



Chumbo Gross (Hot Fuzz, Edgar Wright, 2004)

O cinema de referências de Edgar Wright

José Eduardo Remiro Bonatelli ¹
Discente no curso de Cinema de Animação - UFPel

INTRODUÇÃO

Segundo um ditado americano “tudo com sotaque britânico soa mais inteligente”. Ao assistir uma comédia tipicamente inglesa a essa sensação é elevada à quinta potência, mas claro, não graças ao sotaque. Há nas comédias produzidas na Inglaterra uma sofisticação ímpar em relação às produzidas em outros países. Trafega entre o Pop e o Cult, é recheada de referências e ainda assim extremamente original. Existe dentro desse gênero – podemos chamar as comédias realizadas no Reino Unido como um gênero, dado as características comuns a muitos desses filmes, tais quais o uso de diálogos rápidos, a inserção do *nonsense*, quebra de expectativa e sátira, bem como crítica, a situações do cotidiano ou em voga na mídia – no entanto, um sem fim de obras, que a despeito das características deste segmento, sobressaem a outras em termos de criatividade, originalidade e marcas estéticas-estilísticas.

Terry Gilliam – apesar de não britânico, trabalhou muito na Inglaterra – provavelmente é um dos que mais se destaca nesse sentido. Emblemático, sua carreira é um grande exemplo da vasta e eclética produção britânica de humor. Escritor e diretor dos filmes da trupe Monty Python – um dos mais influentes e cultuados grupos de comédia de todos os tempos, que inspirou desde *Saturday Night Live* a *Comédia da vida privada* – esteve a frente de um outro sem número de filmes com uma marca estilística toda sua, porém com conteúdos diversos (compare *Brazil - O Filme* com *O Mundo Imaginário do*

¹ - eduardobonatelli@gmail.com

Doutor Parnassus e poderá ter uma idéia de como é variada a obra desse diretor).

Os humorísticos ingleses ainda são considerados por muitos fãs e críticos os melhores do mundo. Atualmente, séries de grande prestígio são lançadas. Desde séries que satirizam o cotidiano como *The Office*, ou outras que brincam com os supérfluos sonhos de ser famoso, tal qual *Extras*, ou ainda que absorvem todo um conteúdo pop e se prestam a homenageá-los: *Heroes*.

Várias características das comédias feitas no Reino Unido são facilmente identificadas em outros filmes britânicos. Um bom exemplo é *Trainspotting* de David Boyle. Assisti-lo e chocar-se com os efeitos causados pelo uso da heroína, apesar disso, o filme em alguns momentos tira um sorriso – ainda que amarelo e nervoso – pois há nesta película um uso constante do sarcasmo e da ironia, empregado de forma familiar à usada em humorísticos.

Apesar dessa crítica ser voltada especificamente a observação da curta, porém relevante carreira de *Edgar Wright* e, não um estudo ou análise do que foi produzido no Reino Unido (mais especificamente Inglaterra) em termos de comédia, fez-se necessária essa breve e superficial introdução ao tema, sendo assim, entramos mais confortáveis e contextualizados no ambiente no qual o objeto de crítica deste texto está inserido.

Edgar Wright é um diretor de cinema e televisão, começou sua carreira dirigindo seriados de comédia. Sua primeira produção foi *Asylum*, depois disso fez seu primeiro trabalho como não só roteirista e diretor, mas também idealizador: *Spaced*; em 2001 lançou seu primeiro longa, um grande sucesso entre críticos e cinéfilos, e relativo bom alcance com grande público², *Todo mundo quase morto* (*Shaun of the dead*, 2001); *Chumbo Grosso* (*Hot Fuzz*, 2004) e em seguida, surpreendeu a crítica e o público lançando no conservador mercado norte-americano o alucinado *Scott Pilgrim contra o mundo* (*Scott Pilgrim vs the world*, 2010). Dirigiu ainda um dos trailers falsos

2 - Público acostumado a ver filmes de verão e ignorar filmes do circuito alternativo.

exibidos durante *Grindhouse*³. Hoje desponta no mercado americano e após seu trabalho em *Scott Pilgrim* está escrevendo o roteiro que dirigirá da adaptação dos quadrinhos “Homem-formiga” (*Ant-man*), dos estúdios Marvel (o filme, no entanto, ainda não recebeu o sinal verde).

O CINEMA DE REFERÊNCIA

Toda a filmografia de Wright é muito dependente das experiências do espectador, já que suas obras são recheadas de referências ao universo *pop* – e aqui entram cinema, música, quadrinhos, vídeo-games. Assim como Tarantino, ele busca em outros artistas inspiração para o um estilo único de filmar, promovendo em suas produções, uma mistura de gêneros que hoje é conhecida como sua marca estilística. Brincar com os clichês de filmes de gênero é uma de suas maiores especialidades, como em seu longa de estréia, o qual tinha um slogan bastante perspicaz: “Uma comédia romântica. Com zumbis”.

