trabalham de maneira interdisciplinar, contribuindo com conteúdos da grade curricular obrigatória e que auxiliam diretamente na resolução dos problemas apresentados segundo o tema daquela oficina em particular, e orientam as equipes na busca pelas respostas ao desafio e, ao final do bimestre, estas apresentam seus resultados para os colegas, professores e familiares no que se convencionou chamar de Evento de Finalização.

O processo de aprendizado baseado no trabalho coletivo, em que os alunos precisam aprender a mediar conflitos, lidar com frustração e com a responsabilidade de administrar o próprio tempo e a própria agenda, por exemplo, mostra-se, na prática, extremamente eficiente, ainda que complexo e desafiador. O

amadurecimento dos jovens é perceptível após os três anos do Ensino Médio, ao passo que os conteúdos obrigatórios são apreendidos a partir da resolução de problemas reais, de maneira autônoma e colaborativa. Em resumo, a partir do trabalho interseriado, coletivo e baseado em resolução de problemas-desafios, são desenvolvidas ao mesmo tempo as competências cognitivas e relacionais dos jovens.

Ora, não é a produção cinematográfica baseada nestes mesmos princípios? Não seria esta, portanto, uma ferramenta eficiente na construção do processo de aprendizagem? Será possível, então, a aplicação da lógica das Oficinas de Aprendizagem na criação de uma oficina permanente de produção de cinema com jovens do Ensino Médio? Foi partindo desta lógica que propusemos à direção do colégio, em 2014, a criação do *Filmmaking Afterschool Workshop*, o qual analisaremos a diante.

A PRODUÇÃO DE CINEMA NA ESCOLA

As diferenças entre os Colégios Sesi regulares (que somam, ao todo, cinquenta e três unidades no estado do Paraná) e o Sesi Internacional de Curitiba são, em primeiro lugar, que este último funciona de maneira integral e bilíngue. No SESI Internacional, todo o currículo do Ensino Médio é trabalhado em português e inglês durante as aulas regulares das disciplinas obrigatórias, na parte da manhã. Alguns alunos optam ainda por terem inclusas as aulas de Francês ou Alemão à grade curricular. Após o almoço, os estudantes participam dos *After-school Workshops* – oficinas semestrais extraclasse em que os alunos são inscritos segundo seus interesses ou afinidades em relação aos temas, e os *Workshops* são criados e coordenados pelos próprios professores da escola, segundo suas habilidades para além das disciplinas da grade regular que ministram na parte da manhã.

Os *Afterschool Workshops* são espaços onde os alunos aprendem e praticam a língua inglesa enquanto participam de atividades esportivas, científicas ou artísticas. De 2014 a 2017, dentre as várias opções ofertadas, os jovens podiam escolher os *Workshops* batizados de *Debate Club*, *Photography* e *Filmmaking*, ministrados pelo autor deste artigo. Esta última opção, que por ora nos interessa, era voltada à produção de curtas-metragens escritos e totalmente produzidos pelos próprios

alunos com a orientação e supervisão do professor responsável. Duas vezes por semana, em encontros de uma hora e meia na parte da tarde, os alunos aprendiam teoria e prática, discutiam, ensaiavam, planejavam e executavam as produções que seriam, ao final do semestre, exibidas para a comunidade escolar no anfiteatro da Federação das Indústrias do Estado do Paraná – FIEP, a mantenedora do Colégio Sesi Internacional e cuja sede Campus da Indústria abriga a escola.

No *Filmmaking Afterschool Workshop* os alunos praticavam os conteúdos estudados nas outras aulas, treinavam uma língua estrangeira e aprendiam, de maneira prática e colaborativa, todos os passos e funções da produção audiovisual. A quantidade de competências e habilidades desenvolvidas durante o processo de produção de uma obra cinematográfica é comparável às incontáveis possibilidades de aplicação destas obras no próprio ambiente escolar, ou mesmo na emancipação artística e política dos adolescentes. Discorreremos sobre ambos os temas separadamente.

Em primeiro lugar, tanto quanto o ato de aprender, a produção cinematográfica é essencialmente um processo coletivo. As habilidades necessárias em ambas as práticas envolvem a divisão de tarefas, a cooperação, a capacidade de mediação de conflitos, a resolução de problemas e a administração de frustrações e imprevistos, conforme a Proposta Pedagógica do SESI-PR.

[...] as competências a serem desenvolvidas com as oficinas são as **competências cognitivas** e relacionais. Nas competências cognitivas desenvolver no aluno a capacidade de analisar, sintetizar e interpretar dados, fatos e situações; relacionar informações, representadas em diversas formas, construindo argumentos consistentes; construir e aplicar conceitos das várias áreas do conhecimento; mostrar ao aluno a capacidade de converter problemas em oportunidades e também de solucionar problemas. Nas **competências relacionais** desenvolver no aluno a capacidade de planejar, trabalhar e decidir em equipes; desenvolver a capacidade de se responsabilizar pelo seu processo de aprendizagem e de se auto avaliar e elaborar propostas de melhoria para si mesmo e para sua equipe de trabalho. (SESI, 2011, p. 62-63, grifos nossos)

Se entre adultos num *set* eventualmente ocorrem conflitos e desentendimentos, entre os adolescentes esta é uma constante. Ademais, os filmes produzidos no

Filmmaking não tinham orçamento. Parte do desafio era justamente o planejamento e a execução de um projeto criativo e eficiente de produção de curtas-metragens interessantes, intrigantes, engraçados ou poéticos que encantassem os espectadores e não despendessem recursos financeiros do colégio ou dos próprios alunos.

Os jovens entre 14 e 17 anos, juntos em equipes mistas, eram apresentados a técnicas de *storytelling* e escrita de roteiros, estudavam gêneros fílmicos e estilos narrativos e realizavam exercícios em sala. Ao final desta primeira etapa, as equipes escreviam os roteiros que seguiriam para a fase de produção. Durante a primeira fase também era feita a mobilização de recursos necessários à realização dos filmes (câmeras, figurino, maquiagem e objetos de cena, todos trazidos de casa). Eram também apresentados pelo professor os conceitos básicos e técnicas de composição e enquadramento, captação e edição de áudio e vídeo, produção artística – cenário, figurino e maquiagem, entre outras funções presentes em *sets* de cinema. No *Filmmaking*, as funções de Produção eram compartilhadas entre toda a equipe, que após mobilizar os recursos disponíveis, improvisava soluções de cenário, maquinaria e efeitos especiais, por exemplo.

A fase de produção acontecia no próprio Campus da Indústria e, por este motivo, as dificuldades inerentes à realização de filmes em ambiente escolar, como o constante tráfego de pessoas, a iluminação inadequada, o barulho excessivo, o tempo limitado e os cenários improvisados, exigiam grandes exercícios de criatividade e engenhosidade por parte dos alunos e do professor. Todos os materiais utilizados nas produções eram trazidos ou criados pelos alunos, frequentemente com o auxílio de professores das disciplinas regulares como arte, física, matemática e química, aplicando conceitos estudados em sala durante as aulas da grade obrigatória. A pós-produção também era realizada pelos alunos, que aprendiam técnicas de montagem, edição e finalização, utilizando computadores próprios ou os fornecidos pela escola.

Como resultado, o planejamento e a execução dos projetos acabavam sendo divididos entre os jovens, que precisavam mobilizar incontáveis habilidades cognitivas e relacionais ao longo do processo, de maneira coletiva, criativa e orgânica. Por fim, além de aprenderem a escrever, filmar, atuar, dirigir e editar, todos

acabavam experimentando o que é, de fato, o trabalho de produção de uma obra cinematográfica, função que, segundo a produtora Cláudia da Natividade, frequentemente passa despercebida:

É um pouco ingrato nesse sentido, porque é um trabalho que não aparece. Se as coisas dão errado, é só aí que as pessoas vão perceber que faltou o trabalho de produção. Se as coisas dão certo, a impressão é que tudo fluiu de forma natural. E não é nada natural. O trabalho da produção é esse: muito planejamento para fazer com que as coisas todas funcionem. (NATIVIDADE, 2015)

Além disso, os alunos eram a todo o tempo orientados pelo professor a fazerem relações entre o exercício de suas funções na produção do filme e os conteúdos estudados em sala pelas disciplinas regulares. Os jovens eram estimulados a elencar e pôr em prática os conteúdos de física, química, matemática, produção de texto, filosofia e sociologia, por exemplo, durante todo o processo produtivo, desde a pesquisa e escrita do roteiro até a execução dos efeitos especiais práticos e a finalização das obras.

Em segundo lugar, os filmes produzidos nos *Afterschool Workshops* mostraram-se como síntese das angústias e aspirações dos alunos. Os gêneros e as temáticas dos curtas-metragens eram escolhidos livremente por cada equipe, ainda nas primeiras aulas e após a exposição, por parte do professor, de conceitos, teorias e um breve histórico da cinematografia mundial e brasileira. Os filmes resultantes variam entre comédia romântica ou nonsense, drama, suspense policial e terror, por exemplo. Embora o *Filmmaking* não tivesse o objetivo de estimular a produção de filmes especificamente de cunho educativo, as obras resultantes apresentam temáticas como, por exemplo, crítica social, conscientização contra o uso de drogas, discussões sobre escolha profissional, violência urbana, suicídio e sexo na adolescência – temas que, como mencionado anteriormente, partiram sempre das livres escolhas das próprias equipes.

OS EFEITOS DO FILMMAKING NO AMBIENTE ESCOLAR

Nas histórias produzidas durante as oficinas, ficam evidentes as preocupações dos estudantes com as incertezas do futuro, os conflitos existenciais e as constantes mudanças do presente e a rebeldia inerente ao imaginário adolescente. O processo produtivo dos curtas-metragens se torna uma potente válvula

de escape para frustrações, um canal de comunicação entre as vivências juvenis e o mundo e, ainda mais profundamente, uma plataforma de expressão criativa das ideias e sentimentos dos alunos – o que nem sempre é possível no sistema educacional tradicional. Conforme o entendimento do cineasta brasileiro Luiz Carlos Lacerda, o papel do ensino de Cinema deve ser justamente o de

estimular o interesse pelo conhecimento de sua História, substanciado pelo acesso a materiais informativos, estimular a leitura da bibliografia existente dentro e fora da Academia, mas principalmente assegurar e provocar esse espírito crítico que seja capaz de fomentar a experimentação e o nascimento de estilos peculiares, subjetivos e criativos. A liberdade de expressão *ipsis literis*. Instrumentalizar os alunos para o exercício da criação. [...] A essência da liberdade de criação está no Conhecimento. Aos professores cabe fornecer aos alunos as bases desse conhecimento. Mas principalmente instigá-los ao exercício da criação sem limites – apostar no caos como terreno fértil de onde seguirá o Novo, a experimentação como princípio e como fim. (LACERDA, 2018, p. 95-97)

O *Filmmaking*, além de todas as contribuições durante o processo de construção do desenvolvimento cognitivo, relacional e emocional dos alunos, deu voz e segurança a jovens que, antes, ou não tinham espaço para se expressarem durante as aulas regulares, ou se sentiam inseguros para se expressar e dar vazão a suas ideias e sentimentos por meio da linguagem verbal tradicional.

A partir do segundo semestre de 2014, os filmes produzidos não eram apenas exibidos à comunidade escolar, mas concorriam ao *Sesi Awards*: premiação segundo categorias técnicas e artísticas estabelecidas e julgadas pelo corpo docente e convidados. A cerimônia acontecia no Auditório Mário de Mari, onde os filmes eram exibidos e ocorria a entrega dos prêmios – réplicas de estatuetas do Oscar, recebidas pelas equipes ao som dos aplausos de pais, professores e convidados dos próprios alunos. O grau de comprometimento dos jovens passou a ser cada vez maior, ao passo que os filmes produzidos se tornaram instrumento de realização pessoal, expressão artística e, sobretudo, construção da autoestima e identidade dos alunos participantes.

Como consequência, a prática da produção audiovisual passou a constituir uma importante ferramenta avaliativa no colégio, já que alguns professores das disciplinas regulares adotaram a modalidade como opção de atividade avaliativa

em equipe. Os alunos que participavam do *Filmmaking*, quando nas Oficinas de Aprendizagem regulares, trabalhavam em equipes com colegas que participavam de outros *Afterschool Workshops*, e transmitiam a estes últimos o que aprendiam durante a produção dos filmes. Conseqüentemente, a prática do *Filmmaking* contribuiu para a construção de uma cultura audiovisual cada vez mais presente e produtiva em todo o ambiente do escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devido ao modo como as oficinas de cinema e demais *Afterschool Workshops* eram estruturados no Sesi Internacional, estes não dispunham de nenhuma ajuda de custo adicional por parte da escola para a produção dos filmes, além da cessão do espaço, da estrutura do Campus da Indústria e do tempo do professor. Como citado anteriormente, os materiais utilizados, equipamentos e recursos humanos eram todos providos pelos próprios alunos ou pelo professor responsável. A criatividade necessária e a capacidade de resolução de problemas despendidas pelos envolvidos, bem como as competências relacionais mobilizadas para que se pudesse coordenar uma equipe de adolescentes e produzir um curta-metragem sem orçamento, dentro dos muros da escola, tornaram o fazer cinematográfico uma ferramenta extremamente potente na educação destes jovens.

Nossa experiência, bem como os estudos sobre o assunto, demonstra que não se faz necessário um grande dispêndio de recursos por parte dos colégios ou do Estado para que estas práticas possam existir em um número muito mais expressivo de instituições de ensino, sejam públicas ou privadas, nas capitais ou no interior dos estados brasileiros. O maior investimento é humano, sendo necessário que um professor com interesse pela área e, obviamente, tempo remunerado fora de sala de aula, esteja disponível para, durante um determinado período na semana, orientar os alunos interessados na produção de seus filmes. Muitos professores, inclusive, têm a possibilidade de dedicarem parte de sua carga horária a projetos extraclasse, relacionados ou não à sua disciplina de formação.

Existem, em outras regiões do Brasil, iniciativas que visam incentivar a produção independente de filmes documentários e de ficção por parte de jovens

estudantes, na maioria das vezes com baixo ou nenhum orçamento e sem vínculos com produtoras profissionais ou sistemas públicos de captação de recursos. Em alguns projetos independentes, quase sempre os filmes têm teor educativo – e podem ser utilizados como material de apoio em aulas da grade obrigatória – ou algum viés de conscientização ou de cunho moral religioso. Entretanto, tais projetos não são próprios das escolas ou do sistema educacional, tampouco permanentes e, como efeito, não atingem a todos os alunos interessados – ou que poderiam vir a ter interesse – em participar destas oficinas.

Uma possibilidade, então, seria a criação de políticas de incentivo à implantação – sob a orientação de professores que se interessem pela experiência – de oficinas permanentes de cinema em contra turno, ou mesmo de produção audiovisual de maneira mais ampla, contemplando outras formas de linguagem, como vídeos para a internet, por exemplo. Tais oficinas costumam ter um alto grau de interesse por parte do público jovem, além de um baixíssimo impacto financeiro à instituição frente aos potenciais ganhos educacionais à comunidade escolar, sobretudo em relação ao processo de aprendizagem, à construção da identidade social dos alunos e à abertura para possíveis futuras oportunidades profissionais para estes jovens.

A partir de uma mudança cultural, fortalecendo a valorização do Cinema como prática constante dentro da própria escola, com acompanhamento de professores engajados e conhecidos dos alunos e a possibilidade de aferição dos resultados ao longo do processo, a produção de cinematográfica tem potencial para, de maneira responsável e afetuosa, contribuir para o aprofundamento do processo de construção do conhecimento, da autoestima e de uma prática educacional realmente plena.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLZAN, Dóris Pires Vargas. **Formação de Professores:** compartilhando e reconstruindo conhecimentos. Porto Alegre: Mediação, 2002.

CAMARGO, Marcos H. **Formas diabólicas:** ensaios sobre cognição estética. Londrina: Syntagma Editores, 2017.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 33^a ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Paulo Emílio Salles. **Crítica de Cinema no Suplemento Literário**. vol. II. Rio de Janeiro: Paz e Terra/Embrafilme, 1982.

LACERDA, Luiz Carlos. **A Educação do Olhar**. In: SILVA, Acir Dias da; CIRINO, Salete P. M. (Org,). Cinema Brasileiro e Educação. Unioeste, 2018. Cap. 4.

NATIVIDADE, Claudia da. **A atuação dos profissionais de produção no cinema**. São Paulo, FAP-PR, 20 de fevereiro de 2015. Entrevista concedida via skype para Ana Clarissa Hupfer. In: HUPFER, Ana C. Os profissionais de produção e sua atuação no cinema brasileiro independente. O Mosaico. n. 14, p. 1-262. Curitiba, jul./dez. de 2017. ISSN 2175-0769.

RIGON, Márcia. **Prazer em Aprender**: O novo jeito da escola. Curitiba: Kairós. 2010.

SESI. Departamento Regional do Paraná – **Módulo de formação inicial: 40hs: material de estudo do participante**. – Curitiba: Cefor, 2010.

_____Colégio SESI ensino médio: **proposta pedagógica**. Curitiba, 2011.

_____Colégio SESI ensino médio: **projeto e identidade**. Curitiba, 2011.

_____Colégio SESI ensino médio: **procedimentos pedagógicos**. Curitiba, 2011.

TURNER, Graeme. **Cinema como Prática Social**. Tradução: Mauro Silva. São Paulo: Summus, 1997.

CINEMA E EDUCAÇÃO: POR UMA PEDAGOGIA DOS AFETOS

SANTOS, S. L

STECZ, S. S.

FELIPE, T. O.

RESUMO: Embora cada vez mais escolas exibam filmes e tenham salas de projeção, o conhecimento sobre cinema, especialmente brasileiro, ainda é majoritariamente lacunar e insuficiente. Ampliar esse conhecimento é o objetivo do projeto de extensão “Cinema Educa - Audiovisual e Educação Formação Continuada”, selecionado pelo Programa Universidade Sem Fronteiras e financiado com recursos do Fundo Paraná, que visa a trabalhar com professores e alunos de escolas da Rede Estadual de Ensino, em parceria com a Diretoria de Políticas e Tecnologias Educacionais/DPTE da Secretaria de Estado da Educação/SEED. Neste trabalho, abordaremos as oficinas realizadas com os estudantes do Colégio Estadual Euzébio da Mota, localizado no bairro Boqueirão na cidade de Curitiba, a partir da perspectiva do processo, da conectividade dialógica onde os referenciais teóricos subsidiam a prática extensionista que transforma os sujeitos que revisam as teorias saindo transformados ao final do processo. Propomos um encontro afetivo com a arte, que é mais uma iniciação do que uma aprendizagem, pois ao trabalhar com o audiovisual partimos da premissa de que se pode obrigar alguém a aprender, mas não se pode obrigá-lo a ser tocado, que é o que se busca nesta prática de trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; educação; pedagogia; afetos.

INTRODUÇÃO

Mesmo tendo se passado meia década do decreto da lei 13.006/2014 pelo Congresso Nacional e promulgação pela então presidenta da república Dilma Rousseff, que torna a exibição de filmes de produção nacional obrigatória nas escolas de ensino básico por, no mínimo, duas horas mensais - o que pressupõe um (re)pensar das práticas escolares de utilização do audiovisual em sala de aula -, muitas das instituições de ensino nacionais ainda não compreendem a importância do cinema brasileiro enquanto representação de subjetividades e culturas, tampouco como algo para além da arte cinematográfica enquanto elemento crucial para a formação estética do indivíduo, uma vez que o cinema é uma experiência de transformação de realidade, isto é, trata-se de uma “realidade” que opera diretamente na realidade mundana (MIGLIORIN, 2015).

Nesse sentido, o conhecimento sobre cinema, especialmente brasileiro, da maioria dos professores e professoras e quase a unanimidade dos alunos e alunas nas escolas públicas ainda é lacunar e insuficiente. A ampliação desse conhecimento é o objetivo do projeto de extensão “Cinema Educa - Audiovisual e Educação, Formação Continuada”, selecionado pelo Programa Universidade Sem Fronteiras e financiado com recursos do Fundo Paraná, visando ao trabalho com professores e alunos de escolas da Rede Estadual de Ensino, em parceria com a Diretoria de Políticas e Tecnologias Educacionais/DPTE da Secretaria de Estado da Educação/SEED.

No trabalho com o corpo docente, o projeto tem duas vertentes: uma prática, que envolve oficinas similares à realizada com os alunos e alunas, com discussão da linguagem cinematográfica e as potencialidades de sua utilização em sala de aula, realizadas no próprio ambiente da escola, e uma teórica, que envolve não apenas as escolas vinculadas ao projeto, mas professores interessados da rede pública de ensino paranaense, a partir de uma inscrição via Portal Dia a Dia Educação, ferramenta tecnológica integrada ao site institucional da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED-PR), onde também ocorriam os dois encontros mensais.

Já com os alunos e alunas, o projeto se enveredava, conscientemente, muito mais pelos caminhos da prática e experimentação através de oficinas semanais, do encontro com o cinema e com a arte, como muito bem defendido e disseminado por Alan Bargala em seus canônicos escritos da área:

A arte, para permanecer arte, deve permanecer um fermento de anarquia, de escândalo, de desordem. A arte é por definição um elemento perturbador dentro da instituição. Ela não pode ser concebida pelo aluno sem a experiência de “fazer” e sem contato com o artista, o profissional, entendido como corpo “estranho” à escola, como elemento felizmente perturbador de seu sistema de valores, de comportamentos e de suas normas relacionais. A arte não deve ser nem a propriedade, nem a reserva de mercado de um professor e especialista. Tanto para os alunos quanto para os professores, ela deve ser, na escola, uma experiência de outra natureza que não a do curso localizado. (BERGALA, 2008, p. 30)

Seguindo ainda essa proposta, o último eixo de atuação do projeto, que envolvia tanto professoras e professores quanto alunas e alunos e interessados e

e interessadas em geral, é a formação de público. Foi dado prosseguimento ao projeto antecessor Conversas Sobre o Cinema Brasileiro, agora como um curso de extensão que aliasse discussões técnica e sociais, conhecimento, visionamento e produção audiovisuais. Para tanto, foi organizada uma programação mensal de exibição de filmes com posterior debate com o público presente e um(a) representante da produção audiovisual nacional - às vezes, o diretor ou a diretora da própria obra exibida, como forma de aproximar o cinema nacional de seu público.

Este trabalho enfoca a experiência pedagógica do cinema a partir da realização de oficinas discentes, em que propomos um encontro com a arte, que é mais uma iniciação do que uma aprendizagem, pois ao trabalhar com o audiovisual partimos da premissa de que se pode obrigar alguém a aprender, mas não se pode obrigá-lo a ser tocado, que é o que buscamos com nosso trabalho. É disto, pois, que tratamos aqui: além meramente do registro de relatos de casos e experiências, propomos uma reflexão acerca de uma pedagogia cinematográfica, do audiovisual como recurso didático não conteudista, mas formativo e de experiência - sobretudo prática. O cinematográfico para além do texto temático, mas como invenção, ato de criação. Para tanto, partimos de um breve histórico da relação entre a educação brasileiro e o pensar do cinematográfico enquanto pedagógico, passamos pelos relatos da experiência vivenciada pelos bolsistas graduandos Stefano Lopes dos Santos e Tiago de Oliveira Felipe na prática das oficinas de audiovisual realizadas entre março e junho de 2019 no Colégio Estadual Euzébio da Mota, localizado no bairro Boqueirão, uma região periférica da cidade de Curitiba, e, por fim, realizamos uma reflexão retrospectiva, discutindo metodologias, pedagogias, (con)vivências e afetos.

1. FREIRE & BERGALA: ATRAVESSAMENTOS TEÓRICO-PEDAGÓGICOS

O ensino institucionalizado foi concebido a partir do ideal de que, através dele, seria possível suscitar e provocar grandes e significativas transformações nos indivíduos e, por consequência, na sociedade. Para além do conhecimento científico, acredita-se que o papel da escola é formar cidadãos e cidadãs com conhecimento de mundo, abertos ao diferente, responsáveis pelos seus próprios atos, conscientes de seus direitos e, ainda mais importante, deveres sociais.

Portanto, educação não se faz apenas nas escolas: este trabalho encara a educação não apenas pelo viés instrução institucional propriamente dita, intrínseca aos muros da escola e o sistema pedagógico formal, mas também como o processo em via das trocas e encontros possíveis a partir da prática dos hábitos sociais, isto é, a educação enquanto uma necessidade de compreensão e utilização de determinados comportamentos sociais em comunidade. Mais ainda: à luz da reflexão de John Dewey, um dos maiores pensadores da didática, vislumbra-se na educação aqui proposta não uma visão superficial de preparação para a vida, mas sim a educação como a própria vida em si mesma.

O conceito de comunidade também é o que define o cinema como uma experiência conjunta. A experiência cinematográfica muitas vezes está atrelada unicamente à sala de cinema (que, dadas as proporções, pode ser a sala de alguém com um sofá, um auditório, uma praça ou uma sala de aula). Não por acaso, o cinema, assim como a educação, também tem uma via instrucional: nos primórdios, carregou o fardo de representar a realidade, mas depois, enquanto se distanciava desse papel social, pôde abrir espaço para reflexões sobre o mundo, para a representação de visões de mundo e culturas plurais. Nesse sentido, pois, o cinema também educa: além de pressupor uma experiência coletiva, também traz à tona o encarar o outro, enxergar-se nele ou se distanciar, compreendendo-o. Um exercício de alteridade e subjetividades outras, como uma boa educação deveria ter a obrigação de promover.

Assim sendo, dadas tais aproximações propositivas, a reflexão das interseções entre o cinema e a educação não é uma questão exclusivamente contemporânea. No Brasil, educadores discutiam uma pedagogia cinematográfica já nos anos 1920 (CARVALHAL, 2008) - tanto que, já em 1936, foi instituído o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), uma iniciativa governamental para o uso pedagógico - neste caso, meramente instrucional - do cinema. Os filmes relacionados ao INCE serviam, dentre outros objetivos similares, à representatividade dos povos brasileiros, à fixação das culturas nas imagens impressas nos negativos que adquiriam a capacidade do movimento quando projetadas nas salas de aula. Já naquela época, quando o cinema penetra a instituição educacional, cria-se um mal-estar pelo caráter desconstrutivo da educação como era entendida nos

anos 1930. Instaurou-se, então, uma perspectiva de mudança que incentivou inúmeras reflexões acerca do modelo pedagógico até então vigente, pautado na autoridade-superioridade do professor ou da professora, responsável por expôr todo conhecimento aos discentes em uma situação de via única que, hoje, entende-se empobrecer o que se entende por educação, que se dá por uma via de mão dupla no processo de ensino-aprendizagem a partir das trocas entre o(a) que já foi ensinado(a) e o(a) que está passando por esse processo.

Essa mesma problematização dos conceitos de ensino, aprendizagem e educação perpassa também o cinema quando se fala de um cinema educativo e de um cinema como educação (pedagógico): é importante entender as diferenças cruciais entre essas duas expressões. O primeiro entende o cinema como um suporte de informação: usa-se o cinema para transmitir o conhecimento. O segundo parte do princípio de subverter a própria ideia de conteúdo, ordenado pela ideia de disciplinas e matérias educacionais. Para Bergala (2008), “trata-se, de uma pedagogia do olhar: aceitar ver as coisas, com a sua parte de enigma, antes de sobrepor-lhes palavras e sentidos”. (BERGALA, 2008, p.99). Isto é, uma pedagogia cinematográfica parte do princípio dos encontros com a arte e, talvez ainda mais importante, com a alteridade, que traz à tona a ideia de uma pluralidade de mundos a partir da diversidade de outras leituras e perspectivas sobre o mundo, o que também vai diretamente de encontro com o que disse Paulo Freire na abertura do Congresso Brasileiro de Leitura, realizado em Campinas, em novembro de 1981:

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não pode prescindir da continuidade da leitura daquele. (A palavra que eu digo sai do mundo que estou lendo, mas a palavra que sai do mundo que eu estou lendo vai além dele). (...) Se for capaz de escrever minha palavra estarei, de certa forma transformando o mundo. O ato de ler o mundo implica uma leitura dentro e fora de mim. Implica na relação que eu tenho com esse mundo”. (FREIRE, 1981)

A partir dessas ideias fundamentais, então, entende-se que o cinema enquanto didática propõe um abrir-se a experiências outras e, a partir dessa experiência, conhecer a si próprio diante das realidades possíveis de mundo. Para além de entender a temática ou representação do filme, entender o quanto aquela representação perpassa a sua própria existência no mundo ou o quanto aquela

temática te atravessa, inquieta e mobiliza. O objetivo do cinema na educação não é dar respostas, mas trazer à tona questionamentos que levam os alunos e a alunas a se tornarem protagonistas de sua própria aprendizagem enquanto processo do apre(e)nder através do exercício artístico em que não há hierarquização institucional ou humana. Sobre essas questões, também diz Freire:

Educador e educandos se arquivam na medida em que, nesta distorcida visão da educação, não há criatividade, não há transformação, não há saber. Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros. (Freire, 1987, p. 58)

Essa é a questão fundamental do cinema enquanto proposta pedagógica em sala de aula: a desestruturação reflexiva das ordens vigentes a partir de uma vivência conjunta de possibilidades e potencialidades outras, que se alia bastante, didaticamente, à concepção sócio-histórico-cultural de aprendizagem, catalisadora de um certo protagonismo estudantil, em que

o aluno (...) não é mais visto como um ser passivo - ele passa a ser concebido como um sujeito que, para construir seus conhecimentos, se apropria dos elementos fornecidos (...) pelas atividades realizadas em sala e por seus colegas para, a partir daí, desenvolver argumentos sobre o significado desses elementos no contexto social (...). Esses sujeitos aprendem a expor ideias e a ouvir as dos demais, percebem a possibilidade de buscar as informações que lhes são necessárias e desejam transformar a si mesmos (LIBERALI, 2009, p. 10).

Nesse sentido, o aluno ou aluna, centro da sala de aula (entendida aqui como espaço pedagógico e não sala-branca-de-quatro-paredes), passa a ser ativo(a), pela capacidade de desenvolver argumentos e expôr ideias, consciente da necessidade da busca por referências utras para a construção do seu conhecimento próprio, enquanto o professor ou professora se torna mediador(a), isto é, provoca conflitos, problematiza questões que suscitem discussões que levam os alunos e alunas à discussão. E, portanto, se o conhecimento não é inerente nem ao professor ou professora nem ao aluno ou aluna - é uma construção, colaborativa e afetiva -, a jornada pedagógica é também horizontal: uma travessia.

2. QUANDO O CINEMA VAI À ESCOLA: NOTAS E REFLEXÕES SOBRE UMA METODOLOGIA

Tentando entender o cinema enquanto uma aprendizagem si - e não como um instrumento pedagógico de aprendizagem, via que se vale do conteúdo e não da forma fílmica - o Colégio Estadual Euzébio da Mota possui um Núcleo de Mídia e Produção, mantido pelo zelo, empenho e afeto perenes do professor de Língua Portuguesa Márcio Roberto Neves Padilha, que utiliza da produção audiovisual protagonizada pelos alunos e alunas para discutir suas inquietações na simples atitude de lhes dar voz através das construções imagética e sonora, artísticas e poéticas.

Não é de se surpreender que o professor Marcio seja um dos professores mais querido pelo corpo discente da instituição. Há décadas, crianças e adolescentes de maneira geral vivem no mesmo sistema de ensino ao redor de todo o mundo: carteiras enfileiradas, uniformes e cadernos compõem o ambiente muitas vezes hostil a que a maioria das pessoas são submetidas há gerações. Um dos elementos que contribui na formação desse modelo de educação que se tem até os dias de hoje é a relação existente entre os conceitos de mestre e aprendiz. Essa relação cria uma enorme distância entre o(a) professor(a) e o(a) aluno(a), e gera uma relação de poder pautada no autoritarismo que ao invés de instaurar uma relação de respeito, serve apenas ao distanciamento.



Figura 1 - Making of de filmagem em sala de aula.

Nesse sentido, na tentativa de evitar esse distanciamento, antes do início efetivo do projeto, foi proposta uma sensibilização com a instituição, tanto com o corpo docente quanto com o corpo discente: a escola como um todo deveria saber do que se tratava o projeto e quais pessoas estariam ali representando-o semanalmente. Para tanto, foi importantíssimo o suporte do professor Marcio, um dos grandes apoiadores do projeto na escola, cujo trabalho já era reconhecido pelos colegas, em parceria com a diretora Olinda. Contar com seu apoio foi ainda mais importante na sensibilização dos alunos e alunas, que se inscreveram na oficina por intermédio do próprio professor, que seria o responsável por fazer a seleção das turmas que contemplariam 20 jovens do Ensino Fundamental no período da manhã e 20 jovens do Ensino Médio no período da tarde, ambas em contraturno.

As oficinas de cinema no colégio se iniciaram, então, em março de 2019. Ocorriam das 8h00min às 11h30min, com alunos e alunas dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, e das 13h30min às 17h00min com alunos do 2º e 3º anos do Ensino Médio, contabilizando no total 8 encontros de 3 horas-aula por período. A proposta pedagógica era teórico-prática: esperava-se trabalhar metade do encontro com alguma apresentação teórica a ser discutida pelos grupos, e depois uma prática atrelada à discussão anterior, em que os alunos e alunas pudessem pôr em prática, experimentar e ousar. Esses exercícios produzidos pelas e pelos estudantes eram sempre revisitados posteriormente para reflexão estética, encorajada pelo questionamento insistente dosicineiros diante dos vídeos entregues. Os alunos e as alunas deveriam pelo menos tentar entender o porquê de algumas decisões - esse é o primeiro passo para entender a si próprio, seus gostos, desejos e vontades.

A partir disso, uma máxima: todo e qualquer filme é potencialmente educativo, independente do seu conteúdo. Não a educação hegemônica da racionalidade, entretanto, mas trata-se de um aprender a observar e perceber relações: o cinema possui um fluxo intuitivo que muito revela sobre os indivíduos que são submetidos a ele, pois através de uma relação afetivo-conectiva é capaz de trazer inquietações à tona, revelando gostos e personalidades. O próprio gosto audiovisual carrega em si uma forte relação com a potência de vocações no ambiente educacional - ou mesmo a declarada ausência dele. Nesse sentido, é



preciso estar aberto à sensorialidade enquanto conhecimento, uma vez que não se pode acreditar que é possível trabalhar o cinema em sala de aula através de um olhar enviesado pela racionalidade.

Por essa razão que um filme toma proporções diversas e toca diferentemente diversos públicos: para cada pessoa, é como se tivesse sido exibido um filme diferente. É necessário deixar fluir as surpresas que o audiovisual potencialmente traz e compreender a intuição também como uma forma de conhecimento sensível.

Apesar dessa abertura às possibilidades e acasos do mundo e do cinema, a oficina dos alunos deveria resultar em três episódios documentais para uma *websérie* cujos temas dos episódios seriam escolhidos pelos próprios alunos e alunas. Com essa demanda em mente, durante todos os encontros, o grupo foi incentivado a pensar sobre o que gostaria de falar no material final da oficina e diversos temas sociais e pessoais foram apontados, como machismo, depressão, ansiedade e sexualidade. Então, através do que os alunos traziam, os assuntos eram debatidos e desenvolvidos, por meio de conversas entre os adolescentes e os oficinairos. Nesses debates, muitos alunos se abriam em relação a sua vida pessoal, relatando experiências e vivências que proporcionavam uma ampla identificação de situações entre os participantes. Era evidente que esses momentos de troca de experiências não eram vividos em nenhuma das matérias da grade regular dos alunos, o que os atraía para viver algo novo no que estava sendo proposto, o cinema. Além disso, esse ensejo levava a criação de afeto entre os estudantes e os educadores, pois a abertura que os adolescentes davam, levavam a intimidade e por fim a uma relação de empatia entre os indivíduos.



Figura 2 - Dupla de alunas dirige cena durante filmagem em quadra.

A estrutura da oficina, apesar da preexistência de um plano de aula bastante estruturado, em verdade era um organismo vivo quando posto em prática, uma vez que mudava de acordo com os alunos envolvidos nas variadas atividades e na experiência vivida conjuntamente entre osicineiros, a instituição escolar e os alunos. Não por acaso a seleção de obras audiovisuais a serem exibidas para o grupo da oficina perpassavam questões que mobilizavam os própriosicineiros enquanto estudantes de cinema. Para Bergala, essa é, na verdade, a mais sincera disposição do “professor de cinema”, tendo em vista que a “única atitude possível para o pedagogo é falar com toda honestidade dos filmes de que ele gosta – com a parte de infância que persiste nele – com a expressa condição de que ele próprio tenha tido um real prazer de espectador” (BERGALA, 2008, p.77).

Logo, fica claro que ao tratar de subjetividades, é preciso para o(a) educador(a) partir do (re)encontro com a sua própria e, consciente dela, trazê-la à tona para discussão, abrindo espaço para as subjetividades alheias. Na tentativa dessa abertura, entende-se que um curso de cinema deve estar aberto às possibilidades dos cinemas e interesses envolvidos, isto é, para que todas as subjetividades e alteridades sejam trazidas à tona para discussão conjunta. Na prática, não só o(a) professor(a) deve trazer material: durante as oficinas no colégio, ao fim de todosos encontros era aberto um momento em que quem estivesse interessado(a) em pedir alguma obra - filme, cena, videoclipe, *trailer* - deveria se pronunciar que essa obra seria providenciada para exibição posterior no encontro seguinte. Dessa forma, ao início de todos os encontros ocorriam uma conversa sobre as obras sugeridas no encontro anterior: o porquê da sugestão delas, o que elas reverberavam nas pessoas, quais decisões estéticas eram consideradas.

É importante fazer-se notar que é um tanto quanto complicado buscar a linearidade nos processos subjetivos do cinema enquanto pedagogia que pressupõe o afeto. Primeiramente porque o universo infantojuvenil é naturalmente desprovido de uma linearidade; pelo contrário: é nele em que o emaranhar-se pelos interesses, curiosidades, desejos e pulsões se encontram mais potentes e formadores de personalidade (MIGLIORIN). Entretanto, cabe à didática posta em prática estruturar um universo educacional que realize uma colagem de subjetividades, materialidades e afetos de modo que a desordem seja apenas aparente: uma operação de pensamento aberta a possibilidades, propícia à inclusão

do jovem, protagonista do conhecimento que ele próprio produz, isto é, de modo que suas potências encontrem espaço de experimentação e crescimento dentro de um contexto de ensino-aprendizagem movido pela própria subjetividade - e não pelas recomendações impositivas de um órgão governamental superior.