Seu debute na grande tela, *Todo mundo quase morto*, foi recebido com grande entusiasmo. Wright promoveu muito mais que uma referência aos filmes de Romero, e foi muito além do *remake* de Zack Snyder de *Madrugada dos Mortos* (*Dawn of the dead*, 2004) – uma tentativa de reinventar o conceito de zumbis, refilmando justamente o marco deste tipo de filme – neste, promove uma subversão total dos clichês criados pelo mestre do gênero e usados incessantemente em produções de mesma temática.

Assim como o original de Romero ou o *remake* de Snyder, o filme *Shaun of the dead* trata da reação das pessoas diante a uma catástrofe, só que sobre a ótica irônica de uma comédia. No entanto, se nestes dois primeiros acompanhamos o limite entre o que é humano quando se trata em manter-se vivo e joga-se com antigos preconceitos, o objetivo principal do personagem de Simon Pegg (o Shaun do título original) é conseguir de volta a namorada, se esconder em seu pub favorito e quem sabe tomar uma caneca de cerveja.

3 - *Grindhouse* são dois filmes, *Planeta Terror*, dirigido por Robert Rodriguez, e *Death proof*, por Quentin Tarantino. Ambos homenageiam filmes de terror *trash* da década de 70, comumente exibidos em cinemas para adultos, conhecidos como *Grindhouses*. Durante o intervalo entre os dois filmes, os trailers falsos foram exibidos.

É aí que encontramos a subversão dos clichês nas obras do diretor, contudo, há de se estabelecer o consenso que toda a graça nessa inversão de sentido que ele nos traz, é potencializada quando conhecemos os originais. Sendo assim, o cinema de Wright, apesar de grandes obras e de um estilo cinematográfico marcante (falaremos ainda dele), depende o espectador um conhecimento prévio de algumas de suas referências para que se tenha total gozo das piadas do filme.

É difícil dizer se seus filmes, no geral, sustentam-se sem essas referências. Em *Chumbo Grosso*, seu segundo longa, ainda que seja um filme totalmente disposto a brincar com os clichês dos filmes de ação, parece ser mais fácil de se digerir a uma platéia não tão cheia de repertório. Em parte, talvez, porque filmes de ação são mais aceitos pela audiência em geral. As emissoras de televisão aberta geralmente em suas grades têm filmes típicos desse nicho como “*Bad Boys*” (Michael Bay, 1995), “*16 quadras*”(16 blocks, Richard Donner, 2006) ou outros estrelados por atores do mesmo porte de astros do cinema de ação, como Will Smith, Bruce Willis, ou ainda clássicos da canastrice, que também não deixam de ser “homenageados” por Wright, tais quais Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme entre outros filmes recheados de frases de efeitos, câmeras lentas e explosões de carros.

Ainda que em seus três filmes a linha narrativa siga um roteiro tradicional (que o diretor trata de forma nada convencional) e em três atos, com pontos de virada, problema e solução, todos têm ligação muito forte com suas referências – uns mais que outros. E se nesse quesito *Chumbo Grosso* é aquele que pode agradar mais aquelas pessoas por fora de todo o assunto tratado, por não depender exclusivamente das referências para se ter total aproveitamento, *Todo mundo quase morto* pode agradar uma boa platéia por ter um tema relativamente bastante exposto nos últimos anos dado ao grande numero de títulos lançados, *Scott Pilgrim* é o mais problemático em agradar grandes platéias ou mesmo aqueles críticos que nunca jogaram um *videogame* em sua vida, ou que desprezam os fenômenos da cultura *pop* dos últimos anos.

Foi recebido com grande furor pela crítica especializada⁴, não só por o considerar saudosista da era *8-bits*⁵, mas também pelas experimentações deste em termos de linguagem e estética; para Erico Borgo⁶ em sua crítica:

É curioso que a melhor adaptação já feita para o cinema de um videogame não tenha existido previamente como um jogo. Wright leva a estética dos games às telas, traduzindo em cores e gráficos toda uma geração de títulos clássicos em uma verdadeira celebração do “8 bits”. (...) Mas é explorando as barreiras da linguagem do cinema, com raro e frenético entusiasmo, que o filme realmente explode na tela. Wright pensa o “cinema em quadrinhos” experimentando na edição, velocíssima, e dando à produção algumas das elipses mais chocantes e concisas do cinema desde que Fritz Lang se aventurou pela interseção de tempos.