Estar aberto às possibilidades, portanto, significa estar preparado para os caminhos possíveis. É sobre exatamente esse estado aparentemente paradoxal de coexistência harmoniosa entre ordem e desordem pedagógicas que disserta o pesquisador e professor César Migliorin. Trata-se de um processo educacional que pressupõe acoplamentos e montagens com arranjos e organizações instáveis e passageiras, movidas por interesses, desejos, curiosidades e engajamentos dos atores em uma questão - uma pedagogia do mafuá. “Máfua”, neste caso, faz referência ao estado de afetação pela diferença do outro em que a posição dos sujeitos e dos objetos envolvidos não antecede a pragmática. Não se trata de uma desordem ordenada, mas uma ordem e desordem, uma poetização da ordem (ibidem). Como esclarecido por Migliorin:

O mafuá como gesto, ação, montagem, encontro e festa em que o conhecimento se faz possível e os agenciamentos – humanos, não-humanos, simbólicos, sociais e cósmicos – se transformam. Ele facilita pensar a potência inventiva de uma sala de aula – espaço em que um acontecimento pode se dar – e a potência igualitária do encontro na escola com o cinema ou outro conhecimento qualquer. (MIGLIORIN, 2015, p. 195)

Vale destacar que mesmo o mafuá aplicado a turmas diversas precisa ser reordenado, repoesado em novos versos e estrofes. A experiência aplicada no colégio trouxe à tona sobretudo a importância de compreender a faixa etária do grupo no processo de estruturação de uma pedagogia cinematográfico-afetiva. A turma da manhã, por exemplo, ainda não tinha dimensão ou consciência da importância de uma preparação - a pré-produção no trabalho com audiovisual. Além disso, também estava pouco disposta a escrever roteiros propriamente ditos, planejar o que seria filmado, como, por quais razões, sobre que tema. Nesse sentido, coube aos oficinairos abrir um leque de possibilidades e apresentá-las todas. Os alunos e as alunas discutiam sobre o que queriam falar, basicamente, e então foi feito apenas um agendamento, que dizia apenas em que dia seria filmado tal obra. A turma da manhã decidiu discutir jogos de celular, as lendas que permeavam o colégio e, por último, as cobranças dos pais, responsáveis por uma pressão já na juventude.

A partir dessa incompreensão da importância da pré-produção, planejamento e organização prévios, percebeu-se a importância, no início de cada encontro, de uma conversa que delineasse a programação a ser cumprida. Assim, a primeira tarefa diária era, a partir de uma reunião inicial, decidir, enfim, qual seria a estratégia de abordagem do tema proposta: o que seria filmado e de que maneira o seria para transformar a temática em imagem e cena (quais situações seriam postas em frente à câmera, que estaria na mão ou no tripé, com ou sem movimentação). Todas as questões estéticas ficavam à mercê das decisões dos próprios alunos e alunas.

Outro fator que deve ser levado em conta neste processo que pressupõe em sua estrutura óssea a coletividade é que, quando se tem entre 12 e 14 anos, meninos e meninas ainda não são tão amigos e próximos assim, salvo algumas exceções. Tendo em vista essa circunstância, um método que foi necessário para tornar o trabalho de filmagem menos dificultoso foi dividir a turma em grupos: como deveriam ser filmados três episódios para a websérie, ficou combinado que um dos episódios seria assinado pelos meninos, outro pelas meninas e um, o último, por toda a turma, pois era primordial que todos e todas trabalhassem juntos e juntas, aprendendo a se respeitar no exercício do diálogo e da alteridade. Apesar da divisão, os meninos deveriam estar presentes na filmagem das meninas e vice-versa, com disposição para qualquer suporte, caso fosse necessário (e certamente o foi) e observando os modos de trabalho possíveis entre os diferentes grupos.



Figura 3 - Turma mista do Ensino Fundamental II.

A turma da tarde era composta por um grupo de alunos com idades entre 16 e 17 anos, que acabavam sendo mais maduros e tendo um panorama maior das coisas, incluindo o cinema. Muitos deles já tinham uma noção excelente quanto ao funcionamento da sétima arte e consumiam até mesmo filmes um pouco mais distantes do circuito comercial comum. Esse conhecimento prévio dos alunos e alunas possibilitou que o plano de aula mais básico feito inicialmente, fosse alterado para um esquema de conteúdos audiovisuais mais aprofundados. As propostas mais complexas geravam resultados mais elaborados, que a princípio, não eram esperados pelos educadores. Um desses resultados eram os roteiros dos episódios da websérie, que eram feitos inteiramente pelos alunos e o desenlace disso era um material muito bem construído, inclusive bastante parecidos com os roteiros de filmes profissionais que eram apresentados a título de exemplificação nos encontros.

Vale trazer à tona uma questão que perpassou a oficina como um todo a partir das realizações práticas: quando os alunos e as alunas precisaram escrever os roteiros a partir das temáticas selecionadas em grupo, cada vez mais foram se afastando enquanto personagens. Apesar de partir de desejos bastante pessoais e de inquietações subjetivas do próprio grupo, os roteiros muitas vezes evitavam envolver a figura dos discentes enquanto protagonistas dessas próprias histórias - os filmes suscitavam ficções com personagens semelhantes aos alunos e alunas (mas nunca eles ou elas próprios). Entendemos que, a partir do momento em que se diz que a produção audiovisual realizada por eles e elas estará vinculada a um canal no YouTube e poderá ser acessada por qualquer um que se interesse (inclusive, talvez sobretudo, os próprios pais dos participantes), há uma reflexão sobre como representar essas questões na tela sem se comprometer enquanto pessoas no mundo com seus pares. Entende-se, aqui, a ficcionalização como uma forma de se distanciar do discurso dos filmes, distanciando-se do protagonismo da tela enquanto personagem de documentário, mas aproximando-se ainda mais do protagonismo atrás da tela, onde se filma e se reflete sobre o que se filma, pensando em quem se aproximará do que foi filmado e como se envolverá com tal conteúdo. Por essa razão, também, entende-se que osicineiros e a oficineira fossem também encorajados a aparecerem na tela, de modo que os alunos e alunas se comprometessem menos ainda - pelo menos imagetivamente

enquanto representação. Mas o discurso imagético-visual-sonoro, apesar disso, persistia sendo totalmente deles. Talvez o fosse ainda mais justamente pela liberdade por não estar na tela.

Não por acaso: os temas selecionados pelos grupos perpassavam questões muitas vezes delicadas ou que os atravessavam tão particularmente que era significativamente desafiador falar sobre enquanto protagonista. Sobretudo na turma com alunos e alunas mais velhos(as), do Ensino Médio. As temáticas atravessavam a sexualidade, liberdade de expressão, ansiedade e machismo. A escolha de temas tão incômodos gerava intensas e produtivas discussões, em que os alunos se sentiam seguros para se abrir em relação a suas vivências.

Apesar da turma da tarde ter um número menor de participantes, a desatenção e a consequente e inevitável conversa paralela ocasionalmente estavam presentes durante os encontros. A crença em uma pedagogia dos afetos não nos permitia usar os métodos comuns para atrair os alunos para a aula, por isso, uma das ações adotadas foi propor exercícios teatrais no início dos encontros para obter uma melhor concentração dos participantes do período da tarde na oficina. Uma das práticas consistia no ato dos(as) alunos(as), juntamente com osicineiros, em roda, contarem até dez de forma aleatória e com algumas regras preestabelecidas. Essa atividade promovia, além da concentração, um momento de diversão entre os educadores e os(as) adolescentes, que acaba levando, novamente, à quebra entre a relação de poder entre mestre e aprendiz. Isso era tão importante para a oficina que, muitas vezes, os alunos cobravam a prática do exercício, que era sucinta e durava pouco tempo, mas que foi extremamente construtiva para os encontros.



Figura 4 - Turma mista do Ensino Médio.

O próprio fato de os alunos e alunas se sentirem livres para pedir que tais exercícios fossem mantidos na variedade dos encontros revela a tentativa bem-sucedida de que eles e elas pudessem também se impôr enquanto seres desejantes. Não havia hierarquias, mas sim respeito mútuo. Não por acaso, reside justamente aí um conceito de afeto enquanto posicionamento político e politizante do responsável pelo processo pedagógico, uma vez que

O opressor só se solidariza com os oprimidos quando o seu gesto deixa de ser um gesto piegas e sentimental, de caráter individual, e passa a ser um ato de amor àqueles. Quando, para ele, os oprimidos deixam de ser uma designação abstrata e passam a ser os homens concretos, injustiçados e roubados. Roubados na sua palavra, por isso no seu trabalho comprado, que significa a sua pessoa vendida. Só na plenitude desse ato de amar, na sua existencição, na sua práxis, se constitui a solidariedade verdadeira. [...]. (FREIRE, 1987, p. 36)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das teorias canônicas de Paulo Freire e Alan Bergala e suas experimentações práticas na experiência das oficinas de cinema realizadas no Colégio Estadual Euzébio da Mota, nota-se que discutir os atravessamentos entre cinema e educação é ainda bastante atual e pertinente. Mais do que uma reflexão sobre as teorias, práticas e questões cinematográficas ou sobre os conteúdos gerais de diversos filmes e obras audiovisuais, a realização das oficinas propôs um curso de encontro com a arte, que é mais uma iniciação que uma aprendizagem, pois ao se trabalhar o audiovisual em um contexto pedagógico, parte-se da premissa de que se pode obrigar alguém a aprender, mas não se pode obrigar a ser tocado ou tocada, que é o que busca o trabalho do projeto Cinema Educa - Audiovisual e educação, formação continuada, pautado mais uma vez pela teoria de Bergala:

A única experiência real do encontro com a obra de arte provoca o sentimento de ser expulso do conforto dos nossos hábitos e nossas ideias pré-concebidas. Ela se traduz espontaneamente nas crianças [...] pensamos que a arte é antes de tudo uma abalo pessoal, “dizer alguma coisa” é algo de muito mais íntimo, desconfortável, enigmático. É este encontro que precisa ser visado, ainda que seus efeitos não sejam imediatamente visíveis nem quantificáveis. O verdadeiro encontro com a arte é aquele que deixa marcas duradouras. (BERGALA, 2008, p.99-100).

Portanto, o trabalho com cinema na educação não busca resultados imediatos. Muitas vezes, aliás, mal se pode dizer qual é o resultado, mesmo que a longo prazo: se o cinema atravessar o aluno ou aluna tão eficientemente ao ponto de ele ou ela sequer percebê-lo de forma consciente, a transformação é verdadeira. E tal transformação nada tem a ver obrigatoriamente com a realização artística, apesar de poder sem dúvida se apresentar através dela. Se, no dia a dia, no futuro, poder-se enxergar no lugar do outro, pensar e se posicionar criticamente sobre alguma situação que se visualiza ou experiência, for capaz de se expressar sem dificuldades ou ainda simplesmente se estabelecer no mundo enquanto dono de si próprio, consciente de suas decisões, gostos, interesses, desejos e anseios. O cinema para além da tela é infinito; suas possibilidades chegam além. Mas também o é inclusive enquanto projeção de imagens em telas: é possível, por exemplo, tratar da Segunda Guerra Mundial a partir de um filme que não se passe durante a II Guerra ou tampouco seja um documentário contemporâneo revisitando os estragos dessa hecatombe, mas sim via um filme bastante pessoal que descreva o medo da morte ou a ansiedade diante da impossibilidade de futuro. A experiência cinematográfica está muito mais atrelada à forma que ao conteúdo, às sensações que às instruções.

Para Santos, o que fica da experiência é o quanto o cinema pressupõe um senso de comunidade que poucas vezes se vê aplicado a contextos escolares institucionalizados, além de uma desestruturação da própria pragmática educacional, incluindo-se aí a burocracia, praticismo e sisuda austeridade hierarquizante, num modelo inspirado quase que pelo industrial-fordista de formação de operários. Além disso, é evidente também que uma experiência como a vivida no colégio em que foram realizadas as oficinas possibilita uma reflexão sobre a própria realidade vigente, sobre os indivíduos, os espaços e sobre a atuação desses indivíduos nesse espaço habitado. Nada mais importante que refletir sobre como se portar diante do mundo, ainda mais quando se é jovem se está aberto a mudanças e novas possibilidades e transformações e revoluções. O cinema transforma através de revoluções diárias: aos poucos, sim, mas muda o mundo. Ou melhor: os mundos de quem é atravessado pela arte e expressão.

Para Felipe, a experiência da oficina perpassa a relação oficineiro-aluno, que quando não hierárquica, promove verdadeiras trocas de conhecimento e

vivências. Não adentrando o discurso comum de troca de experiências, conviver com estudantes no ambiente da escola possibilita de fato uma relação de identificação e fuga do mundo ordinário, para ambas as partes. Levar o cinema para a escola é uma ação de romper com o habitat que os alunos estão presentes cotidianamente, assim como trazer a escola até o cinema, que tira quem está officinando do mundo metódico do audiovisual. Com isso, é possível ainda notar que todas as experiências contribuíram para uma visualização melhor do que é possível fazer com a sétima arte e o poder de transformação que essa arte tem. Por fim, o cinema enquanto elemento pedagógico é, na verdade, uma predisposição consentida aos afetos e afetações, isto é, estar disposto a afetar e ser afetado pelo outro - seja realidade, anseio, indivíduo, sem-fim de possibilidades. Cinema é sobre ser. E que continue sendo.

REFERÊNCIAS

BERGALA, A. **A Hipótese-cinema** – Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink / CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

CARVALHAL, F. C. A. **Luz, câmera, educação** – O Instituto Nacional de Cinema Educativo e a formação da cultura áudio-imagética escolar. 211 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://livroso1.livrosgratis.com.br/cpo66409.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**. In_____ Col. Polêmicas do Nosso tempo, Editora Cortez, São Paulo, 1985.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LIBERALI, F. C. **Atividade social nas aulas de língua estrangeira**. São Paulo: Moderna, 2009.

MIGLIORIN, César. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá**. 1. ed. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015. Disponível em: <<http://www.sementecinematografica.com.br/wp-content/uploads/2017/12/Livro-Inevitavelmente-Cinema-Cezar-Migliorin.pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2019.

O USO DE FILMES/TRECHOS DE FILMES COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Márcia Regina Galvan Campos¹

RESUMO: O objetivo deste artigo é pesquisar e identificar o uso do filmes/trechos de filmes como ferramentas didáticas nas aulas de Língua Portuguesa, no trabalho com o Ensino Médio Regular. Observou-se, na Página de Cinema, do Portal Dia a Dia Educação, do Governo do Estado de Educação do Paraná, os conteúdos indicados, referentes à disciplina, bem como os filmes mais procurados, pelo professor, para desenvolver suas atividades no que se refere ao repasse de conteúdos disciplinares no cotidiano. Foram encontrados, na Página de Cinema do Portal Dia a Dia Educação, 22 filmes que continham, como sugestões temáticas, conteúdos relacionados à Língua Portuguesa, sendo que os conteúdos mais indicados foram Gêneros Textuais, Leitura e Escrita, Oralidade e Literaturas. O filme mais utilizado para o trabalho com a disciplina foi “V de Vingança”, de James MacTeigue, com 14.495 visualizações e 1.914 downloads. Para chegar a esses resultados foram utilizadas as pesquisas Exploratórias e de Estudos de Caso.

PALAVRAS-CHAVE: Palavras-chave: audiovisual; filmes; educação; Língua Portuguesa; Lei n.º 13.006/2011.

INTRODUÇÃO

O recurso fílmico pode ser uma importante e eficaz ferramenta no suporte ao trabalho pedagógico, pois visto como experiência de vida, o cinema auxilia no desenvolvimento dos conhecimentos humanos. Em vista disso, por que não incluí-lo em atividades que complementam a educação dos jovens, nos conteúdos curriculares de Língua Portuguesa, assim como apontar questionamentos que contribuam para o desenvolvimento do pensamento crítico, chamando a atenção do aluno para a “competência de ver”?

.....
¹Graduação em Letras - Português pela Universidade Federal do Paraná (1999). Bacharel em Cinema e Vídeo pela Faculdade de Artes do Paraná - FAP (2011). Vinculada à Secretaria de Estado da Educação do Paraná e à Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR.

E-mail: marcia.galvan@hotmail.com

Atualmente, o professor precisa observar, mais demoradamente, recursos que possam auxiliá-lo no ensino dos conteúdos sistematizados de Língua Portuguesa. É necessário conectar-se à “Era Digital”, à “Era Audiovisual” e utilizar essas ferramentas a seu favor, afinal o mundo atual é audiovisual e o aluno está inserido completamente nele.

Dessa maneira, essa pesquisa se justifica pelo fato de tal competência poder ser desenvolvida no dia a dia do aluno com a ajuda do cinema. Cada trecho de filme apresentado pode suscitar mais que curiosidade. Mais que entretenimento. Mais que “acompanhar o desenrolar de uma história”. Pode fazer com que o aluno se sinta intrigado por se reconhecer nas atitudes de certos personagens. Ou, ainda, reconhecer seu cotidiano, as questões de sua comunidade. A partir deste momento, e da reflexão e criticidade que vêm à tona, o aluno também pode observar o conteúdo da disciplina que estuda, saindo do papel, colocando-se à sua frente de forma ativa e presente, fazendo sentido em sua realidade.

Assim, este estudo tem o objetivo de pesquisar o uso de filmes/trechos de filmes disponibilizados na Página de Cinema, do Portal Dia a Dia Educação, utilizados como ferramenta didática no ensino de Língua Portuguesa. Pretende, ainda, realizar um levantamento dos principais filmes utilizados para o ensino da referida disciplina, bem como verificar os principais conteúdos trabalhados por meio de filmes e trechos de filmes, pelos professores que fazem uso do Portal Dia a Dia Educação e da Página de Cinema.

Por que usar o cinema na escola?

De acordo com Duarte (2009), no Brasil o interesse e o início da prática com o cinema na escola aparecem nos anos 20, com maior disseminação nos anos 80 e 90. Com a disseminação de recursos próprios das novas tecnologias, os filmes passam a contar com uma grande facilitação no seu uso. Com a chegada do videocassete, por exemplo, essa utilização aumentou significativamente, porém com encaminhamentos e orientações elementares e superficiais, pois o uso do cinema na escola exige uma discussão de caráter filosófico: as relações entre cinema e educação, assim como uma discussão de caráter pragmático: o uso do cinema como agente no processo de ensino e aprendizagem na rotina escolar.

Desse modo, de acordo com a autora acima, é necessário o desenvolvimento de uma aprendizagem do cinema na escola, de saber ler “imagens” em movimento, refletir e discutir sobre suas características e objetivos, gerando a “competência de ver”. Atualmente, as imagens em movimento, nas suas várias vertentes, desde o computador até a televisão, passando pelos jogos interativos e chegando ao cinema, povoam o cotidiano de todos nós e, particularmente, dos jovens, tornando-se praticamente inconcebível que o espectador/leitor de hoje não saiba ler e escrever a linguagem das imagens em movimento, que conta com características próprias, como todas as linguagens, destacando-se a versatilidade e a novidade.

Assim, é necessário abordar tanto a linguagem do filme/audiovisual quanto valer-se dos temas por ele tratados, pois ambos propiciam a reflexão sobre a produção cultural. Ao levar o observador/leitor a se posicionar criticamente, contextualizando e questionando seus elementos constitutivos, propicia-se uma aproximação crítica com os filmes, de modo que seja possível interrogar-se sobre juízos de valor, significados morais, informações e ideologias contidas nas mensagens veiculadas, bem como perceber que o cinema e o audiovisual na escola têm uma função de cidadania, quando auxiliam no esclarecimento dos alunos sobre as armadilhas audiovisuais numa sociedade dominada pela mídia. (CARRIÈRE, 1995, p. 13).

O trabalho com os conteúdos de Língua Portuguesa, por meio da utilização de filmes/trechos de filmes, pode ser realizado tanto com a Gramática Geral, no que se refere ao aluno fazer a escrita e a interpretação de texto de diferentes gêneros textuais, com a Redação, quando se pode trabalhar com a Leitura e a Escrita, e a função Sociocomunicativa da linguagem, com a Oralidade, observando as diferenças e semelhanças dos diferentes dialetos falados no país, quanto com a Literatura Brasileira e Estrangeira, quando se pode desenvolver o gosto pela Leitura, bem como pela estética dos textos literários.

Dessa maneira, o desenvolvimento de atividades que contenham conteúdos gramaticais pode ser ilustrado, discutido e refletido a partir de trechos de filmes que tratam do assunto, como no filme “Estorvo”, de Rui Guerra, quando as personagens principais realizam uma discussão sobre a gramática da Língua Portuguesa em detrimento da gramática do tcheco, a partir do momento em que um dos personagens resolve estudar a língua do país que está vivendo, usando

os verbos quase sempre no futuro do presente, denotando que seus planos ficam mais no mundo das ideias do que na realidade. Ou o trabalho com Figuras de Linguagem como Assonância e Aliteração, por meio do filme “V de vingança”, do diretor James MacTeigue, quando o personagem V se apresenta a uma jovem desconhecida com um texto baseado na recorrência da letra v.

A Leitura e a Escrita são encontradas em filmes como “O Leitor”, de Stephen Daldry, onde um estudante conhece, por meio de uma mulher misteriosa, o mundo encantado da leitura, pois ela lhe oferece grandes autores clássicos para ler. Ele descobre outro mundo e se descobre como um novo homem. Também temos a leitura e a escrita como focos no filme “Narradores de Javé”, da diretora Eliane Caffé. Com o objetivo de ajudar a cidade de Javé a não desaparecer do mapa, seus poucos moradores resolvem escrever a sua história, como forma de transformar a cidade em patrimônio histórico. Porém, a maioria deles é analfabeta. Ou, ainda, na película “Obrigado por fumar”, do diretor Jason Reitman. No filme, Nick apresenta uma grande habilidade de persuadir, convencendo a todos de que o cigarro não é o grande vilão das histórias, e que as pessoas têm o direito de fazer suas opções na vida, sendo possível trabalhar com gêneros textuais como a propaganda, por exemplo.

Já a Oralidade pode ser observada em filmes como o documentário “Língua, vidas em Português”. O longa-metragem foi filmado em seis países e se apresenta como um mergulho nas muitas histórias da Língua Portuguesa, por meio de personagens anônimos e suas vivências, relatadas à câmera do diretor Victor Lopes, denotando a língua e sua permanência entre culturas variadas do planeta.

Para o trabalho com Literatura Brasileira observa-se a indicação de filmes como “Macunaíma”, de Joaquim Pedro de Andrade, “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, de André Klotzel, baseados em suas obras homônimas, escritas por Mário de Andrade e Machado de Assis, respectivamente, assim como “Como água para chocolate”, do mexicano Alfonso Arau, no qual a função social e as relações de poder da língua ganham destaque, possibilitando um trabalho com a Literatura Estrangeira.

2. METODOLOGIA

Quanto aos objetivos, a pesquisa foi Exploratória, pois

visa a um acesso mais próximo com o problema investigado e oferece informações sobre determinada temática, facilitando a delimitação de um assunto para estudo e contribui para aprofundar conceitos ainda preliminares, facilitando a construção de hipóteses. Seu principal objetivo é o aprimoramento das ideias e o seu planejamento flexível permite que se considere a variedade de aspectos identificados em relação ao fato estudado. (SILVA; SCHAPPO, 2002, p. 26).

como também se configurou como Estudo de Caso, quanto aos Procedimentos Técnicos que, a partir da investigação na Página de Cinema, teve o objetivo de realizar um exame detalhado da situação de interesse, auxiliando a conhecer como e o porquê os eventos ocorreram.

Assim, esta pesquisa foi realizada com base na análise das indicações de filmes e trechos de filmes, no Portal Dia a Dia Educação, para o trabalho em sala de aula, com conteúdos de Língua Portuguesa.

Foi visitada e analisada a Página de Cinema, observando-se a quantidade de downloads e visualizações dos trechos/filmes mais procurados. Em seguida, realizou-se uma análise das indicações temáticas.

3. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A pesquisa realizada na Página de Cinema do Portal Dia a Dia Educação veio corroborar com a afirmação dos professores Rosália Duarte e Marcos Napolitano de que: “é necessário o desenvolvimento de uma aprendizagem do cinema na escola, de saber ler “imagens” em movimento, refletir e discutir sobre suas características e objetivos”; “é necessário conectar-se à “Era Digital”, à “Era Audiovisual” e utilizar essas ferramentas a nosso favor, afinal o mundo hoje é audiovisual e o aluno está inserido completamente nele.” (DUARTE, 2009; NAPOLITANO, 2003).

Corroborando com essa premissa, fato que se tornou urgente e eficaz nos dias de hoje, foi publicada, em 2011, a Lei nº 13.006, de autoria do senador Cristovan Buarque de Holanda, que trata da utilização/desenvolvimento de trabalhos com

o cinema brasileiro, no ambiente escolar por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais. Nesse intuito, esta pesquisa visa a propor alternativas de trabalho para o professor(a) que quer se arriscar a realizar atividades com o audiovisual, na sua disciplina, de ou forma interdisciplinar, trabalhando seus conteúdos, bem como trazendo-os o mais próximo possível das realidades de seus alunos.

Na pesquisa foram encontrados 22 títulos de filmes que apresentaram sugestões temáticas para o desenvolvimento de atividades com a Língua Portuguesa. Consideraram-se somente os filmes/trechos de filmes com mais de 2.000 (duas mil) visualizações. Foram levados em consideração os principais conteúdos de cada Grande Grupo da Língua Portuguesa: Gramática Geral (conteúdos gramaticais, interpretação, etc), Redação (leitura e escrita), Oralidade (dialetos e função social da língua) e Literatura (Brasileira e Estrangeira).

A seguir o resultado encontrado:

Tabela 1 - número de visualizações e conteúdos indicados

Fonte: www.diaadia.pr.gov.br

| Posição | Número de Visualizações | Título do filme | Conteúdos LP |
|----------------|--------------------------------|---------------------------------|---|
| 1ª. | 14.495 | V de vingança | Figuras de Linguagem, Movimento Simbolista e Literatura Estrangeira |
| 2ª. | 12.612 | Narradores de Javé | Leitura, Escrita |
| 3ª. | 10.717 | Memórias Póstumas de Brás Cubas | Literatura Brasileira |
| 4ª. | 9.892 | Língua, vidas em Português | Evolução da língua, pluralidade cultural, variação linguística |
| 5ª. | 9.688 | Macunaíma | Literatura Brasileira, Tropicalismo, Modernismo, Folclore. |
| 6ª. | 9.299 | Josie e as gatinhas | Construção sintática, funções da linguagem, gírias |
| 7ª. | 9.182 | A moreninha | Literatura Brasileira: Romantismo |
| 8ª. | 9.070 | Caramuru, a invenção do Brasil | Literatura Brasileira e Polissemia |
| 9ª. | 9.044 | Inocência | Literatura Brasileira e Regionalismo |
| 10ª. | 8.935 | Meu malvado favorito | Literatura Infanto-juvenil, leitura |
| 11ª. | 8.765 | Central do Brasil | Relação do homem com a escrita, Analfabetismo |

| | | | |
|-------------------|-------|-----------------------------|---|
| 12 ^a . | 8.708 | Quincas Berro D'água | Literatura Brasileira, Ironia (narrativa) |
| 13 ^a . | 8.661 | Obrigado por fumar | Gêneros textuais (texto argumentativo) |
| 14 ^a . | 8.481 | Estorvo | Gramática Geral (verbos) |
| 15 ^a . | 8.251 | O leitor | Literatura Estrangeira, Analfabetismo. |
| 16 ^a . | 5.433 | A onda | Gêneros Textuais (análise do discurso) |
| 17 ^a . | 5.323 | Sociedade dos poetas mortos | Análise Metalinguística e Reescrita de Textos, Literatura Estrangeira |
| 18 ^a . | 4.531 | Para sempre Cinderela | Literatura Estrangeira, gêneros textuais (argumentação) |
| 19 ^a . | 4.433 | Como água para chocolate | Função social e comunicativa da linguagem, bilinguismo |
| 20 ^a . | 4.241 | Muito além do jardim | Variação linguística, linguagem não verbal, símbolos comunicativos |
| 21 ^a . | 3.771 | Mãos Talentosas | Leitura, alfabetização, estratégias de estudo |
| 22 ^a . | 2.913 | Babel | Preconceitos linguísticos, Incomunicabilidade, barreiras linguísticas |

Isto posto, é possível iniciar a análise dos dados mencionados, no que se refere aos conteúdos de Língua Portuguesa trabalhados por meio de filmes/trechos de filmes, da Página de Cinema do Portal Dia a Dia Educação, assim como os filmes mais visualizados e baixados para estes trabalhos.

- Conteúdos mais indicados para o trabalho com Língua Portuguesa Observou-se que a maioria dos conteúdos sistematizados, trabalhados em Língua Portuguesa, apareceu nas Sugestões Temáticas dos filmes indicados: Gramática Geral possibilitando atividades das mais diversas com Interpretação de textos de diferentes gêneros textuais (“Obrigado por fumar”), Figuras de Linguagem (“V de vingança”), Construção Sintática (“Josie e as gatinhas”). Em Redação, a Leitura e a Escrita (“Narradores de Javé”), Análise Metalinguística e Reescrita de Textos (“Sociedade dos poetas Mortos”), assim como a função social e comunicativa da linguagem (“Como água para chocolate”). Percebeu-se, também, a possibilidade de trabalho com as diferenças e semelhanças dos diferentes dialetos falados no país, no que se refere à Oralidade (“Muito além do jardim” e “Babel”).

Porém, observou-se que grande parte dos filmes/trechos de filmes contempla o trabalho com a Literatura, tanto brasileira quanto estrangeira, quando se tem a possibilidade de auxiliar o aluno a desenvolver o gosto pela leitura, bem como pela estética dos textos literários (“Para sempre Cinderela”, “O leitor” – literatura estrangeira – e “Memórias póstumas de Brás Cubas”, “Caramuru” e “Inocência” – literatura brasileira).

- O filme mais visualizado e mais baixado - “V de vingança”, de James MacTeigue Adaptado pelos irmãos Wachowski (os criadores de “Matrix”) para o cinema, baseado na minissérie em quadrinhos V for Vendetta, de Allan Moore e David Lloyd, publicados em meados dos anos 80, foi o filme mais visualizado/baixado pelos professores usuários do Portal Dia a Dia Educação. Com essa obra cinematográfica é possível trabalhar com alguns conteúdos importantes da Língua Portuguesa. A seguir algumas sugestões:

a) Figura de Linguagem: Aliteração

No início do filme há uma cena em que o herói se apresenta à Evey (sua parceira na história) fazendo uso de um texto no qual há a recorrência da letra “v”. Tal recorrência pode auxiliar, ao professor, no trabalho com o conteúdo Figuras de Linguagem - Aliteração (repetição de sons consonantais idênticos ou semelhantes):

*Um humilde veterano do teatro de variedades, escalado como vítima e vilão
pelas vicissitudes do destino.
Esta máscara não é um mero vestígio de vaidade. É um vestígio da vox
populi, que não mais existe.
No entanto, esta valente visita de um irritante ser ultrapassado, visa varrer
esses vermes venais e virulentos da vanguarda do vício que permitem a viciosa e
voraz violação da vontade.*

Como forma de ajudar o aluno a se apropriar deste conteúdo, é interessante solicitar uma pesquisa, na Internet, entre outras atividades, buscando mais exemplos de Aliteração, incluindo também exemplos de Assonância (repetição de sons de vogais) e, em seguida, pedir que escrevam um pequeno texto em prosa ou verso, lendo para a turma.

b) Movimento Literário: Simbolismo

Com foco, ainda, no texto anterior e na ideia de sonoridade, pode-se trabalhar

os versos e os sons melódiosos do Simbolismo, movimento literário que surgiu na França, em oposição ao Parnasianismo, bastante marcado pelo subjetivismo e pela espiritualidade. No Brasil, tem no poeta catarinense Cruz e Souza seu maior expoente:

Ó formas alvas, brancas, Formas claras
de luares, de neves, de neblinas!
Ó formas vagas, fluidas, cristalinas...

Incensos dos turíbulos das aras! (...)

("Antífona" - Broquéis)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo observou, por meio de pesquisa exploratória e de estudo de caso, o “Uso de filmes/trechos de filmes como ferramentas didáticas para o trabalho com Língua Portuguesa”, explorando as indicações de filmes realizadas na Página de Cinema, do Portal Dia a Dia Educação, bem como quais os conteúdos trabalhados.

Foram encontrados 22 títulos de filmes que trouxeram, em suas sugestões temáticas, conteúdos relacionados à Língua Portuguesa. Esse resultado demonstrou que: a) o professor está usando, cada vez mais, o filme/trecho de filme, para auxiliar em suas aulas, trabalhar conteúdos curriculares de Língua Portuguesa; b) trabalhar a fruição artística; c) está utilizando sites educacionais como o Portal Dia a Dia Educação para procurar materiais que ajudem a incrementar sua prática; d) percebeu que estes sites trazem trechos de filmes prontos, editados e em formato compatível com projetores e computadores usuais.

Dessa maneira, a pesquisa trouxe apontamentos significativos para o trabalho com o cinema na sala de aula, denotando que é uma ferramenta ímpar para o auxílio da prática pedagógica, tanto para o professor de Língua Portuguesa, ara professores de todas as disciplinas do currículo, indicando inúmeras possibilidades de trabalho, tanto para ilustrar quanto despertar, sensibilizar o aluno para a fruição artística.

Entretanto, é importante destacar, a partir das visualizações/downloads realizados em cada filme estudado, que apesar de se interessar grandemente pelo uso do cinema para trabalhar conteúdos curriculares, o professor que se arriscar a experimentar o trabalho com o filme/trecho de filme perceberá que terá mais trabalho para o planejamento e para a execução de suas aulas. O intuito requer pesquisa, leituras, reflexão e, acima de tudo, bom senso para a escolha do filme/trecho de filme (inclusive por causa da idade dos alunos), da abordagem e da contextualização do conteúdo da disciplina que pretende trabalhar. Entretanto, o resultado pode ser tão satisfatório e eficaz na aprendizagem do aluno que surpreenderá até ao próprio professor.

Porém, não se pode esquecer que a utilização do filme/trecho de filme na sala de aula requer algumas adequações: existência de uma tela ou projetor de vídeo, DVD e som, assim como trabalhar de forma interdisciplinar para que o conteúdo não seja “quebrado”, pois o filme não dura somente cinquenta minutos, tempo de uma aula normal, e o aluno precisa compreender a contextualização do que está sendo apresentado, observando e internalizando o conteúdo que o professor pretende trabalhar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n° 13.006 de junho de 2014. Acrescenta § 8o ao art. 26 da Lei n.º 394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, 27 jun. 2014.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. 3a. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

_____. "A pedagogia da imagem fílmica: filmes como objeto de pesquisa em educação". **Cadernos de Antropologia e Imagem**, n. 10, p. 103-124, Rio de Janeiro: UERJ, NAI, 2000.

GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ. Portal Dia a Dia Educação. **Página de Cinema**. Curitiba, Paraná, s/d. Disponível em: <http://www.cinema.seed.pr.gov.br>. Acesso em: 09 jun. 2016

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

SILVA, Marise Borba da; SCHAPPO, Vera Lúcia. **Introdução à pesquisa em educação**. Florianópolis: UDESC, 2002.

SOUZA, João da Cruz e. **Broquéis**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2002.

THIEL, Grace Cristiane; THIEL, Janice Cristine. **Movie takes, a magia do cinema na sala de aula**. Curitiba: Aymar, 2009.



A NARRATIVA FOTOGRÁFICA EM O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM DE FÉRIAS

GULLO, Manoelle Fuzaro (PIC Bolsa CNPq)¹
SIRINO, Salete Paulina Machado (Orientadora)²

RESUMO: A fotografia de um filme é muito mais do que o registro de imagens. As escolhas de planos e enquadramentos estão diretamente relacionadas ao significado pretendido pela narrativa fílmica, já que por meio das imagens o roteiro é transformado em linguagem visual, materializando o discurso fílmico. Dada a relevância de estudos que abordem o discurso da imagem em obras cinematográficas, o presente artigo busca elucidar aspectos da fotografia transformados em narrativas a partir da análise do filme *O ano em que meus pais saíram de férias* – dirigido e escrito por Cao Hamburger e com direção de fotografia de Adriano Goldman – visando elucidar técnicas e elementos que revelam o mundo interior e exterior das personagens, seus ambientes sociais e temporais. Em termos teóricos, ancora-se esta análise, especialmente, nos livros: *A linguagem do cinema* (2013), Edgar-Hunt et al; e *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (1984), de Ismail Xavier.

PALAVRAS-CHAVE: Fotografia fílmica; Narrativa cinematográfica; *O ano em que meus pais saíram de férias*; Cinema Brasileiro

INTRODUÇÃO - A NARRAÇÃO FOTOGRÁFICA

Além do simples registro das imagens, a fotografia – câmera e iluminação – são ferramentas importante para levar ao público a atmosfera e as intenções que se busca atingir em um roteiro. No livro *A linguagem do cinema* (2013), Edgar-Hunt *et al.*, explica que a distância, a altura e o ângulo da câmera acrescentam significado ao quadro, pois cada plano tem seu próprio vocabulário e a câmera possui propriedades que tanto transformam quanto abstraem o material retratado a sua frente. O autor ainda explica que mais do que a *mise-en-scène* mostrada em quadro, se bem trabalhada, a fotografia também é capaz de deixar subentendido ao espectador o espaço fora da tela.

.....
¹Graduanda em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II – UNESPAR/FAP. Este artigo resulta de Projeto de Iniciação Científica com Bolsa CNPq. E-mail: manufg2308@gmail.com

²Doutora em Letras – Linguagem e Sociedade – pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. Docente da UNESPAR/FAP. Integra o Grupo de Pesquisa Cinema & Educação, Coordenando a Linha de Pesquisa Cinema Brasileiro: da criação à exibição. E-mail: saletems@uol.com.br

Para Ismail Xavier, a fotografia transforma o roteiro em uma linguagem visual. A fotografia, por meio de seus recursos, materializa o discurso fílmico.

A valorização de cada imagem, de cada composição, como expressão concentrada da visão poética do cineasta; também procura dar ênfase à carga semântica contida em cada imagem, transformada em uma espécie de hieróglifo; estabelece, ademais, a defesa da imagem como algo mais do que uma representação analógica. (XAVIER, 2005, p. 119).

Em suma, a compreensão, sensações e impressões de um filme são consequência das escolhas de diversos aspectos, sendo a fotografia um dos principais deles. Segundo Maria Short (2013), fotografias podem transmitir ou inspirar desejos e mesmo expressar pensamentos, sentimentos e ideias que transcendem as diferenças históricas e culturais, podem criar e evocar lembranças ou simplesmente retratar um assunto e ser informativa.

No filme *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), dirigido e escrito por Cao Hamburger e com direção de fotografia de Adriano Goldman, as imagens são trabalhadas de uma forma delicada que parece acompanhar o drama do menino Mauro (Michel Joelsas), que espera seus pais voltarem de umas supostas férias enquanto se vê obrigado a morar com um estranho, de uma forma tão sensível quanto a infância.