Scott Pilgrim é Edgar Wright em sua melhor forma, experimentando todo recurso narrativo/estético que o roteiro lhe permitia. Criou, a partir do original de Brian Lee O’Malley, uma das experiências cinematográficas mais frenéticas da história do cinema pós-moderno, porém, a despeito de tudo isso, o filme passou perto de um fracasso na bilheteria. A causa mais provável para esse acontecimento é também o que torna este longa uma experiência ímpar de se assistir: as referências.

O filme é extremamente dependente – em um grau muito maior que os outros filmes do diretor – de repertório de quem o assiste. A pessoa que não conhece o termo não conseguirá dar risada de uma das frases mais irônicas do filme, quando a personagem Envy explica o motivo dos *super poderes* de seu namorado: “Ele é *vegano*, por isso

4 - Aqui refere-se a críticos de produtos multimídia diretamente relacionados as questões estéticas e de contexto do filme: cinema *blockbuster*, quadrinhos, internet, videogames, música pop, dentre outros. Tomou-se de referência as críticas dos sites e revistas que tratam não só de cinema, bem como os itens já citados: omelete.com.br; collider.com; judao.com.br; pop.com.br; g1.globo.com/pop-arte/; Revista Sci-fi; Revista Set;

5 - Era dos primeiros consoles caseiros como Nintendo (nintendinho) e Atari

6 - Editor do site omelete.com.br e co-autor do livro “Almanaque de cinema omelete”

é melhor que todo mundo”, que ainda vem emendado de outra fala também genial, mas exige familiaridade com o assunto: “todo mundo pode ser *ovolactovegetariano*⁷, eu sou vegano”.

Fosse apenas essa piada isolada o filme por si só não sairia prejudicado, mas temos ali martelos sendo retirados de bolsas, *74 hits combo*, um ex-namorado com capangas fantasmas diabinhas que remetem a alguns *boss* de fases de jogos como *TMNT*. O espetáculo gráfico na tela é muito mais divertido para pessoas que acompanham quadrinhos e mangás. Então podemos dizer que o filme não se sustenta sozinho, porém, fica aqui questionamento se isso é realmente um problema para o longa. Definitivamente, a obra alcança o público para o qual fora destinada; ter nessas referências um suporte para a manutenção do interesse do público nunca foi negado ou escondido. O seu maior problema, talvez, seja não ter alcançado nas bilheterias o mesmo alcançado em termos estéticos e narrativos.

No entanto, é importante ressaltar uma coisa. O cinema de verão americano⁸ é, em grande parte, baseado em sub produtos. Em adaptações de séries de televisão, jogos ou mesmo brinquedos⁹. A tendência do mercado, atualmente, é a de se adaptar histórias em quadrinhos baseadas em super-heróis. Apesar disso há no mercado de quadrinhos, de vários países, inclusive o Brasil, uma série de quadrinhos *undergrounds*¹⁰ com temas e narrativas tão variadas quanto o próprio cinema.

Algumas dessas HQs ganham visibilidade e são também adaptadas para o cinema. Existem dois fenômenos básicos e distintos que acometem essas adaptações. O primeiro e que podemos mencionar *Anti-herói americano* (*American Splendon*, Robert Pulcini, 2003), são bem recebidas em festivais e por críticos, mas não passam disso, não chegam a virar *hype* ou alcançar públicos muito maiores do que as

7 - Ovolactovegetariano priva-se do consumo de carne animal, não dos alimentos de origem animal: leite e ovo. Veganos além de não comerem animais ou produtos que explorem o trabalho animal, tais como os citados, consomem apenas alimentos orgânicos.

8 - Filmes blockbusters, lançados no verão americano, época das férias escolares.

9 - G.I. JOE - Origem de Cobra; Transformers.

10 - Alternativos; que não têm larga distribuição ou divulgação

próprias revistas já tinham. Do outro extremo, HQs que antes eram alternativas e tornam-se fenômenos graças as campanhas publicitárias que os filmes baseados fazem, como por exemplo *Kick-Ass* e *300*. Desconsideramos aquelas que apenas fracassam.

É interessante ressaltar que *Kick-Ass*, assim como *Scott Pilgrim*, trabalha diretamente com referências. E em ambas, podemos ver que essas referências funcionam de maneira muito mais concisa nas telas de que no papel.

Isso porque ambos -os filmes e os quadrinhos- têm como referências básicas o video-game, cinema, música e Hqs. Ainda que a abordagem seja diferente em cada, o audiovisual é fundamental no estabelecimento de uma ligação de nostalgia do espectador. É muito mais interessante ver a movimentação estilo *animê*¹¹ nas lutas de *Scott Pilgrim*, e os números de visualizações no YouTube subindo em *Kick-Ass* do que imaginar isso quando se lê a história em quadrinhos.