O enredo é envolto pela realidade do ano de 1970, que inclui tanto a Copa do Mundo de futebol, tão esperada pelo garoto, quanto os anos de chumbo da ditadura do governo Médice. Apesar de se passar em uma época tão conturbada da história do nosso país, as questões da ditadura são mostradas imageticamente de forma sutil. As consequências de viver sob um governo rígido, apesar de ser o que move a trama, aparece de forma mais explícita no filme apenas em um momento em que a fotografia assume um tom quase jornalístico documental, entretanto desfechos e consequências do período estão presentes no filme através do próprio roteiro ou pela narrativa secundária da fotografia e da *mise-èn-scene*.

Além desses dois fatos históricos o filme também aborda, imagética e indiretamente, conteúdo referente ao movimento feminista que ganhava força na década de 70 (ZENORINI e PUTINI, 2007), mostrado principalmente pelas personagens Hanna e Bia, e o desmantelamento das famílias e relações em uma época em que se dizia defender essas famílias (ANTUNES, 2007).

Considerando o exposto e como as escolhas fotográficas – como e o que se coloca numa imagem-, o presente artigo tem como objetivo analisar fotograficamente o filme *O ano em que meus pais saíram de férias* buscando elucidar elementos que agregam na narrativa, direta ou indiretamente, interpretações, informações, sensações e possíveis sentidos.

1. O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM DE FÉRIAS

O filme conta a história de Mauro (Michel Joelsas), um garoto de doze anos que adora futebol e que no ano de 1970 se vê dividido entre a alegria de acompanhar a seleção brasileira na Copa do Mundo e a tristeza do sumiço de seus pais. Sua mãe Bia (Simone Spoladore) e seu pai Daniel (Eduardo Moreira), perseguidos pela ditadura, são obrigados a fugirem de Belo Horizonte e, sob o pretexto de uma viagem de férias, deixam o filho em São Paulo, no bairro do Bom Retiro, na casa do avô Mótél (Paulo Autran), avô esse que o menino não chega a encontrar pois o mesmo falece minutos antes de sua chegada.

Sozinho em lugar estranho e sem notícias da família, Mauro é resgatado pelo vizinho de seu avô, Shlomo (Germano Haiut), um senhor solitário. De início a relação dos dois é conturbada e Shlomo só segue cuidando do garoto devido a sua consciência religiosa, mas com o passar do tempo os dois começam a se entender e o judeu, vendo o sofrimento do menino, acaba tomando a iniciativa de encontrar seus pais. Além de Shlomo, Mauro também encontra suporte em Hanna (Daniela Pepszyk) devido ao interesse de ambos por futebol e a menina acaba sendo o elo de integração entre o garoto e os outros meninos do bairro.

Apesar da ditadura militar ser a causa do drama de Mauro – a separação da família -, o tema não é abordado no filme de forma direta. Dentro do universo infantil e inocente do protagonista a violência e a barbaridade que cercaram essa época só é mostrada de forma mais explícita mais ao fim do filme, quando o mesmo caminha para o seu desfecho final. As consequências da ditadura são levantadas pelos próprios dramas do menino e mostra a violência silenciosa sofrida por aqueles que foram bruscamente separados de pessoas que amavam e que tiveram suas famílias esfaceladas.

2. FOTOGRAFIA E MONTAGEM – CONSTRUINDO SENTIDO

O filme quase todo, se não todo, é gravado com uma câmera mais solta. Tal escolha traz para a narrativa a vivacidade das imagens, pois a movimentação aumenta conforme a tensão do que está em cena. Outra ferramenta bastante utilizada durante todo o filme para evidenciar momentos mais intensos são planos mais próximos, seja das personagens em si ou detalhes de outros elementos de cena, montados de forma mais ou menos dinâmica dependendo da seriedade do que se busca expor. É importante observar que o que causa a tensão nas cenas pode ser relativo dependendo do ponto de vista, mas o fato das técnicas fotográficas se repetirem possibilitam ao espectador ter a leitura, mesmo que inconsciente, do possível sentimento das personagens.

Como exemplo dessa escolha em diversos momentos e da relativização da tensão, é possível citar uma das cenas iniciais do filme quando, ainda sem muitas informações aos espectadores sobre o que está acontecendo, a família de Mauro cruza com um caminhão do exército na estrada e a tensão dos pais aumenta enquanto o menino parece se sentir empolgado ao ver a mesma cena (Figura 1).



Figura 1 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

Nessa sequência o nervosismo dos pais é evidenciado pela atuação e pela rapidez com que fumam o cigarro, o menino demonstra perceber que existe uma tensão, mas ao encontrarem com o carro do exército a tensão de Daniel e Bia aumenta – dando indícios ao espectador de que eles estão fugindo da lei – e ao ultrapassarem o caminhão os dois demonstram um certo alívio enquanto

Mauro faz gesto de arma e brinca que está atirando nos militares, mostrando ao público a inocência e o desconhecimento do menino em relação ao poder do exército na época.

O momento mais intenso em que o uso de planos próximos e a montagem agregam tensão ao que está sendo mostrado em tela é a cena em que é contado ao público como o avô de Mauro morreu. A cena se inicia com Mótél em sua barbearia falando ao telefone com Daniel, que avisa ao pai que está levando o menino para ficar uns dias em sua casa. O homem, que já demonstrava tensão ao telefone, parece ficar ainda mais nervoso com a entrada de um cliente misterioso, o que cria diversas possibilidades de interpretação, como, por exemplo, Mótél estar nervoso por ter que ficar com o neto, pelo filho precisar fugir ou por ter algum problema com o homem que entra em seu estabelecimento, mas ao final descobrimos que se trata de um ataque cardíaco. Essa cena, com duração de apenas 1:30 minutos, é constituída por 31 cortes de montagem apenas com planos bem fechados em que o público vê apenas detalhes do que acontece no ambiente. A falta de percepção do todo do ambiente, os objetos de cena, as expressões dos atores, a rapidez com que o fato é mostrado e a música diegética que aumenta sua dramaticidade rítmica juntamente com as imagens, possibilita ao público perceber o turbilhão pelo qual o personagem estava passando no momento de sua morte.

Aproveitando da imagem da cena na estrada evidenciamos outras duas escolhas fotográficas muito presentes em todo filme, o uso de distância focal curta e a utilização de reflexos para agregar informações.

A distância focal curta pode ser vista nas duas primeiras imagens, em uma a mãe aparece desfocada e Mauro está nítido e na outra a mãe está em foco e o pai borrado. No primeiro quadro conseguimos perceber o nervosismo da mãe pela rapidez com que ela aparece fumando o cigarro, mas, apesar de processarmos essa informação, o foco em Mauro faz com que nos atentemos ao menino, percebamos ele observando a mãe e, assim como nós, o personagem também reconhece que algo não vai bem. Na sequência temos um plano parecido com a mãe focada a frente (1º plano) e o pai borrado ao fundo (2º plano) até que Daniel pega o cigarro da mão de Bia para fumar e então ele passa a estar em foco e ela não.

Essa troca do foco na imagem leva o público a também trocar o foco do nervosismo da mãe para o nervosismo do pai. Tal técnica é utilizada para chamar a atenção do que o público deve perceber e/ou do que é importante na imagem sem que seja necessário um corte de montagem e é uma técnica também bem presente no filme.

Outro elemento bem evidente em todo o filme é o uso de reflexos. Em vários planos temos objetos reflexivos que são utilizados para comporem a foto. Ainda usando as imagens da estrada como exemplo, no segundo quadro em que o caminhão militar é mostrado de dentro do carro da família, pelo reflexo do para-brisa conseguimos ver o nervosismo da mãe por como ela aperta as próprias mãos e o nervosismo no olhar do pai pelo retrovisor. Mais uma técnica que permite agregar informação sem que haja corte de montagem.

Em vários momentos, como no citado acima, essa pequena sutileza da foto permite que o público acesse informações extra, como sentimentos de personagens e ampliação de ambientes, que não estão diretamente em quadro, mas, além disso, também permite leituras e interpretações muito diversas. Abaixo (Figura 2) seguem alguns exemplos, suas funções e/ou possíveis interpretações dentro da narrativa.



Figura 2 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

No quadro 1, juntamente com Mauro, conseguimos ver toda a grandiosidade dos prédios da cidade de São Paulo. No quadro 2 o reflexo da ambulância remete a uma quebra de eixo, o que por alguns poderia ser considerado uma falha fotográfica, entretanto, a ambulância realmente representa uma quebra no destino de Mauro uma vez que quem está dentro dela é seu avô já falecido, o que rompe com o fluxo esperado pelos seus pais e pelo próprio garoto. O quadro 3 também pode ser considerado um reflexo premonitório, já que na imagem vemos o homem cortado e ele termina a cena realmente com um corte no pescoço devido ao ataque cardíaco de Mótél.

No quadro 4 vemos uma foto do pai e outra do avô usando terno e chapéu e no quadro seguinte temos Mauro usando um paletó e o mesmo chapéu, como uma espécie de reconhecimento de si como um dos homens da família. O quadro 6 traz Mauro aflito esperando que o fusca azul de seu pai apareça na rua e pelo reflexo do vidro conseguimos compartilhar do anseio do menino uma vez que diversos carros ficam visíveis, menos o que esperamos.

No 7, em meio a vários porta retratos da casa de seu avô, vemos o reflexo de Mauro brincando de goleiro em cima da cama no quarto e usando luvas de couro que encontrou na cômoda. O espelho acaba sendo como uma representação de um momento importante que merece ser eternizado, pois trata-se do momento em que o garoto descobre que seu grande sonho é se tornar goleiro de futebol. No 8 o espelho é usado para repetir o uso da distância focal curta e construir uma espécie de plano e contra plano, mas sem o corte da cena, apenas com a mudança do foco. O quadro 9, a face de Ítalo (Caio Blat) refletida no mesmo espelho em que o sonho de Mauro é eternizado traz a carga da diferença do mundo infantil para o mundo adulto. Ao contrário do menino, nesse instante se eterniza um pesadelo para o personagem, pois ele se dá conta de que, assim como a família de Mauro, precisará tirar umas férias se não quiser ser pego pela ditadura.

No quadro 10, mais uma vez constrói-se um diálogo entre Hanna e Mauro, sendo que as falas da garota passam quase como um voice-over para quem não percebe que ela está presente na imagem pelo reflexo do aparelho televisor. No 11 temos Shlomo e Mauro invertidos pela lente de uma câmera fotográfica pois o judeu quer uma lembrança do amigo que terá que sair do país e podemos fazer uma

leitura de que a relação dos dois nasceu de algo que virou suas vidas de ponta cabeça. No último exemplo, assim como no primeiro, vemos juntamente com Mauro reflexos da cidade de sua estadia em São Paulo, mas o que antes era grandioso devido aos prédios agora é representado pelo grande amigo Shlomo.

Ainda que em cada imagem refletida no filme possamos encontrar diferentes motivos ou significados, se olharmos para a obra de uma forma geral e o contexto em que a narrativa está inserido, é possível fazer uma leitura de que a jornada de Mauro e dos personagens que o circundam não pertencem apenas a eles, pois trata-se de um reflexo de toda uma geração que de forma direta ou indireta presenciou as consequências de uma época que deixou alegrias, como a conquista da taça do mundo de futebol, e tristezas, como separações e desaparecimentos causados pela ditadura, na história de todo um país.

3. A DITADURA SILENCIOSA

Apesar de a história de Mauro se passar durante os anos de chumbo, a Ditadura Militar em si não é o foco direto da obra. O filme é mais sobre a solidão e a espera do personagem que, sem entender os motivos, se vê passando pelas mudanças da infância pra adolescência sozinho em um lugar que não lhe é familiar e com pessoas estranhas, esperando ver seu time campeão e esperando seus pais que nunca voltam, como o próprio menino diz no filme, como se ele fosse um goleiro: “Eles [os goleiros] são jogadores diferentes porque passam a vida ali, sozinhos, esperando o pior”.

Ao contrário de boa parte dos filmes sobre a época, a violência e a insatisfação das pessoas não é explícita, ela é mostrada ao público de forma mais sutil, como quando Ítalo pixa “ABAIXO A DITADURA” no muro durante a noite, como quando Bia volta para casa com Shlomo e está muito debilitada após o tempo que passou presa, provavelmente sofrendo maus tratos, e sem Daniel, provavelmente morto, ou quando Edgar (Rodrigo dos Santos) tira Mauro do tumulto causado pelo ataque dos militares a universidade, sendo este o único momento em que podemos ver realmente algum tipo de violência (Figura 3).

No caso de Mauro e seus amigos ainda, o filme também nos mostra o distanciamento do ideário infantil em relação ao que acontecia na época pois na cena



anterior ao ataque a universidade tem-se as crianças dançando e se divertindo e depois correndo com alegria atrás da cavalaria. E para fazer a transição entre um momento de alegria e outro de violência, imageticamente temos planos similares dos pés das crianças com os pés dos cavalos (Figura 4).



Figura 3 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger



Figura 4 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

É nesse momento, entretanto, que Mauro começa a se dar conta da gravidade do que está acontecendo, pois Ítalo diz ao garoto que também precisará tirar umas férias e a empolgação do menino diante dos resultados da Copa do Mundo diminui ainda mais. Para Magno (2013), o filme consegue através de metáforas, sem imagens diretas dos acontecimentos, colocar o público diante da violência que tomou conta do país nos anos de 1970 e mostrar que Mauro, assim como outras crianças, não foi vítima de um dos sequestros reais que fazia parte dos métodos da ditadura, mas foi vítima do sequestro da infância e de tudo o que lhe era familiar.

4. FUSCA AZUL COMO REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DO PAI

A princípio o fusca azul é apresentado apenas como o carro de Daniel, pai de Mauro. Contudo, se observarmos atentamente o veículo está presente em boa parte do filme, seja fazendo parte do roteiro ou da *mise-èn-scene*, e analisando as imagens e levando em consideração a narrativa, o veículo pode ser interpretado como uma representação do próprio Daniel.

Tanto o pai quanto o carro nos são apresentados ao mesmo tempo quando Daniel chega na casa em Belo Horizonte e depois, estando sob a mira da ditadura, viaja com Bia e o filho na tentativa de deixar todos seguros. Depois que Mauro fica sozinho, em vários momentos vemos um fusca azul parado na rua em frente ao prédio de seu avô, como se fosse algo sempre muito presente na vida do garoto (Figura 5).

Quando a seleção brasileira faz seu jogo de estreia na Copa do Mundo, Mauro fica na sacada do apartamento desejando que chegue um fusca azul o que, na verdade, representaria o retorno do seu pai. Nesse momento, pelo reflexo do vidro, conseguimos ver um fusca azul estacionado na rua numa espécie de alegoria do que o menino deseja mas que não está lá, um fantasma.

Outro momento importante é quando, decidido a realizar seu sonho de virar goleiro, Mauro vê um fusca azul passando ao longe e abandona seu posto embaixo das traves durante um jogo para correr atrás do veículo no anseio de que seja seu pai retornando. Na sequência o carro passa em frente uma parede em que está escrito “liberdade”, algo necessário para que Daniel pudesse estar ali naquele momento. Após muito correr Mauro percebe que o fusca não é seu pai e, mais uma vez decepcionado e cansado, o menino parece perder a empolgação de ser goleiro, parece cansado de continuar sozinho e de correr atrás de algo que não se concretiza.

Até mesmo de forma metonímica o veículo está presente quando, no momento da repreensão militar aos estudantes, vemos o reflexo da cavalaria chegando pela calota de um Volkswagen, provavelmente o fusca azul, que também assiste a toda violência.

O carro ainda aparece de forma significativa quando Mauro abandona a final da Copa do Mundo para ir atrás de Shlomo que retornara após ter sido levado pela polícia. O garoto anda sozinho na rua deserta enquanto deixa para trás uma bandeira do Brasil pintada no muro, bandeirinhas verdes e amarelas penduradas e o fusca azul estacionado, como se, naquele instante, a preocupação com o amigo fosse mais importante do que seus desejos pessoais – ver a seleção campeã e o retorno do pai.

E, por fim, quando o garoto e sua mãe vão embora exilados, pela janela do táxi vemos pela última vez o fusca azul, que agora fica para trás juntamente com a esperança de que o pai um dia retorne.



Figura 5 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

5. UM FILME DE DETALHES

Além dos tópicos principais e análise já levantados, a fotografia ainda traz outros elementos que enriquecem o filme de forma narrativa e sensorial. Como a escolha estética por imagens amareladas que remete a qualidade das fotografias da época e o uso de cores predominantemente frias e terrosas que combinam sensação de medo, tristeza, apatia em contraste com o verde e amarelo da seleção que, juntos, causam uma sensação de esperança. No caso, a esperança de Mauro de que a seleção vença e que seus pais voltem.

A quantidade de planos em que não conseguimos ver o que acontece em todo o quadro devido à presença de alguma barreira entre a ação principal e a câmera,

além de criar profundidade de campo na imagem e direcionar o olhar para um lugar específico, também parece reforçar o sentimento de que, assim como Mauro, não temos conhecimento de tudo o que está se passando na narrativa (Figura 6).

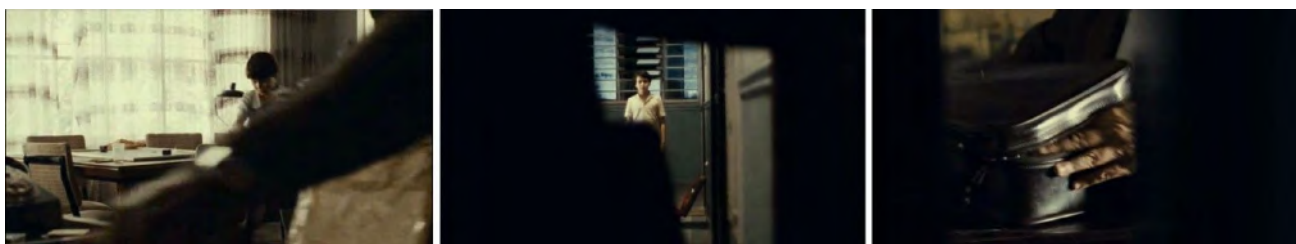


Figura 6 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

Mudanças na angulação de câmera também carregam sentidos, como quando ao final da cena da morte de Motel temos a repetição da chegada de Mauro ao prédio com o adicional de um plano a pino rápido, quase imperceptível, no momento em que se ouve “Meu pai tinha razão, meu avô não atrasava nem morto”, podendo gerar uma leitura de como se o velho tivesse morrido em tempo de, do céu, conseguir ver o neto chegar. Ou como quando ao bater na porta do apartamento a câmera em *contra-plongee* nos colocasse na mesma expectativa de Mauro de que seu avô, um adulto – logo, mais alto - iria sair pela porta (Figura 7).



Figura 7 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

Elementos em quadro que parecem não ter função narrativa, mas que semioticamente podem ou não causar interpretações interessantes, como o plano da estrada em que vemos o fusca azul por detrás de um arame farpado – ideia de cerca, limitação de espaço, prisão -, como quando Shlomo está incomodado com Mauro e vemos em primeiro plano uma goteira – pensamento constante que repete na cabeça, algo que causa incomodo/cansaço mental, tortura – e como o comprimento de um fio de telefone – espera, distância (Figura 8).