A MONTAGEM E OS RECURSOS ESTÉTICO-NARRATIVOS

A edição é um elemento fundamental na construção da diegese do cinema de Wright. O diretor se recusa a uma montagem invisível, e traz na edição de todos os seus filmes ritmo acelerado, além de uma construção narrativa não alinhada aos padrões do cinema hollywoodiano.

Claro, em se fazendo filmes fora do contexto do grande cinema americano, a liberdade para trabalhar com a montagem em seus longas produzidos no Reino Unido é muito maior; no entanto, quando chamado para trabalhar nos Estados Unidos, em uma grande produtora, ele não se intimidou em jogar com seu estilo nada convencional. E é irônico reparar que é justamente *Scott Pilgrim*, o feito nos EUA, aquele com a narrativa mais ousada dentre todos os seus.

Antes de pensarmos em como foi concebida a edição de seu mais recente filme, vamos aos primórdios do diretor. Em sua segunda série

11 - Estilo de desenho animado produzido no Japão.

de televisão, *Spaced*, Wright estabelece seu estilo. Leva à televisão a possibilidade de experimentar a linguagem cinematográfica através do uso de diferentes tomadas, bem como edição.

Logo no primeiro episódio vemos duas pessoas discutindo a relação, uma na calçada e outra da janela. A princípio, parecem um casal recém divorciado normal, porém após algum tempo a conversa começa a perder um pouco do sentido, como no momento em que um deles diz: “foram cinco anos maravilhosos”, e a outra responde “desculpe, eu estava bêbada”. Logo veremos que, na verdade, cada um está terminando uma relação diferente. O diretor inova aqui ao subverter um dos primeiros conceitos da montagem cinematográfica; Wright faz uso da montagem paralela para estabelecer uma nova construção de sentido para a cena em questão. Estabelece a princípio um entendimento para o que é narrado, e quebra não só a expectativa, mas também o nexos anterior. O recurso, contudo, não é usado em vão; dessa forma, os personagens são apresentados de forma superficial, mas, rápida e funcional para o contexto do episódio.

O diretor constrói sua decupagem, de forma que ela dialogue na edição do filme com uma nova construção de sentido. Nesse aspecto *Todo mundo quase morto* oferece grande material a ser analisado principalmente quando se tem a impressão que além de um interesse narrativo, há qualquer motivação crítica ao modo de vida e os costumes ingleses.

Como em qualquer clichê de filmes de terror, há de se ter antes cenas para que se possa conhecer os personagens, assim estaremos envolvidos com a história quando eles começarem a morrer. Em *Todo mundo quase morto* não é diferente. Antes das tripas começarem a se espalharem pelo chão, conhecemos o apático Shaun, seu desmiolado melhor amigo, Ed, sua namorada, Liz, e os amigos de sua namorada. Teremos logo, dois momentos rotineiros e que poderiam passar despercebidos, mas que trazem ao roteiro e a decupagem aquela coisa quase genial. A primeira é quando Shaun se levanta para comprar uma coca, se depara, num dia normal, com as criaturas vivas-mortas do dia-a-dia de toda grande cidade, pessoas que passam entre si e não se cumprimentam, que ignoram o mendigo na rua... (isso, alias, é ressaltado em muitos momentos do primeiro ato do filme. Todas as pessoas ao redor de Shaun (ele inclusive) são apáticas ao que acontece

em seu redor). A segunda, é encontrar uma velha amiga, e ter algum papo casual, do tipo: “como você está?”, “sobrevivendo”.

O que torna divertida essas cenas, é o que se passa mais adiante no filme, como disse Isabela Boscov:

Shaun sai para comprar uma Coca-Cola e depara com as cenas de sempre: um carro com o pára-brisa quebrado, lixo espalhado pela calçada, gente caminhando trôpega pelo meio da rua, o pop indiano sintético no som da mercearia. Enfim: uma típica manhã de domingo em Londres. Como, então, Shaun poderia ter notado que a civilização acabou e os zumbis tomaram a cidade? Não poderia, claro. “ Em outro momento o personagem principal se reencontra com a velha amiga, e o mesmo diálogo “como você está?”, “sobrevivendo” tem todo um novo sentido diante do novo contexto, e por isso é tão mais divertido, apesar de parecer uma conversa causal. Para Isabela, o filme ridiculariza não só os filmes de zumbis, mas também a Inglaterra “tão cheia de mortos-vivos que a chegada de mortos-vivos mal a abala(...). Seria surreal, se não fosse tão fiel a filosofia britânica que as desgraças devem ser aceitas graciosamente, com o ar mais distraído possível. (BOSCOV, 2004, p. 75)