Planos parecidos, mas diferentes. Os enquadramentos do momento em que Mauro chega no prédio e a primeira vez que entra no apartamento do avô

são muito semelhantes ao de quando ele parte para o exílio. Essa similaridade repete a ideia de despedida e separação, sendo a maior diferença entre eles o ponto de vista do menino, primeira ficando para trás e depois deixando para trás. Contudo, novamente podemos perceber detalhes que diferenciam a narrativa escondida nas imagens. Nos quadros 1 e 6 as laterais das imagens mudam da escuridão de um lugar desconhecido para um lugar claro e vemos também o menino se desfazendo de sua bola, da qual antes era tão apegado (quadro 2). O quadro 2 mostra o reflexo de um Mauro que chega solitário, enquanto no 7 ele parte, mas já não está mais sozinho, pois temos também a imagem de seu amigo Shlomo. E nos quadros 3 e 9 temos o menino, quase que em um vazio espacial, sendo deixado por sua família que ao final deixa seus amigos que preenchem praticamente todo o vazio anterior e parte com sua mãe numa nova versão de sua jornada de separações (Figura 9).

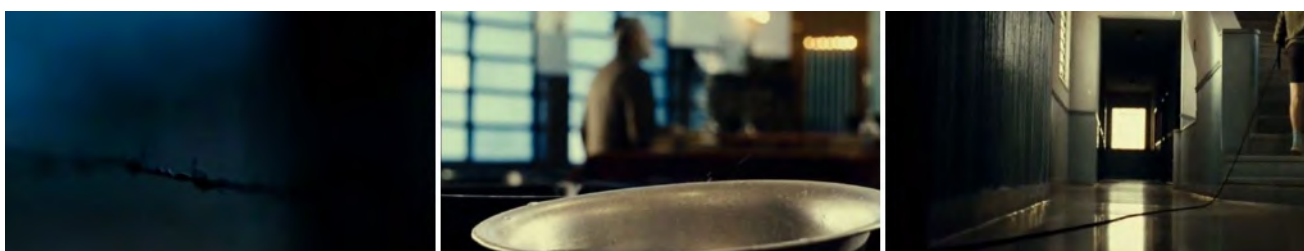


Figura 8 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger



Figura 9 - *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger

Quanto ao apartamento do avô, quando Mauro entra pela primeira vez (quadro 4), vemos um ambiente organizado, bem iluminado, decorado e agradável enquanto no momento de sua partida o mesmo local encontra-se decaído, escuro, faltando itens e aspecto sujo (quadro 5). As diferenças no ambiente parecem ser uma representação da família, de início o apartamento é o que de certa forma mantém o menino mais próximo de sua família e ao final essa família já não existe mais, está destruída e Mauro, agora de chapéu, como seu pai e avô, já não enxerga mais o mundo com a mesma pureza infantil do início.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conteúdo exposto acima ajuda a evidenciar a explicação de Edgar-Hunt *et al.* (2013) sobre como a escolha de planos e formas de utilização da câmera podem afetar uma imagem. Sensações, intenções, significados, sentimentos de personagens ou do próprio público podem ser trabalhados imageticamente de maneira direta ou indireta. Alguns detalhes podem ser tão sutis que em um primeiro momento, ao menos conscientemente, podem passar despercebidos, mas quando notados agregam valores narrativos que enriquecem a obra de diferentes maneiras, inclusive poeticamente.

No caso de *O ano em que meus pais saíram de férias*, a delicadeza e o cuidado com que o diretor de fotografia Adriano Goldman capta as imagens são evidentes desde o início do filme, mas com um olhar mais atento é possível perceber também toda a sensibilidade dos planos e enquadramentos e a carga emocional embutidas em cada um deles.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES Thiago. Famílias em exílio: omissões e perdas. **Baleia na Rede** – estudos em artes e sociedade, UNESP – Marília, n.4, v.1, 2007. Disponível em: <http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/baleianarede/issue/view/133>. Acesso em 20 dez. 2018.

EDGAR-HUNT, Robert. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

MAGNO, Maria Inês. Contra o esquecimento. Cinema e política atravessados pelas memórias da infância nos filmes: El premio e O ano em que meus pais saíram de férias. **Comunicação & Educação**, 18(2), 125-130, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v18i2p125-130>. Acesso em: 18 abr 2018.

SHORT, Maria. **Contexto e Narrativa em Fotografia**. São Paulo: GG Brasil, 2013.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1984.

ZENORINI, Jéssica Álane e PUTINI Sara Ramalho. Entre a repressão e a ruptura: o ser mulher. **Baleia na Rede** – estudos em artes e sociedade, UNESP – Marília, n.4, v.1, 2007. Disponível em: <http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/baleia-narede/issue/view/133>>. Acesso em 20 dez. 2018.



A ATUALIDADE DE *NARRADORES DE JAVÉ* E OS CRIMES AMBIENTAIS NA REALIDADE BRASILEIRA: UMA LEITURA POSSÍVEL

HOLLEBEN, India Mara Aparecida Dalavia de Souza¹

HOLLEBEN, Vitor Hugo Von Holleben²

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo explicitar as potencialidades pedagógicas e metodológicas do cinema, como uma forma de saber sobre a realidade, a partir do filme *Narradores de Javé* (2003), dirigido por Eliana Caffé, premiado no Brasil e internacionalmente. Entende-se a atualidade da película, em razão das tragédias ambientais recentemente acontecidas em nosso país, como Mariana e Brumadinho. Partindo-se da contextualização dessas catástrofes, abordamos conceitos de memória, identidade e cultura oral nas situações apresentadas no filme, que cotejadas com situações reais possibilitam mostrar como inúmeras comunidades pobres do interior do país estão sujeitas ao despertencimento e desesterritorialização. Ampliando os conceitos em torno do tema, as interfaces entre progresso, modernidade e desigualdades são devidamente discutidas, no sentido de compreendê-las como categorizações teóricas importantes para os fenômenos analisados.

PALAVRAS-CHAVE: identidade; memória; progresso; desigualdades; *Narradores de Javé*.

1. PRÓLOGO À ESCRITA DO TEXTO

A origem desse artigo começa quando fazendo o uso do filme *Narradores de Javé*³, como recurso pedagógico e metodológico com duas turmas de alunos/as do Profuncionário⁴, discutimos as implicações existentes da construção de uma Usina Hidroelétrica, para um vilarejo e seu povo.

.....
¹Mestre em História Social pela UFF - Universidade Federal Fluminense e UNIOESTE- Universidade do Oeste do Paraná; Professora-Pedagoga da Rede Estadual de Educação do Paraná, Núcleo Regional de Ponta Grossa -PR. Email: profindia@yahoo.com.br

²Acadêmico do Curso Cinema e Audiovisual da UNESPAR- Universidade Estadual do Paraná. E-mail: vitorholleben@gmail.com

³*Narradores de Javé*, um filme brasileiro de 2003, do gênero drama, dirigido por Eliane Caffé, conta a história dos moradores do vilarejo do Vale de Javé e o temor destes: uma represa que precisa ser construída e com isso a cidade de Javé será alagada. E para impedir tal fato, a única chance que eles têm é a de provar que a cidade possui um valor histórico a ser preservado.

A escolha do filme também faz eco às recentes tragédias ambientais ocorridas em nosso país como a de Brumadinho, em janeiro de 2019, que vitimou centenas de pessoas. Também em Minas Gerais ocorrida em 2015, a cidade de Mariana foi devastada pelo rompimento de uma barragem da Vale causando 19 mortes e um dano sem precedentes ao meio ambiente.

Enquanto escrevíamos esse texto, a contabilidade da tragédia em Brumadinho era de 231 mortes confirmadas e 41 pessoas desaparecidas. Ainda existem 530 partes de corpos de vítimas aguardando para serem identificadas, segundo lista divulgada pela Vale e pela Defesa Civil. (JORNAL FOLHA DE SÃO PAULO, Caderno B3, 20/04/2019).

Quando nomeamos de "tragédias anunciadas", o fazemos considerando que as más notícias de Mariana em nada contribuíram para reforçar a segurança das barragens. Não houve mobilização efetiva das empresas de mineração, tampouco do poder público, ou seja, não é surpresa que tenha havido Brumadinho. Para Mota (2019), mestre em Sociologia da Universidade de São Paulo e redator da Folha,

Como nação temos nos desempenhado pessimamente no controle daquilo que pode machucar, matar e destruir. Os seres humanos, mesmo os mais instruídos, não lidam bem com cálculos probabilísticos, tendem a superestimar as chances de algo dar certo e subestimar o risco do fracasso. Sem recrutar o melhor saber técnico à disposição para saber o que aconteceu, as respostas regulatórias não passam de palpites aleatórios. Não previnem a ocorrência de outras desgraças. Perpetua-se, desse modo, o ciclo de massacres. (MOTA, Folha de São Paulo. Caderno A, 11/02/2019).

.....
⁴PROFUNCIONÁRIO - O Programa de Formação Inicial em Serviço dos Profissionais da Educação Básica dos Sistemas de Ensino Público - em uma habilitação compatível com a atividade exercida na unidade educacional - é um programa de formação em serviço de profissionais da educação básica, que trabalham em escolas e órgãos das redes públicas de ensino. Essa formação em nível técnico de todos (as) os (as) funcionários (as) é uma condição importante para o desenvolvimento profissional e aprimoramento no campo do trabalho e, portanto, para a carreira, significando que além dos conhecimentos obtidos, a conclusão do curso possibilita aos (às) profissionais a melhoria de seus salários. A esses profissionais, em especial, as turmas de 2013 e 2017, que se tornaram alunos/as e que enfrentaram o desafio de voltarem às salas de aula, e se dispuseram a discutir suas funções na escola, desconstruindo concepções, conceitos e pontos de vista, dedicamos todo o esforço dessa escrita. A eles e elas toda consideração e respeito pelo empenho realizado e pela afetuosa convivência que tivemos.

Nesse sentido, entendemos que esses 'desastres ambientais' que temos visto não são 'desastres', são na verdade, crimes ambientais que destroem o meio ambiente, e essencialmente matam pessoas e esperanças. E quem paga por eles? Difícil saber, uma vez que a assimetria de recursos dependendo de quem é o réu, torna manca a democracia e a justiça brasileiras.

Dessa forma, o que pretendemos com o artigo é investigar em que medida a realidade fictícia de Javé é uma metáfora da realidade brasileira em várias situações, em especial, com a população mais pobre e dos rincões mais esquecidos desse país continental.

2. SÍNTESE DA NARRATIVA FÍLMICA

Em síntese, a narrativa fílmica conta a história do pequeno povoado de Javé, uma localidade ribeirinha no sertão baiano. A rotina do Vale de Javé é abalada por uma notícia que mudaria definitivamente a vida dos moradores: o povoado seria extinto, inundado pelas águas de uma represa em virtude da construção de uma barragem. O “progresso” chegaria ao sertão baiano, trazendo consigo as águas, destruindo as ruas do povoado, suas casas, sua igreja, enfim, o espaço que ali viviam.

O portador da notícia e líder do povoado - Zaqueu - revela aos moradores que a única forma de o povoado escapar do “caminho das águas” seria ter um documento que comprovasse a importância do lugarejo.

Reunidos para discutirem a questão de como salvar Javé do dilúvio anunciado, os moradores são informados de que para o vilarejo não ser engolido pelas “águas do desenvolvimento”, a solução seria transformá-lo em patrimônio histórico, de maneira que ele fosse tombado. Para o povo de Javé, essa não seria uma tarefa fácil. Entendem e decidem que precisam escrever a história da origem de Javé, entretanto, para maioria deles, a grande (e única) riqueza daquele lugar eram os casos tradicionalmente contados sobre o Vale.

Precisam fazer então, um “dossiê científico”, um livro que documentasse os grandes e nobres feitos da história do vale para impedir que o povoado desaparecesse. Nesse momento, se deparam com a primeira dificuldade: como contar a “história grande” de Javé, se nesse espaço habitado por excepcionais contadores de história, eles são em sua maioria não alfabetizados ou semianalfabetos? A quem caberia a tarefa da escritura “científica” de tal documento?

Apesar da contrariedade da maioria do povoado, é para Antônio Biá que foi delegada a tarefa, pois só o carteiro teria a autoridade de escrivão para a escrita do "dossiê". A razão pela qual os moradores não querem chamar o "escrevente" é por se sentirem ultrajados por ele tempos antes, pois havia escrito cartas aos conhecidos de outras cidades, inventando histórias sobre os moradores locais, com o objetivo de salvar seu emprego na agência de correio da localidade. Por isso, havia sido banido do convívio dos moradores.

Entretanto, como o próprio Zaqueu justifica, "ele aumentava os fatos acontecido, com malícia e difamando. Mas tudo com a graça e a sapiência do ofício de escrever". Em razão de suas habilidades de escrivão, Antonio Biá é chamado, e dão a ele a incumbência de ouvir as histórias dos moradores para fazer "uma juntada", das "coisas importantes acontecidas" em Javé e compor "o livro da salvação".

Ao percorrer as casas e colher os depoimentos, Antonio Biá se depara com a impossibilidade de escrever o "livro da salvação", pois à cada história dos moradores do lugarejo e suas famílias, os narradores - em seus imaginários simbólicos - dão um tom diferente às suas vozes, enaltecendo os feitos do herói em questão. Ao final, o livro não é escrito, e Javé é inundado pelas águas.

3. POSSIBILIDADES CONCEITUAIS DE NARRADORES DE JAVÉ

A trama do filme reúne muitos elementos para serem discutidos em vários campos do conhecimento humano, bem como um conjunto de saberes acadêmicos - História, Geografia, Linguagem, Sociologia, Educação, Direito, etc., que poderiam fazer uso apropriado da película.

Escolhemos então duas grandes temáticas para o trabalho: Memória, Identidade e Cultura Oral; Progresso, Modernidade e Desigualdades. Cada uma dessas temáticas servirá de eixo em torno do qual articularemos outras questões que consideramos importantes na análise do filme, e que serão devidamente inseridas nos desdobramentos do texto.

Das questões mais gerais que são comuns às áreas da Educação e da Pedagogia, que poderiam ser trabalhadas na película, e que é, portanto, de natureza conceitual e metodológica, é pensar o discurso pedagógico do filme.

Conforme afirma Rodrigues (2003), também partimos da ideia de que "um filme é um discurso sobre o mundo" (RODRIGUES, 2003, p 43), como um conjunto de pessoas e coisas que estão situados num tempo e num espaço finito.

Na introdução do livro *A escola vai ao cinema*, Teixeira & Lopes (2003), afirmam que o cinema como forma de criação artística - de circulação de afetos e de fruição estética - é também uma forma de olhar.

Esses apontamentos nos interessam principalmente por abordarem entre várias perspectivas, um aspecto importante do cinema como "uma arte da memória, individual, coletiva, histórica. Ele ritualiza em imagens, visuais e sonoras, os eventos e locais que o espectador deve recordar ao debruçar-se sobre o passado, o presente e o futuro de sua vida" (TEIXEIRA & LOPES, 2003, p.10).

3.1. MEMÓRIA, IDENTIDADE E CULTURA ORAL

Uma das tramas que embasam *Narradores de Javé* é a questão da importância da memória escrita. No filme, a memória do lugar e dos fatos não estão gravados em livros, fotografias e/ou outros registros escritos. Na própria fundação do lugarejo, nas palavras de Zaqueu, "as divisas eram cantadas", ou seja, as fronteiras de Javé eram pronunciadas em canto demarcando assim, a terra que estava sendo disputada, e é o canto que legitima sua posse, não um documento escrito.

Nesse sentido, Michel Pollak (1992), estudioso do tema da memória, afirma que a "memória deve ser entendida também, e sobretudo, como um fenômeno coletivo e social, ou seja, como um fenômeno construído coletivamente e submetido a flutuações, transformações e mudanças constantes" (POLLAK, 1992, p. 201). Para Pollak (1992), existem marcos ou pontos relativamente invariantes e imutáveis na memória, seja ela coletiva ou individual, como acontecimentos, personagens ou lugares. Esses três elementos, são elementos fundantes da constituição da memória.

Assim, nos relatos dos moradores de Javé, as memórias dos heróis são alteradas conforme o narrador. Embora seja imutável a personagem de Indalécio como fundador, as versões desse herói são modificadas conforme quem relata os

fatos. Na voz de uma mulher do povoado - Deodora - a grande heroína entre os fundadores de Javé é Maria Dina. Já a versão de um morador negro - Pai Cariá - o herói principal também é negro e chama-se Indalêo. Outra lembrança que não varia na memória dos narradores, é a presença do "sino", objeto que aparece na primeira versão narrada por seu Vicentino, está presente nas outras versões, sobrevive ao alagamento e reaparece nas cenas finais do filme.

Assim, conforme os moradores vão narrando suas versões dos acontecimentos, lugares e pessoas, é possível perceber os sentidos do que afirma o autor, do fenômeno da memória ter como características básicas, a seletividade e a construção dos fatos. Sendo a memória seletiva, "nem tudo fica gravado, nem tudo fica registrado" (POLLAK, 2012, p. 204), uma vez que os modos de construção da memória tanto podem ser conscientes como inconscientes, o que ela vai excluir, gravar, recalcar, lembrar é resultado de um primoroso trabalho de organização.

Dessa forma, considerando que a memória é um fenômeno construído social e individualmente, quando herdada, pode-se dizer que há uma ligação fenomenológica muito estreita entre a memória e o sentimento identidade. Por isso, "a memória é um elemento constituinte de identidade, tanto individual como coletiva, (...) extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si" (POLLAK, 2012, p.294).

Como na realidade fictícia de Javé, muitos lugares no Brasil tiveram sua memória destruída, onde vários projetos para a criação de usinas hidrelétricas provocou a destruição de povoados e municípios ribeirinhos, colocando em risco a preservação da memória e, conseqüentemente, da identidade dos moradores desses lugares. Um desses exemplos foi a construção da Binacional Itaipu.

Comprometendo cerca de 110000 hectares apenas do lado brasileiro, no território paranaense, a usina hidrelétrica atingiu os municípios de Guaíra, Terra Roxa, Marechal Cândido Rondon, Santa Helena, Matelândia, Medianeira, São Miguel do Iguçu, todos na microrregião do Oeste do Paraná, onde as terras eram consideradas as mais férteis do País. Assim, mais de 6.000 estabelecimentos rurais seriam inundados, a maioria de pequenos agricultores e um grande número de posseiros. Num total de mais de 40 mil pessoas

teriam de deixar suas casas e lavouras. (HOLLEBEN, *Apud* CPT-PR. *O mausoléu do Faraó*. Curitiba, 1980.p. 8.)

Em que pese a necessidade de construção de usinas hidroelétricas, na produção de energia, para atender as demandas da população mundial, sempre em expansão, há em contrapartida, comunidades inteiras sendo desalojadas pelos grandes empreendimentos hidrelétricos, e simultaneamente suas identidades sendo destruídas.

As populações dessas cidades são vítimas de uma imposição que as leva a ver a própria terra, a cidade, a vida e as suas recordações, tudo desaparecendo debaixo da água da represa, sem nenhuma possibilidade de defesa. Como conservar a memória da cidade, do povo daquele lugar, numa situação como essa? Como e onde fica a história desses povoados pobres, com moradores pouco instruídos, muitos até analfabetos ou semianalfabetos? Essas são perguntas facilmente imagináveis, dado que no país há muitos grupos cuja identidade e história ainda se constrói oralmente. (ALVES, 2006. p.68)

No filme discutido, a construção da identidade do Vale do Javé está totalmente imersa na cultura oral. Nas palavras de Zaqueu, a salvação do povoado dependia da escrita científica dos acontecimentos da localidade. Era necessário registrar no papel os casos, as histórias contadas por eles.