Outro recurso muito utilizado é o uso de cortes rápidos em momentos quase aleatórios. Isso em todos os seus filmes, mas por exemplo em *Todo mundo quase morto*, passar a manteiga no pão é tratado como *clímax*, usa-se ângulos parecidos com a de uma cena de ação, bem como sons, luz e enquadramentos. Filmar assim dá a impressão de uma relativização do que é realmente empolgante no cinema; Wright não tem ilusões sobre fazer o filme parecer real. Ele sabe que cinema é ilusão em todo o momento. O próprio conceito de várias imagens paradas, passando em grande velocidade para dar a impressão de movimento é uma ilusão, portanto o próprio registro do movimento, que define cinema, é falso; sendo assim não há porque restringir o uso desses cortes frenéticos e dessa violência ao filmar apenas as cenas violentas ou frenéticas. Ele tem o poder de dominar os recursos cinematográficos, então, o poder de dizer o que é violento ou não sem seu filme.

Em seu segundo filme, *Chumbo Grosso*, Edgar Wright não perde o tom na edição; ainda que dos três (e também se comparado a série) é o montado de forma mais natural, de forma alguma o filme foi editado de uma forma quadrada.

Fica de lado o caráter estético ou experimental da montagem e assume de forma muito mais pesada o narrativo, no sentido de pontuar muito mais o suspense e as surpresas da trama, além de, é claro, acentuar a ironia em certas imagens, bem como em algumas linhas de diálogo. Mas há de se destacar alguns momentos pontuais da trama, o próprio prólogo do filme tem todo um ritmo de comercial, lembra uma mistura de um vídeo institucional da polícia, que promove um dos seus melhores agentes, com a propaganda de algum energético. A cena vibra, é rápida, seus planos duram poucos segundos e as imagens acompanham a narração irônica.

Essa cena também nos ajuda a aceitar com mais facilidade a cena seguinte, a qual o personagem de Simon Pegg, o melhor policial de Londres, está sendo transferido para uma cidadezinha do interior, o motivo: ser bom demais. Elas implantaram a ideia de ser insuportável conviver com uma pessoa melhor em tudo. Ela mostra o personagem ganhando em todos os esportes que pratica contra os seus colegas de corporação (de judô a xadrez), sendo constantemente convidado para entrevistas, dentre outras coisas, que o tornam o melhor da tropa.

A questão do ponto de vista é muito valiosa nessa filme. Já que acompanhamos desde o princípio o personagem de Pegg, somos sempre conduzidos a pensar o mesmo que ele. O diretor, no entanto, mascara de forma sublime essa sua intenção, dando ao espectador a impressão de que o ponto de vista não é o do policial, mas sim o clássico narrador onisciente do cinema. Essa escolha faz todo o sentido, uma vez que o personagem de Pegg tem essa sensação, ele sabe que alguma coisa errada está acontecendo na cidade e conforme progride em sua investigação, ele tem mais certeza (e nós também) do que diz. Até o *climax*, que nos mostra uma das conspirações mais *nonsense* da história do cinema, digna de Monty Phyton, quando se trata de justificativas absurdas de uma trama.

Voltemos, então, a falar de sua última produção, *Scott Pilgrim contra o mundo*.

Como já foi dito anteriormente, o filme trabalha basicamente com o uso de referências, na maior parte, visuais. A fim de trazer uma estética dos quadrinhos para o cinema, o filme presta-se a dividir a tela e brinca com o uso de onomatopéias, também busca inspiração nos jogos de videogame ao acrescentar gráficos, *life-bars*¹², e um narrador com timbre parecido com o de jogos como *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*.

O trabalho do editor neste longa, foi muito além de fazer uma simples justaposição dos planos, de construir sentido. Aqui o serviço foi muito mais dedicado a criação de um universo totalmente irreal e, ainda assim, crível. Pois apesar do filme se passar em uma Toronto aparentemente comum, logo percebemos que os personagens vivem na verdade em uma espécie de videogame. Pessoas soltando raios pelas mãos, outras com os super poderes do veganismo, não são vistas como paranormais, apenas mais um dia-a-dia comum. Esse foi o trabalho dos dois, diretor e montador, de fazer todas essas coisas anormais caberem em um história de amor e amadurecimento, ao mesmo tempo em que transformavam pequenos acontecimentos em fatos *épicos*.