Os cineastas/autores do roteiro do filme - que fizeram expedições pelo interior de Minas Gerais e da Bahia, e reuniram casos e histórias da cultura oral que dariam corpo ao filme - afirmam que o primeiro intuito da produção de *Narradores de Javé* "é tornar público o cotidiano do interior brasileiro, numa cultura em que a informação e os casos passados de boca em boca não costumam ser considerados fatos históricos nem são valorizados". (ALVES, 2006, p.68).

Nesse sentido, os autores partiram de vários fatos reais que, costurados, acabaram por constituir o enredo fictício de *Narradores de Javé*, onde é marcante a questão da necessidade do registro da informação para que essa seja oficialmente aceita. Essas questões vistas e apresentadas no filme, apontam para as críticas em torno da história oral, como método da escrita historiográfica, uma vez que ao apoiar-se na memória, produziria representações e não reconstituições do real.

Recorrendo a Pollak (1992),

Se a memória é socialmente construída, é óbvio que todo documento também o é. Para mim não há diferença fundamental entre fonte escrita e fonte oral. A crítica à fonte, tal como todo historiador aprende a fazer, deve, a meu ver, ser aplicada a fontes de tudo quanto é tipo. Desse ponto de vista, a fonte oral é exatamente comparável à fonte escrita (POLLAK, 1992, p.207).

Assim, o historiador quando recorre às fontes escritas para o registro de fatos, acontecimentos, lugares e personagens, também parte de uma reconstrução, pois esses elementos não estão mais presentes, e só podem ser pensados e escritos a partir de uma representação.

Na trama do filme percebe-se como essa reconstrução dos fatos se dá, considerando-se que os narradores não estiveram presentes na fundação do lugar, mas contam suas memórias a partir do que ouviram falar, do que contavam seus familiares. Por isso, torna-se necessário o registro dessas memórias para que sejam preservadas sua cultura e identidade e não corram o risco de desaparecer junto com os grupos que seguem para outros lugares e vão (re) construir outras histórias, outras memórias, outras culturas.

3.2. PROGRESSO, MODERNIDADE E DESIGUALDADES

No site oficial do filme, e, em entrevista à Carta Maior, os roteiristas e a diretora da película dizem que o argumento inicial para a produção de *Narradores de Javé* foi a necessidade de descobrir um Brasil escondido pela urbanização e pela modernidade.

O roteirista Luis Alberto de Abreu afirma que fazer o filme, foi fazer uma viagem a um Brasil que está terminando. O Brasil da oralidade, da riqueza inventiva de suas histórias, da informalidade de suas relações. Um Brasil rural e tradicional, de fortes valores coletivos, que corre o risco de desaparecer sem nenhum registro. É também um filme a respeito de um país carente de registros.

Para Eliana Caffé,

(...) se pensarmos que o país tem uma porcentagem ainda bastante grande de analfabetismo e de semianalfabetíssimo, essa forma de escrita, diríamos assim, mais espontânea está

limitada a esta condição. Embora a intenção principal do filme seja a de trabalhar a ideia de que quando se constitui um texto histórico, ou oficial, um texto através do qual se vai conhecer a História de uma região, de um povoado, ou de um país, tal texto é sempre uma versão. E muitas vezes a gente assume o texto histórico como a verdade dos fatos. Na verdade, o que o filme tenta mostrar é que o que há é sempre uma versão, geralmente a versão do dominante, no sentido de que outras pessoas foram subjugadas. (CAFFÉ, 2004).

Semelhante às percepções que nos foram implantadas em relação a história oficial, a ideia de que o mundo pode se tornar gradativamente melhor no que diz respeito à ciência, tecnologia, modernização, liberdade, democracia, qualidade de vida, etc., traz em seu conjunto uma concepção de progresso. Oriundo do latim *progressus* que significa avanço, no Dicionário Aurélio registra-se outros sinônimos como: progressão, evolução, aumento, desenvolvimento, crescimento.

Uma fala de Vado, já no início do filme é provocadora:

Os engenheiros abriram os mapa na nossa frente e explicaram tudinho nos pormenor. Tudo com os números, as fotos, um tantão delas e iam explicando para gente, os ganhos e os progressos que a usina vai trazer. Vão ter que sacrificar uns tanto pra beneficiar a maioria. A maioria eu não sei quem são, mas nós é que somos o tanto do sacrifício.

Assim, a expressão progresso que desperta quase que automaticamente no imaginário social, somente os aspectos positivos e uma noção falseada de bem-estar equitativo, entre os moradores de Javé causa medo, revolta, desamparo e temor. Ao ser perguntada se *Narradores de Javé* seria um filme que aborda a insensibilidade dos mecanismos do "progresso" e de quem detém o domínio desse ciclo, Caffé responde,

(...) não contra a ideia do "progresso", no sentido de que ele é algo inevitável. Mas, talvez, contra a maneira pela qual esse progresso é implantado, e isso depende muito de sistema para sistema, social e político. Ele vem conciliado com interesses que nem sempre são os da maioria. Se a gente pensar no capitalismo, em sua norma, em sua coluna vertebral, sabemos que é um sistema voltado mesmo para interesses de classe. E, muitas vezes, o progresso tem essa máscara de algo que vem para servir ao bem comum, e a gente sabe que nem sempre é assim. É só olhar para o próprio globo. Se pensarmos que nós vivemos dentro do que chamamos de modernidade,

com altas tecnologias, medicinas que trabalham já com intervenção genética, quem tem acesso a isso tudo? É uma parte mínima da população mundial, a maior parte das pessoas vive ainda à margem disso, desse progresso. (CAFFÉ, 2004).

A autora cita como exemplo da restrição do progresso, inicialmente pensado para todos, a própria Gameleira da Lapa, onde fizeram as locações para o filme, afirmando que na localidade o principal transporte é ainda o carro de boi. A concepção de progresso, e a quem ele se destina, para a diretora de Narradores de Javé é emblemática,

Então, se o filme fala contra, não é contra as forças inevitáveis do avanço tecnológico, que existe e é fruto das pesquisas e do labor humano. Mas esse labor, até para acontecer, traz em si uma contradição. No nosso caso, no Brasil, isso é gritante. Mesmo nas grandes cidades: onde está o progresso, não está o atendimento da maior parte da população. (...) O filme fala contra esse tipo de progresso que, quando chega, envolve uma grande desumanidade. (CAFFÉ, 2004).

Situação semelhante acontece em Alcântara, no Maranhão. Em reportagem feita por Mayara Paixão, em 19 de março de 2019, mostra que desde o ano de 1983, mais de 150 comunidades quilombolas do município de Alcântara, no litoral maranhense, têm suas vidas afetadas pela instalação do Centro de Lançamento de Alcântara (CLA). Sob o argumento de garantir a segurança das pessoas durante o lançamento de foguetes, 312 famílias foram remanejadas de seus territórios tradicionais.

Dona Luzia, “filha legítima da área que desapropriaram”, como ela própria se define, é uma das desapropriadas na década de 1980. Vive atualmente na área de assentamento da Força Aérea Brasileira (FAB), para onde as famílias foram mandadas. As críticas feitas por Dona Luzia são bastante apropriadas para a discussão da temática em questão.

Quando chegaram aqui, eles prometeram que iam dar sustentabilidade para essas famílias, uma compensação, cesta básica e segurança para todos na nossa comunidade. Isso não aconteceu. Até hoje a gente vive na injustiça, porque nenhuma pessoa recebeu indenização do seu quintal, das suas terras, como o meu pai. Ele era dono de uma parte da terra, que nós hoje somos herdeiros, e nunca recebemos o dinheiro dessas terras. (PAIXAO, 2019).

A moradora conta que passou metade de sua vida cobrando o direito às terras, e a reparação pelos danos materiais e imateriais sofridos. Ao longo dos quase 40 anos de sua instalação, a base funciona sem licença ambiental. Para a comunidade, o acordo recentemente firmado pelo atual governo que concedeu o uso comercial da base para os Estados Unidos pode significar possível desapropriação de mais famílias, e aprofundar o problema do sustento e abastecimento dessas comunidades, já precarizado desde os anos 1980.

Na fala de Dona Luzia, antevemos as expectativas frustrantes em relação as novas determinações: "Nós não somos contra o desenvolvimento e o progresso, mas que ele venha de forma que todo mundo fique feliz, e não para morrer de tristeza. Estamos lutando desde que eles chegaram aqui". (PAIXÃO, 2019).

Hobsbawm (2012), em entrevista dada a Antonio Polito, em 1999, sobre o século por terminar, discorre sobre o enfraquecimento dos estados nacionais, o ressurgimento dos conflitos étnicos, as mudanças promovidas pelos avanços tecnológicos, o crescimento demográfico, a urbanização acelerada e os deslocamentos populacionais, entre outros temas. Ao ser perguntado se o poder da ciência o assusta, assevera afirmativamente e completa:

Não só pelo poder imenso que ela confere, mas também porque quase sempre os aprendizes de feiticeiros não sabem como usar esse poder. Se houvesse uma garantia de que pessoas que tornam possível esse progresso, também soubessem o que fazer com ele, como usá-lo em benefício da humanidade ou quando não usá-lo, então eu ficaria mais tranquilo. Mas essa garantia não existe. (HOBBSAWM, 2012, p. 134)

Por essas razões, consideramos que há convergências nas temáticas do progresso, da modernidade e desigualdades, uma vez que ao instituir o 'progresso', via de regra, destinado a quem tem melhor condição econômica, simultaneamente estamos aumentando a distância entre os que tem tudo e os que nada tem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Resguardadas as devidas proporções, a realidade fictícia de Javé apresenta várias semelhanças com as "tragédias anunciadas", em termos ambientais e sociais acontecidos recentemente em nosso país, conforme elencamos no início do texto.

Entre as várias discussões realizadas no texto, importa-nos destacar a questão dos deslocamentos e despertencimentos a que são submetidas muitas comunidades, em razão da implementação de projetos de natureza econômico-científica. Nosso país coleciona projetos que desconsideram as pessoas como essenciais, e relegam a segundo plano, suas vidas, seus sonhos, seus desejos, suas memórias e suas esperanças obrigando-as a saírem de suas terras, suas casas, suas igrejas, suas escolas, enfim, de seu lugar.

Parece-nos pelos estudos feitos, que: ainda que as pessoas destituídas de suas terras, tenham sido contempladas por terras/lugares melhores em termos de produtividade, ainda assim, o despertencimento é mais do que físico. Os significados simbólicos das perdas são invariavelmente mais contundentes do que as perdas materiais, e estão presentes na ficção de *Narradores de Javé*, como nas histórias reais dos desapropriados de Alcântara, Sobradinho, Itaipu, e recentemente dos municípios de Mariana e Brumadinho, que ainda clamam por respostas.

A memória, no sentido básico do termo, é a presença do passado, ou melhor dizendo, de uma representação seletiva do passado. Esse passado não é de um indivíduo somente, mas de um indivíduo inserido num contexto familiar, social, nacional. Por isso, como sugeriu Maurice Halbwachs, de que toda memória é por definição, "coletiva". Considerando então, que a memória é seletiva, e se cada um seleciona o que lhe convém para contar, então há diferentes versões da história. No caso da história oficial - que está registrada em documentos escritos - também conteria diferentes representações do real.

Na fala de Antonio Biá, essa assertiva é evidente quando ele tenta justificar a forma como "floreia" o que Seu Vicentino conta sobre as origens de Javé: "Olhe, uma coisa é o fato acontecido, outra coisa é o fato escrito. O acontecido tem que ser melhorado no escrito de forma melhor para que o povo creia no acontecido".

Assim, entendemos que são inúmeras as possibilidades pedagógicas da película - que tem sido usada desde sua produção, por escolas, universidade, ONGs, movimentos sociais, etc., - e por trazer consigo uma inegável atualidade, uma vez que as questões tratadas no filme são cotidianas, recorrentes em nossa realidade social.

REFERÊNCIAS

ALVES, Carolina Assunção e. **Narradores de Javé: uma leitura da preservação da memória e da identidade em culturas orais.** In: Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos, Belo Horizonte, v.2, n.3, p.66-74, 2006.

HOBBSAWM, Eric. **O novo século: entrevista a Antonio Polito.** Tradução de Allan Cameron: do italiano para o inglês. Tradução Claudio Marcondes: do inglês para o Português. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

HOLLEBEN, I.M.D.S. **Memória e história do Movimento Popular das mulheres do Paraná: um olhar sobre Medianeira.** Dissertação de Mestrado. UFF- Universidade Federal Fluminense/UNIOESTE - Universidade do Oeste do Paraná, Niterói-RJ, 2003.

JORNAL FOLHA DE SÃO PAULO, Caderno B3, 20/04/2019.

MOTA, Vinícius. **Inépcia organizacional alimenta o ciclo dos desastres.** Folha S. PAULO, Opinião. Caderno A2. 11/02 2019.

PAIXÃO, Mayara de. **Comunidades quilombolas de Alcântara (MA) temem futuro com presença dos EUA na região,** Brasil de Fato, São Paulo (SP), 2019.

POLLAK, Michel. **Memória e identidade social.** Trad. Monique Augras. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol.5, n.10, 1992, p.200-2012.

RODRIGUES, Neidson. *Adeus, meninos: um discurso contra o esquecimento.* In: TEIXEIRA, I.A.C & LOPES, J.S M. (org.). **A escola vai ao cinema.** 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003

SILVA, Álvaro Costa e. **Tragédias cariocas: Depois da água, o fogo no Rio de Janeiro.** JORNAL FOLHA DE S. PAULO. Fevereiro, 2019.

TEIXEIRA, I.A.C & LOPES, J.S M. (org.). **A escola vai ao cinema.** 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

PANORAMA DOS FESTIVAIS DE CINEMA NO PARANÁ: SUBSÍDIOS PARA UM DIAGNÓSTICO DO SETOR

MENDONÇA, Thaíse¹

RESUMO: Desde os anos 1970, os festivais desempenham um papel fundamental na formação e divulgação do cinema paranaense, funcionando como uma alternativa ao restrito circuito comercial de exibição. O Festival Nacional de Cinema em Super 8 (1974 e 1975) e a Mostra Nacional de Filme em Super 8 (1975 a 1979) contribuíram para consolidação do movimento superoitista nos anos 1970. O Festival de Cinema, DCine e Vídeo de Curitiba (1996 – 2007) teve um papel fundamental na fase de retomada do cinema brasileiro. O número de festivais realizados no Paraná, assim como no restante do país, vem crescendo desde os anos 2000, acompanhando o rápido desenvolvimento do setor audiovisual. A partir dos estudos realizados por Alvetti (2005), Stecz (1988) e Santos (1996) sobre a história do cinema paranaense e do levantamento do número de festivais no Brasil realizado por Corrêa (2019), pretende-se apresentar um panorama dos festivais realizados no estado, considerando o papel desempenhado por essas iniciativas e as perspectivas que se abrem diante de um contexto político de restrições cada vez maiores ao fomento da cultura.

PALAVRAS-CHAVE: cinema paranaense; festivais; regionalização; fomento à cultura.

INTRODUÇÃO

Além de criar canais de exibição para a produção nacional independente, o surgimento dos primeiros festivais a partir dos anos 1950 contribuiu para criar espaços de troca, de formação e de debate político entre realizadores, críticos de cinema e espectadores. A pesquisa de Miriam Alencar (1978), pioneira sobre o tema no país, adota como marco inicial o *Festival Internacional de Cinema do Brasil*, organizado por Paulo Emílio Sales Gomes e realizado em 1954, em São Paulo². A presença de debates, mostras informativas e cursos de formação é apontada pelo diagnóstico setorial dos festivais no Brasil³, realizado em 2007 como uma marca dos eventos realizados no país.

.....
¹Mestranda da Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e integrante do Grupo de Pesquisa Kinedária: arte, poética, cinema, vídeo. É jornalista formada pela Universidade Federal do Paraná e especialista em Cinema, com ênfase em Produção pela Unespar. Email: thaise.jm@gmail.com

²Há registros de eventos anteriores, como o Festival Internacional de Cinema Amador, organizado em 1950 pelo Foto Cine Clube Bandeirante em São Paulo (FOSTER, 2016. APUD MULYAERT, 2019).

A difusão desse formato – baseado no tripé da difusão, da formação de público e do incentivo à formação de novos realizadores por meio de cursos e oficinas – permite que os festivais sejam entendidos como mais do que uma janela alternativa de exibição. São também espaços de resistência para filmes de caráter experimental, especialmente para os espaços de curta-metragem, além de servir como espaços de articulação para os profissionais da área. A fundação da Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-Metragistas (ABD), criada em 1973 durante a Jornada Internacional de Cinema da Bahia, pode ser citada como exemplo da contribuição que os festivais desempenharam para a organização do setor e a articulação entre os realizadores.

A partir dos anos 1990, surgem associações voltadas para a organização dos festivais, como a Kinoforum, em 1995, e o Fórum de Festivais Brasileiros em 2000. O número de festivais realizados no país cresceu de forma significativa nos últimos anos, acompanhando o aumento dos mecanismos de fomento e o crescimento da produção audiovisual no país. O número passou de 38⁴ festivais em 1999 para 359⁵ em 2018. Segundo pesquisa realizada por Correa (2019), foram criados 30 festivais em 2017, o que corresponde a um crescimento de cerca de 10% em relação ao ano anterior. Já em 2018, verifica-se uma desaceleração desse crescimento com o aumento de apenas dois festivais.

As perspectivas são pessimistas para os próximos anos, diante do corte de investimentos no fomento da cultura e das medidas que tentam impor a censura e o desmantelamento da Agência Nacional do Cinema (Ancine)⁶. A revisão e corte de patrocínio de empresas estatais anunciada pelo presidente Jair Bolsonaro em

.....
³A pesquisa apurou que 71,97% dos festivais realizam seminários, debates ou mesas de discussão. As oficinas são uma atividade com presença em 60,61% dos eventos mapeados, ao passo que 43,94% dos festivais incluem Workshops na sua programação

⁴Levantamento publicado no Painel Setorial dos Festivais Audiovisuais - Indicadores [2007, 2008, 2009], realizado pelo Fórum dos Festivais e pelo Centro de Cultura, Informação e Meio Ambiente (CIMA). Utilizou como base o Guia Brasileiro Festivais de Cinema e Vídeo de 1999 do Kinoforum.

⁵A pesquisa realizada por Paulo Corrêa considerou apenas os festivais que abriram inscrições para submissão de filmes no ano de 2018 (CORRÊA, 2019.p 23).

⁶Em julho de 2019, o presidente Jair Bolsonaro afirmou que extingiria a Ancine caso não consiga impor mecanismos de censura. Ainda que tenha recuado da ameaça, a tentativa de impor um filtro moral e ideológico permanece com a indicação do pastor e colunista social Edilásio Barra para o cargo responsável pela gestão do Fundo Setorial do Audiovisual.

abril deste ano fez que com diversos eventos tivessem que mudar a programação ou alterar a data, além de buscar as pressas novas formas de financiamento, incluindo as vaquinhas e financiamentos coletivos. É o caso *Festival de Brasília do Cinema Brasileiro*, o *Festival do Rio*, o *Anima Mundi*. A perspectiva é ainda mais alarmante para 2020, pois o governo apresentou um projeto de lei ao legislativo que pretende cortar em 43% o orçamento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), principal mecanismo de fomento direto do cinema e do audiovisual.