Logo nas primeiras cenas de *Scott Pilgrim*, vemos que estamos em outra dimensão, isso porque estipula como estética narrativa uma quebra total com a noção comum de espaço. A cena da banda tocando, antes dos créditos animados, é uma bela forma de nos introduzir nesse contexto. A câmera recua e a pequena sala transforma-se em uma grande.

Pois para eles o espaço não interessa. O que importa mais é a ação, o diálogo, a falta de continuidade é proposital. Se numa cena eles conversam em uma loja de discos, a conversa não precisa parar para mostrá-los em outros lugares. Scott não precisa, também, de mais de um segundo para trocar de roupa, ele apenas fecha a porta e quando a abre já está vestido. Diferente de filmes que usam da elipse apenas

12 - Barra de vida. Comum em jogos, é a saúde do personagem. Conforme ele recebe danos a barra vai diminuindo até que, quando se esgota, o personagem morre.

com o propósito rítmico, aqui as elipses tem o fim narrativo claro, é como se dissessem ao espectador, “isso não é a vida real, é um filme”; uma provocação ao uso da montagem invisível.

É de se destacar, ainda, o uso dos recursos visuais nunca soa gratuito. O que era um grande risco num filme tão cheio de *gags* visuais como esse. Essas informações ajudam não apenas no desenvolvimento da narrativa, mas também para entender o que acontece com Scott em pensamento. Como na cena em que ele fica constrangido por seu cabelo bagunçado. Ao fundo temos as informações que nos fazem entender o porque desse seu trauma com cabelo. Se ele diz que está tudo bem, atrás, a representação do seus pensamentos, diz “não”. É parecido, porém diferente, do usado por Woody Allen em “Noivo nervoso, noiva neurótica” na cena em que eles conversam e uma legenda lê seus pensamentos.

A JORNADA DO HERÓI

Um dos elementos que recebem maiores cuidados da parte do diretor são os personagens. Ainda mais em se falando dos protagonistas. É notável observar o tratamento dado aos personagens de Wright durante toda a projeção. Entendendo que em uma comédia a relação do espectador com os personagens é fundamental, antes mesmo de começar a jogar com as referências ele apresenta todos os personagens que serão de alguma forma importantes à trama.

Porém, como as produções deste diretor não são comuns, era de se esperar encontrar tipos nada comuns em seus longas. Personagens exagerados, cheio de vícios, mas, muito humanos e também com suas qualidades. Em sua maioria, e com o suporte de bons atores (na maior parte dos casos), carismáticos, tendem a cativar e interessar o espectador a acompanhar a jornada deste herói.

E como qualquer obra cinematográfica mais vale a jornada de que o destino, é aqui que encontramos toda a inventividade do cineasta e dos roteiristas. Todos os seus personagens têm problemas comuns a todas as pessoas no cotidiano. Ser abandonado pela namorada, estar insatisfeito com o emprego, ou então fantasmas do passado e aquela difícil fase que se passa por volta dos vinte anos, momento definitivo

para abandonar a adolescência e entrar de fato na vida adulta.

A grande sacada do diretor é colocar esses problemas diante de um bem maior. Inserindo essa pequena dificuldade cotidiana numa cartase de nível muito além do esperado por qualquer um dos personagens.

Há de se destacar que em *Spaced* a relação é oposta. Os problemas dos personagens são exagerados de forma muito desproporcional a que eles realmente têm. Como o exemplo do artista Brian. Em um dos episódios, ele é convidado para uma festa, mas se recusa a ir. Cada vez que ele se recusa a ir a festa vemos o mesmo flashback de ele levando um soco de um rapaz. O problema pode parecer pequeno, mas é tratado de uma forma dramática e assume proporções muito maiores do que a merecida.

Em *Todo mundo quase morto*, no entanto, a relação é exatamente aquela. Quando somos apresentados a Shaun, o protagonista, também somos introduzidos a Lis, sua namorada. Ela reclama com ele de saírem sempre para o mesmo pub, de que ele não toma uma atitude em sua vida e que está sempre na companhia de seu amigo Ed (personagem de Nick Frost), que ela considera como um estorvo em sua vida. Ele promete então mudar.

Mais tarde quando chega em casa, vemos uma discussão entre ele e seu colega, que divide o apartamento sobre a estadia de Ed na casa. No trabalho tem que lidar com garotos mais jovens que não o respeitam, que estão no serviço apenas esperando para uma oportunidade melhor e, após isso tudo, recebe uma ligação de seu padrasto, o qual ele não possui boas relações, pedindo que não se esqueça do dia das mães.

O que acontece a seguir é que Shaun esquece de marcar um restaurante pra jantar com a namorada, e acabam no mesmo pub de sempre. Irritada a namorada termina tudo com ele, Shaun cai na farrá com Ed, quando chega bêbado em casa faz uma promessa a si mesmo, anotando em uma folha na geladeira, em mudar de vida. Ao acordar na manhã seguinte de ressaca dá de cara com as anotações.

Esses são os primeiros vinte ou trinta minutos de *Todo mundo quase*

morto, é interessante analisar a forma como os personagens são bem caracterizados nesse momento. Em pequenos diálogos, expressões ou formas de agir, fica fácil entender todos os personagens.

É verdade que apenas Shaun recebe profundo desenvolvimento emocional, afinal, é a sua jornada que estamos acompanhando. Contudo, cada um dos personagens secundários têm seu momento de brilhar na tela. Todos passam pela experiência de algum aprendizado relacionados com um de seus defeitos, ou então, morrem pelos seus próprios vícios.

Shaun no entanto tem de passar por todas as provações que no início são apresentadas. Se a princípio ele não era respeitado nem pelos seus colegas mais jovens de trabalho, nem pelos seus amigos, nem pela namorada, agora cabe a ele a incumbência de liderar todo o grupo de sobreviventes. Se ele tinha sido um filho relapso na convivência com sua mãe, este é o momento de demonstrar o amor que nutre por ela, e fazer o possível para protegê-la. E ainda tem de resolver sua complicada relação com o padrasto (o multi-facetado e hilário Bill Nighy).

O pivô dessas mudanças, contudo, é sua namorada Liz. É por isso que a frase na capa do DVD (Uma comédia romântica. Com zumbis.) faz tanto sentido. Toda a sua transformação vem da vontade de surpreender a ex e conseguir conquistá-la de volta. Claro que durante todo o filme Shaun será testado. Principalmente por um dos membros do grupo, que na verdade está apaixonado pela namorada de Shaun. Claro que todas essas transformações são tratadas com ironia e sarcasmo, apesar de alguns momentos fortemente dramáticos.

A boa mescla entre o drama e a comédia, é um dos méritos do diretor. Apesar do nonsense imperar na maior parte do tempo, o amadurecimento de seus personagens é sempre central a trama. O interessante é ver as diferentes formas de Wright desenvolver isso.

Em *Chumbo Grosso*, Simon Pegg interpreta um personagem oposto ao seu de *Todo mundo quase morto*. Neste ele é o policial Nicholas Angel, diferente de Shaun um típico perdedor, Angel é o melhor policial da corporação. Possui o maior número de prisões, está sempre se empenhando em cursos, recebe várias recomendações, porém isso

incomoda seus superiores, que veem seu número de prisões, 400% maior que todo o resto da corporação, como algo embaraçoso. Ele então será transferido para Sandford, uma cidadezinha no interior, a qual não se registra um assassinato há mais de 10 anos.

Nas próximas sequências veremos que a vida do policial não é tão perfeita quanto sua carreira de policial. Ao perguntar o que a tropa acharia de sua transferência para uma cidade do interior, ele é recebido com festa. Esse já é um reflexo da pessoa de Angel, por mais que possa ser respeitado pelos colegas de Londres, na realidade não lhe sobrou nem um amigo verdadeiro que lhe dê apoio nesse momento.

Logo mais o personagem vai conversar com sua ex-namorada, dizendo que sente falta dos dois estarem juntos, por terem se separado. A garota não terá mais importância na trama, mas é fundamental para entender o personagem de Pegg e as mudanças pelas quais ele passará durante sua jornada no filme. Ela diz já estar cansada de viver a seu lado e que não pode suportar conviver com uma pessoa que pensa o tempo todo em trabalho. A namorada de Angel é perita criminal, e nesse momento, ele só consegue perguntar a namorada se ela notou que a janela foi quebrada pelo lado de dentro.

É interessante para pontuar que mesmo em um momento de grande desgaste emocional, o trabalho ainda é mais importante para ele.

Ao chegar em Sandford ele se depara com um ambiente totalmente hostil a ele. Pessoas que nunca viu na vida o cumprimentam como se o conhecessem, as ruas são pacatas e parece não haver criminalidade.

Porém, antes mesmo de pegar no serviço, ele já está fazendo suas prisões. Ao entrar em um bar lotado de adolescente, vemos que ele tenta abstrair tudo aqui, não se envolver por algum momento, contudo, o dever fala mais alto e ele esvazia o bar, expulsando todos os menores de idade presentes no local. Quando o dono do bar lhe diz que as crianças ficavam no bar por um bem maior – não ficar vagando pelas ruas, vandalizando a cidade – ele diz que não há bem maior que a lei.