1. OS FESTIVAIS DE CINEMA DO PARANÁ

No final dos anos 1950, é realizado o *I Festival do Cinema Brasileiro em Curitiba*, na gestão de Ney Braga, primeiro prefeito eleito da capital. O evento, recordado pelo jornalista Aramis Millarch⁷, exibiu e premiou filmes brasileiros, mas não passou da primeira edição.

Apesar de os pioneiros do cinema paranaense realizarem filmes desde 1907⁸, é a partir da década de 1960 que a produção cinematográfica do estado encontra condições mais favoráveis para o seu crescimento, o que permitiu que surgissem festivais que tentaram colocar em prática um projeto de consolidação e continuidade. Segundo Santos (2005), são produzidos nesse período os primeiros filmes de ficção de longa metragem no Paraná: *O Senhor Bom Jesus da Cana Verde* (1967) de Frei Gabrielangelo Caramori, *Maré Alta* (1968) de Carlos Eugênio Coutin e *Lance Maior* (1968) de Sylvio Back.

Do ponto de vista tecnológico, o som sincrônico nos anos 1960, o formato Super 8 na década de 1970 e a introdução do vídeo nos anos 1980 reduziram custos e permitiram mais mobilidade com os equipamentos. Além disso, há um maior

.....

⁷Em sua coluna no jornal o Estado do Paraná em 5 de agosto de 1987, o jornalista Aramis Millarch relembra os filmes premiados nesse festival realizado no extinto Cine Ópera: “Estranho Encontro” de Walter Hugo Khouri, premiado como Melhor Filme e melhor Direção, “O Grande Momento” de Roberto Santos, premiado como Melhor Argumento, e “Cara de Fogo” de Galileu Garcia, premiado como melhor fotografia. As colunas do jornalista Aramis Millarch, falecido em 1992, estão disponíveis online, no projeto Tabloide Digital, disponível em <http://www.millarch.org/>

⁸Entre os pioneiros, destacam-se Annibal Requião, João Baptista Groff e Arthur Rogge em Curitiba; Hikoma Udihara no norte do Paraná e José Cleto em União da Vitória. A produção desses cineastas é analisada pelo projeto de pesquisa sobre Os Pioneiros do Cinema Paranaense do curso de Cinema e Artes do Vídeo da Unespar, coordenado pelo professor Rafael Tassi Teixeira.

incentivo estatal à produção cinematográfica com a criação da Empresa Brasileira de Filmes (Embrafilme), em 1969, e da Cinemateca de Curitiba, em 1975. A Cinemateca passa a cumprir um papel importante na formação das novas gerações de realizadores e surgem também as primeiras associações voltadas para a articulação política, com destaque para a criação, em julho de 1979, do Setor Paraná da Associação Brasileira de Documentaristas – ABD/PR.

Destacam-se dois importantes festivais realizados em Curitiba no período: o *Festival Nacional de Cinema em Super 8*, coordenado por Silvio Back (1974 e 1975) e a *Mostra Nacional de Filme em Super 8* (1975-1979), da Universidade Tecnológica do Paraná. Esses eventos contribuíram para consolidar o movimento Super-8 em Curitiba, criando espaços para exibição dos filmes, de diálogo e de troca de experiência entre realizadores que se dedicavam às possibilidades experimentais da bitola.

Os anos 1980 são marcados em âmbito nacional pela crise do modelo de financiamento, que culmina com a extinção da Embrafilme em 1990. Nesse contexto, são realizados festivais no Paraná que se limitam a uma única edição. É o caso da *Mostra do Cinema Latino-Americano* (Curitiba/1987), do *Festival de Cinema Cidade de Curitiba* (1989) e do *Fest Vídeo - Festival Nacional de Vídeo* (Maringá/1990).

A criação da Associação de Cinema e Vídeo do Paraná – AVEC, em 1992⁹, marca um período reorganização do setor, que se articula em defesa da criação de novos mecanismos de financiamentos. Em 1991, é aprovada a Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Curitiba, mesmo ano de criação da Lei Rouanet, e dois anos depois é criada a Lei Nacional de Incentivo ao Audiovisual.

Essa fase de retomada é acompanhada pelo surgimento do *Festival de Cinema, DCine e Vídeo de Curitiba*, que se estende por 10 edições entre 1996 e 2007, constituindo-se assim como a experiência mais consolidada até então. O formato do Festival buscava garantir espaço de exibição para as práticas artísticas produzidas em diferentes bitolas, além de priorizar os debates e a realização de oficinas técnicas.

A partir dos anos 2000, a produção cinematográfica brasileira, assim como a do Paraná, vive um período de crescimento acelerado marcado pelo barateamento dos custos de produção com o cinema digital, pela estruturação das políticas de incentivo a partir da criação da Ancine – Agência Nacional do Cinema em 2001, pelo avanço na profissionalização com o desenvolvimento de cursos de graduação e pós-graduação em cinema. As universidades despontam como o principal espaço de formação da nova geração de cineastas¹⁰. Antes mesmo da criação do curso de graduação em Cinema e Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (FAP/Unespar), em 2005 – um dos principais marcos do período – os programas de pós-graduação *lato* e *stricto sensu* se consolidam como um espaço de formação e reflexão e passam a ser buscados também por profissionais que já atuam na área.

Antes de apresentar o panorama dos principais Festivais em atividade, é importante mencionar os principais eventos que tiveram início nos anos 2000 e foram interrompidos. Entre eles, estão o *PUTZ – Festival Universitário de Cinema e Vídeo de Curitiba* (2004 a 2010), evento independente organizado por estudantes do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Paraná, o *Festival do Paraná de Cinema Brasileiro Latino* (2005 a 2009), coordenado pela produtora Ittala Nandi, e a *Mostra AVEC-PR de Cinema* (2005 a 2013).

2. FESTIVAIS ATUAIS

A partir do levantamento realizado por Corrêa (2019), verifica-se a realização de 18 festivais e mostras de cinema no Paraná no ano passado, sendo que 11 deles ocorreram em Curitiba.

.....
⁹A AVEC substituiu a Associação Brasileira de Documentaristas – Seção Paraná (ABD-PR), entidade criada em 1979 e que se manteve atuante ao longo dos anos 1980, com participação nos debates que levaram à aprovação do Fundo Municipal de Cinema, em 1985. O Fundo, entretanto, nunca saiu do papel. Em sua coluna no jornal o Estado do Paraná em 11 de fevereiro de 1992, o jornalista Aramis Millarch, um dos principais incentivadores da AVEC, justifica a necessidade de criação da nova entidade diante da desestruturação da ABD-PR.

¹⁰Entre 2002 e 2006, a Universidade Estadual do Paraná (FAP/Unespar) ofertou um curso de especialização em Cinema e Vídeo, voltado para o Cinema Independente, coordenado pelo Paulo Biscaia Filho. A especialização em Cinema com Ênfase em Produção, que atualmente está em sua quinta turma, teve início em 2010. Em 2019, a Universidade dá início ao seu Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo no nível mestrado. Destaca-se também o Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, que possui uma linha voltada para os Estudos de Cinema e Audiovisual; o mestrado teve início em 2000 e o Doutorado em 2010.

| Festival | Edição | Cidade | Temática | Realização | Formato |
|--|---------------|---------------|---------------------|--|-------------------------------|
| Festival Kinoarte de Cinema ¹² | 20ª | Londrina | Geral | Instituto de Cinema de Londrina, com produção da Leste BR. | Curta-Metragem |
| Curta 8 – Festival Internacional de Cinema Super-8 de Curitiba | 14ª | Curitiba | Super 8 | Perfil Comunicação e Cultura, com produção da Processo MultiArtes | Curta-Metragem |
| Mostra o Teu que eu Mostro o Meu | 11ª | Curitiba | Universitário | Estudantes do curso de cinema e audiovisual da UNESPAR | Curta-Metragem |
| Festival de Cinema de Cascavel | 10ª | Cascavel | Geral | Secretaria Municipal de Cultura de Cascavel, com coordenação de Silvia Prado | Curta-Metragem |
| Festival de Video de Maringá | 10ª | Maringá | Universitário | Centro Universitário Metropolitano de Maringá (UNIFAMMA) | Curta-Metragem |
| Olhar de Cinema – Festival Internacional de Curitiba | 7ª | Curitiba | Geral | Grafo Audiovisual | Curta e Longa-Metragem |
| Festival de Cinema Curta Pinhais – FESTCINE | 6ª | Pinhais | Geral | Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer de Pinhais | Curta e Longa-Metragem |
| Cine Tornado Festival | 5ª | Curitiba | Geral | Eveline Stella de Araújo e Roderick Steel | Curta, Média e Longa-metragem |
| Petit Pavé – Festival de Cinema Independente de Curitiba | 4ª | Curitiba | Geral | Lak Produções e Polaris | Curta-Metragem |
| MAFUA! - Mostra do Filme Universitário e Amador | 4ª | Maringá | Universitário | Universidade Estadual de Maringá (UEM) | Curta-Metragem |
| Curta Mobile | 3ª | Curitiba | Mobile | Coordenação de Hertz Wendel de Camargo | Curta-Metragem |
| Metrô – Festival do Cinema Universitário Brasileiro | 2ª | Curitiba | Universitário | O Quadro Produtora de Cinema e Tijucas | Curta-Metragem |
| 3 Margens Festival Latino-Americano de Cinema | 2ª | Foz do Iguaçu | Geral | 3 Margens Cinema e Audiovisual | Curta-Metragem |
| Festival de Videoarte Mirada | 2ª | Curitiba | Videoarte | Boiler Galeria | Curta-Metragem |
| Mostra de Filmes da Montanha | 2ª | Foz do Iguaçu | Paisagem Montanhosa | AMC – Associação Montanhistas de Cristo e AESC – Associação dos Escaladores da Serra do Cipó | Curta e Longa-Metragem |

| | | | | | |
|---|----|----------|--|---|----------------|
| INCINERARTE – Mostra Universitária | 1ª | Curitiba | Universitário | Estudantes do curso de cinema da UNESPAR, por meio do LabEducine – Laboratório de Cinema e Educação | Curta-Metragem |
| Mostra As Guriás | 1ª | Curitiba | Filmes dirigidos por realizadoras mulheres | Nicole Micaldi | Curta-Metragem |
| Em Transe – Mostra de Cinema e Jornalismo | 1ª | Curitiba | Convergência com jornalismo/Comunicação | Coordenação Michel Urânia | Curta-Metragem |

Tabela: Festivais de Cinema realizados no Paraná em 2018¹¹

O *Festival Kinoarte de Cinema*, realizado em Londrina há 20 anos, é o mais antigo do estado. Além de exibir longas-metragens nacionais e internacionais selecionados pelos curadores, também abre inscrição para escolha dos filmes de curta-metragem que participarão das quatro mostras competitivas: Ibero-Americana, Nacional, Estadual e Londrinense. Ainda fora de capital, destacam-se o *Festival de Cinema de Cascavel*, que alcançou a sua 10ª edição em 2018 dedicado ao curta-metragem, e o *Festival de Cinema Curta Pinhais - FESTCINE*, que completou sete anos de história em 2019, com a exibição de 107 filmes de curta e longa metragens¹³.

O *Curta 8 – Festival Internacional de Cinema Super-8 de Curitiba* completou 14 edições em 2018. É o festival mais antigo da capital e um dos mais importantes do país entre os eventos dedicados ao formato Super-8. Além de receber a inscrições filmes realizados em tomada única (sem edição), filmes finalizados em película e finalizados em digital, o Festival também exhibe filmes realizados durante as oficinas de tomada única oferecidos pela organização do evento no semestre anterior, o que contribuiu para divulgar e restaurar a memória do formato Super-8.

.....
¹¹Tabela produzida a partir do levantamento realizado por Corrêa (2019).

¹²Mais informações sobre o festival podem ser conferidas em <http://www.kinoarte.org/festival/>. Acesso em 30 jun 2019.

¹³Informações divulgadas pela Prefeitura de Pinhais indicam um crescimento do Festival, que selecionou para exibição 91 filmes em 2018 e 107 filmes em 2019. O Festival é organizado em sete categorias concorrentes: curta-metragem de ficção; curta-metragem de documentário; curta-metragem de animação; longa-metragem; curta-metragem realizado por estudantes dos níveis fundamental e médio a partir de câmera de celular; clipe musical; e filme Destaque Pinhais.

O *Olhar de Cinema – Festival Internacional de Curitiba* conta desde a primeira edição com a mostra *Mirada Paranaense*, criada para apresentar ao público um panorama da produção audiovisual feita no estado do Paraná, abrangendo filmes de curta e longa-metragem.

Destacam-se ainda cinco festivais dedicados às produções universitárias: *Mostra o Seu que eu Mostro o Meu* (11º edição), *Festival de Vídeo de Maringá* (10º edição), *MAFUÁ! - Mostra do Filme Universitário e Amador* (4º edição), *Metró - Festival do Cinema Universitário Brasileiro* (3º edição), *INCINERARTE - Mostra Universitária* (1º edição).

A pesquisa realizada por Paulo Corrêa considerou apenas os festivais que abriram inscrições para submissão de filmes no ano de 2018 (CORRÊA, 2019.p 23). O *Festival de Cinema da Lapa* que completou 11 edições em 2018 e o *Festival de Cinema da Bienal Internacional de Curitiba – FICBIC* que possui quatro edições, não são listados no estudo porque estão fora desse critério. É importante mencioná-los porque são iniciativas que, além de possuírem um forte caráter formativo, também pautam sua programação pela preocupação de exibir filmes brasileiros e de realizadores locais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo levantamento realizado pelo Observatório Brasileiro do Cinema e Audiovisual ligado à Agência Nacional do Cinema (ANCINE), 27 filmes paranaenses foram lançados em salas comerciais entre 1995 e 2018. O número sobe para 32 se forem considerados os filmes em que uma produtora paranaense participou como sócia minoritária. A baixa quantidade revela o acesso ainda limitado às salas de cinema comerciais e reforça a importância dos festivais como janelas alternativas de exibição, especialmente para os filmes de caráter experimental e para as produções universitárias.

Os momentos de efervescência no cinema paranaense impulsionaram o surgimento de festivais em diferentes momentos. O *Festival Nacional de Cinema em Super 8* (1974 e 1975) e a *Mostra Nacional de Filme em Super 8* (1975 a 1979) contribuíram para consolidação do movimento superoitista nos anos 1970. O *Festival de Cinema, DCine e Vídeo de Curitiba* (1996 – 2007) teve um papel

fundamental na fase de retomada do cinema brasileiro. Além do papel já apontado como janela de exibição, esses eventos também contribuíram com o desenvolvimento da cena local através de oficinas, debates e trocas de experiências.

Após quase duas décadas de crescimento acelerado, o cinema brasileiro vive um período de incertezas com cortes no orçamento e ameaças de extinção da Ancine. O *Curta 8 – Festival Internacional de Cinema Super-8 de Curitiba* perdeu o apoio da Caixa Econômica em 2019, junto com outros festivais cortados na revisão de patrocínios das empresas estatais anunciada pelo presidente Bolsonaro em abril.

Os impactos desses cortes e as alternativas possíveis para os festivais de cinema no Brasil e no Paraná poderão ser melhor analisados a partir do ano de 2020, ainda que as consequências mais profundas de qualquer política pública para a cultura exijam alguns anos para serem avaliadas. Em resposta a esse cenário de retrocessos na cultura, o setor tem se articulado politicamente e buscado formas de dar continuidade aos projetos em andamento, com financiamentos coletivos e *crowdfunding*.

REFERÊNCIAS

ANCINE. Listagem dos Filmes Brasileiros Lançados Comercialmente em Salas de Exibição 1995 a 2018. Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. Disponível em <https://oca.ancine.gov.br/informe-anual-preliminar-2018>. Acesso em 22 out 2019.

ALENCAR, Miriam; APRESENTAÇÃO; HOLLANDA, Heloisa Buarque de; TOCANTINS, Leandro. **O cinema em festivais e os caminhos do curta-metragem no Brasil**. Rio de Janeiro, RJ: Artenova, 1978. 142

ALVETTI, C. **Cinema do Paraná - elementos para uma história**. In: 3º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, 2005, Novo Hamburgo. GT de História da Mídia Audiovisual, 2005.

CORRÊA, Paulo Vitor Luz. Os Festivais/Mostras Audiovisuais em 2018: Geografia e Virtualização. Paulo Vitor Corrêa. 2019. Disponível em https://issuu.com/pauloluzcorrea/docs/v1_os_festivais-mostras_audiovisuai. Acesso em 22 de mar de 2019.

LEAL, Antonio (Org.) **Painel setorial dos festivais audiovisuais/indicadores 2007-2008-2009**. Rio de Janeiro: Fórum dos Festivais, 2011. Disponível em <http://www.kinoforum.org.br/guia/panorama-do-audio-visual-apresentacao>. Acesso em 12 out 2019.

MAIA, Gustavo. Bolsonaro fala em extinguir Ancine 'se não puder ter filtro' ou transformar agência em secretaria. O Globo. 19 jul 2019. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/bolsonaro-fala-em-extinguir-ancine-se-nao-puder-ter-filtro-ou-transformar-agencia-em-secretaria-23819229>. Acesso em 20.09.2019;

MILLARCH, Aramis. No campo de batalha. Estado do Paraná. 11 fev. 1992. Almanaque, p 20. Disponível em <http://tabloidedigital.com.br/artigo/estreantes-vencem-no-festival-de-curitiba> Acesso em 20.09.2019.

MILLARCH, Aramis. Estreantes vencem no Festival de Curitiba. Estado do Paraná. 3 out. 1989. Disponível em <http://www.millarch.org/artigo/fundo-municipal-do-cinema-ainda-esta-so-no-papel> Acesso em 20.04.2019.

MILLARCH, Aramis. Não é fácil consolidar um festival de cinema. Estado do Paraná. 5 ago. 1989. Disponível em <http://www.millarch.org/artigo/fundo-municipal-do-cinema-ainda-esta-so-no-papel> Acesso em 20.04.2019.

MUYLAERT, Juliana, É Tudo Verdade? Cinema, memória e usos públicos da história.

OLHAR DE CINEMA. Guias de programação dos anos de 2012 a 2018. Disponíveis em <https://www.olhardecinema.com.br/2018/br/pagina-inicial/>

PINHAIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria de Cultura. FestCine tem filmes inscritos de 16 estados brasileiros. Pinhais, 24 de abril de 2019. Disponível em <https://pinhais.atende.net/#!/tipo/noticia/valor/6093> . Acesso em 26.04.2019

PINHAIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria de Cultura. Festival de Cinema Curta Pinhais registra recorde de inscrições. Pinhais, 24 de Abril de 2018. Disponível em <https://pinhais.atende.net/#!/tipo/noticia/valor/5400> Acesso em 20.04.2019

SANTOS, Francisco Alves dos. Cinema no Paraná - nova geração. Curitiba: BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, v. 23, nº 112. jun.1996.

SANTOS, Francisco Alves dos. **Dicionário de Cinema do Paraná**. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, 2005.

STECZ, Solange Straube (1988). Cinema paranaense (1900-1930). Curitiba: Dissertação História UFPR. Disponível em http://www.paranacine.com.br/sistema/upload/arquivos/solangestecz_publicacao_cinemaparanaense.pdf. Acesso em 20.04.2018



FICHA TÉCNICA

Título: Anais de Artigos Completos do 8º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e XII Semana Acadêmica de Cinema

Editores: Cristiane Wosniak e Pedro de Andrade Lima Faissol

Diagramação: Fernanda Tavares

Ano: 2019

ISSN: 2317-8930

www.cinemaemperspectiva.com