Neste filme a jornada do protagonista é, na verdade, de aceitação do

que ele é, contudo, que exija sua mudança. Logo ele conhecerá Andy, o ingênuo policial que é filho do Inspetor local. O personagem de Nick Frost nesse longa também é muito diferente do seu em *Todo mundo quase morto*, e será um dos catalisadores para a mudança de comportamento de Angel.

Sua ingenuidade comove de certa forma o policial durão, que o toma como seu protegido. E é somente a ingenuidade deste que fará com que o outro pense um pouco menos no trabalho e se concentre mais em seu amigo. Apenas junto a seu amigo, que Pegg ri durante todo o filme, apenas junto a ele, também, que chora.

Porém foi em *Scott Pilgrim contra o mundo* que Wright levou a cartase de seu personagem a um nível real e surreal nunca visto antes. A história parece simples, Scott – interpretado por um Michael Cera sem surpresas – é aquele tipo de adulto que não sabe ao certo disso. Tem vinte e dois anos, evita responsabilidades, não tem muito o que fazer, e divide o quarto com seu amigo gay. Ele está saindo com uma Chiau Knives. Uma ingênua colegial de dezessete anos e descendente de chineses. Quando sua irmã pergunta o porquê de ele estar fazendo isso, ele apenas responde “porque é simples”.

E Scott sempre foi assim, sempre evitou compromissos, sempre evitou os problemas ao invés de enfrentá-los. Foi assim com todas as suas exs, até o dia que ele se apaixona a primeira vista por Ramona Flowers, uma deslocada garota que se mudou dos Estados Unidos para o Canadá.

Algumas cenas depois eles já estão ficando, e é aí que começam os problemas. Ramona informa para Scott que se eles quiserem namorar, ele terá de derrotar a liga dos sete super ex-namorados do mal. Parece idiota, e talvez realmente seja, mas no filme tudo funciona como uma metáfora para o amadurecimento.

Se antes Scott evitava problemas, dessa vez, não terá como evitá-los. Para ficar com Ramona terá de enfrentar – e derrotar – os sete. No entanto, para Wright e Brian Lee O'Malley¹³ a vida acontece em fases, não em fases como infância, adolescência, faculdade, casamento, mas sim como nos videogames. Cada vilão que Pilgrim enfrenta é um

13 - Autor das HQs originais que deram origem ao filme.

fantasma do passado, um trauma que se supera, tanto para ele como para Ramona.

Tudo dialoga para culminar num climax emocional. Pois Scott terá de enfrentar não apenas Gideon, um fantasma no passado de Ramona, mas também Knives, que ele abandonou recentemente e agora sofre por causa de sua imaturidade.

O filme acaba saindo de uma simples comédia com espetacular visual, para se transformar numa potente história de amadurecimento, como que um rito de passagem para a vida adulta. O filme fala sobre aquele momento da vida em que fugir ou escolher a solução mais simples não pode ser considerado. E mesmo que todos tenham erros em seu passado, há de se ter o cuidado de se resolver esses erros, para que um dia eles não voltem a assombrar no futuro.

A carreira de Wright nos cinemas está apenas começando. É novo e tem poucas produções em seu currículo, no entanto produções de peso e de relevância cinematográfica. Busca, em seus, filmes experimentar na construção narrativa, bem como no tema, porém sem perder o humor; além disso, insere peso emocional e bom desenvolvimento aos personagens em ambientes que transcendem o comum. Vale a pena ficar de olho nas próximas produções desse diretor, ainda que a que está por vir seja um filme sobre super-herói dos estúdios Marvel¹⁴, vale a pena conferir o que está por vir.

14 - Homem-Formiga, baseado nas HQs homônimas.

FILMES CITADOS

BRAZIL - O FILME, Terry Gilliam, Inglaterra, 1985, 35mm
CHUMBO GROSSO, Edgar Wright. Inglaterra, 2004, 35mm
MADRUGADA DOS MORTOS, George A. Romero, EUA, 1978, 35mm
MADRUGADA DOS MORTOS, Zack Snyder, EUA, 2004, 35mm
TODO MUNDO QUASE MORTO, Edgar Wright. Inglaterra, 2001, filme 35mm
SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO. Edgar Wright. EUA. 2010, filme 35 mm.

BIBLIOGRAFIA

BORGIO, Érico, **A melhor fase do cinema em quadrinhos 8 bits**. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/cinema/critica-scott-pilgrim-contr-o-mundo/>>. Acesso em: 20 abr. 2012.
BOSCOV, Isabela. **Veja**, São Paulo, 03 nov. 2004. DVD, p. 75.
BORGIO, HESSEL, FORLANI, Érico, Marcelo, Marcelo. **Almanaque do cinema Omelete**: Ediouro, 2009.