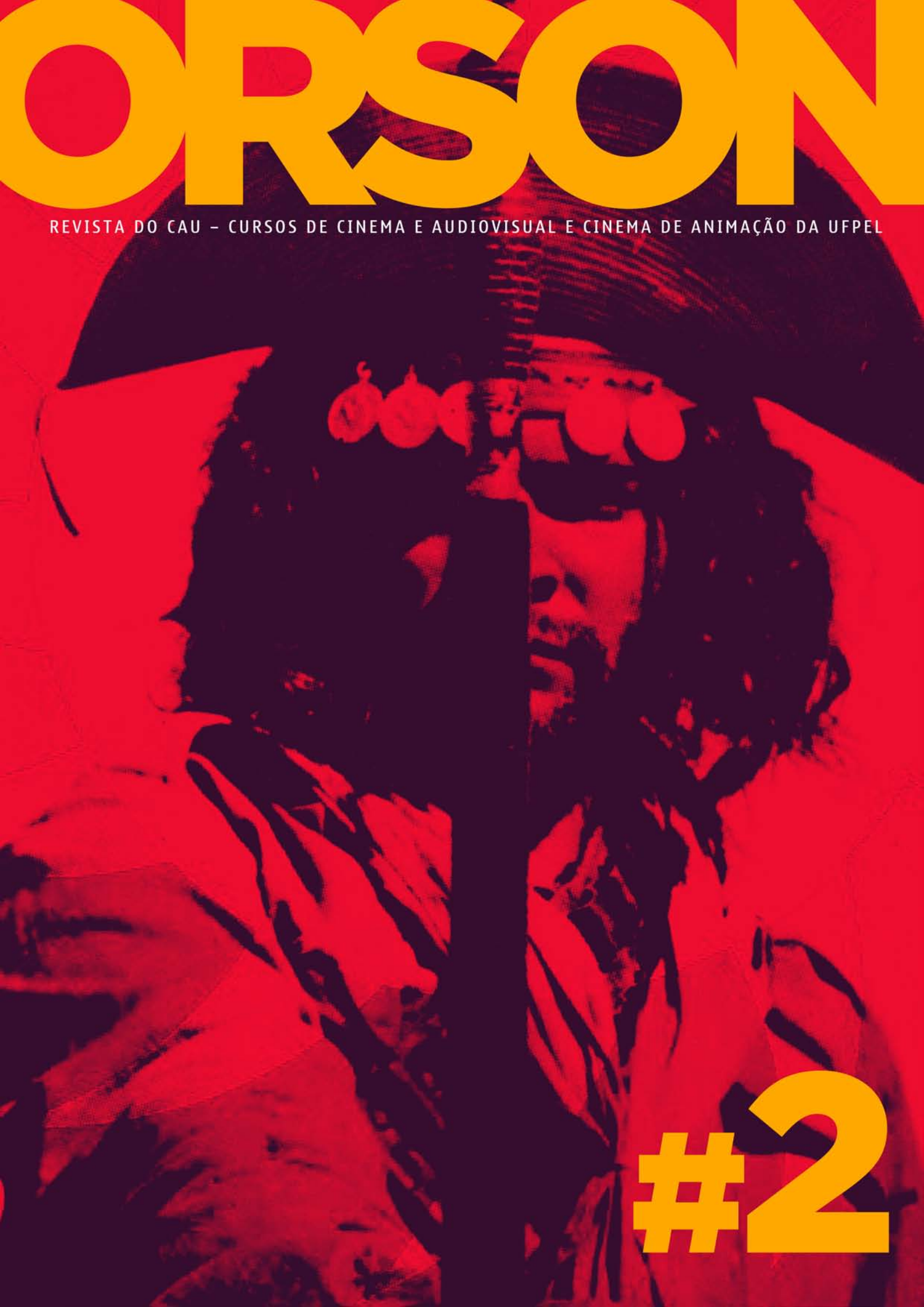
ORSON

REVISTA DO CAU – CURSOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL E CINEMA DE ANIMAÇÃO DA UFPEL



#2

ORSON #2

REVISTA DO CAU - CURSOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL E CINEMA DE ANIMAÇÃO - UFPEL

EXPEDIENTE

Editor: Profa. Dra. Ivonete Pinto

Sub-editor: Prof. Me. Guilherme Carvalho da Rosa

Edição de imagens e diagramação: Renato Cabral

CONSELHO EDITORIAL

Dra. Alice Trusz

Universidade de São Paulo / USP - pós-doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes

Me. Carla Schneider

Universidade Federal de Pelotas / UFPel

Dr. Fabiano de Souza

Pontifícia Universidade Católica do RS / PUCRS

Dra. Fatimarlei Lunardelli

Universidade Federal do RS / UFRGS

Dra. Maria do Socorro Carvalho

Universidade do Estado da Bahia / UNEB

Dra. Nádia Sena

Universidade Federal de Pelotas / UFPel

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO

Maria do Socorro Carvalho, Eliane Gordeeff, Carla Schneider, Kelen Pessuto, Guilherme Carvalho da Rosa, Adriana Androvandi, Cíntia Langie, Flávia Seligman, Ana Paula Penkala, Josias Pereira, Michele Kapp Trevisan, Ivonete Pinto, Maristela Gonçalves Sousa Machado, Vivian Herzog, Ana Maria Acker, Rafael Geber Andreazza, César Augusto Naréssi Munhoz, Alessandra Affortunati Martins Parente, Joice do Prado Alves, Isadora Ebersol, Eduardo Sarubbi Resing, Renato Cabral, Guilherme da Luz, José Eduardo Remiro Bonatelli, Tainá Ribeiro Nepomuceno, Augusto Dantas, André de Oliveira, William Caldeira, Josiane Meleu Ferreira, Fatimarlei Lunardelli.

CAPA

Othon Bastos
em **Deus e o Diabo na Terra do Sol** (1964),
de Glauber Rocha

REALIZAÇÃO

cA | Centro de Artes UFPEL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
RS - BRASIL

SITE

orson.ufpel.edu.br

REDES SOCIAIS

facebook.com/revistaorson
twitter.com/revistaorson

A **Orson** é composta tipograficamente
com Gotham e Minion Pro.

Orson Welles

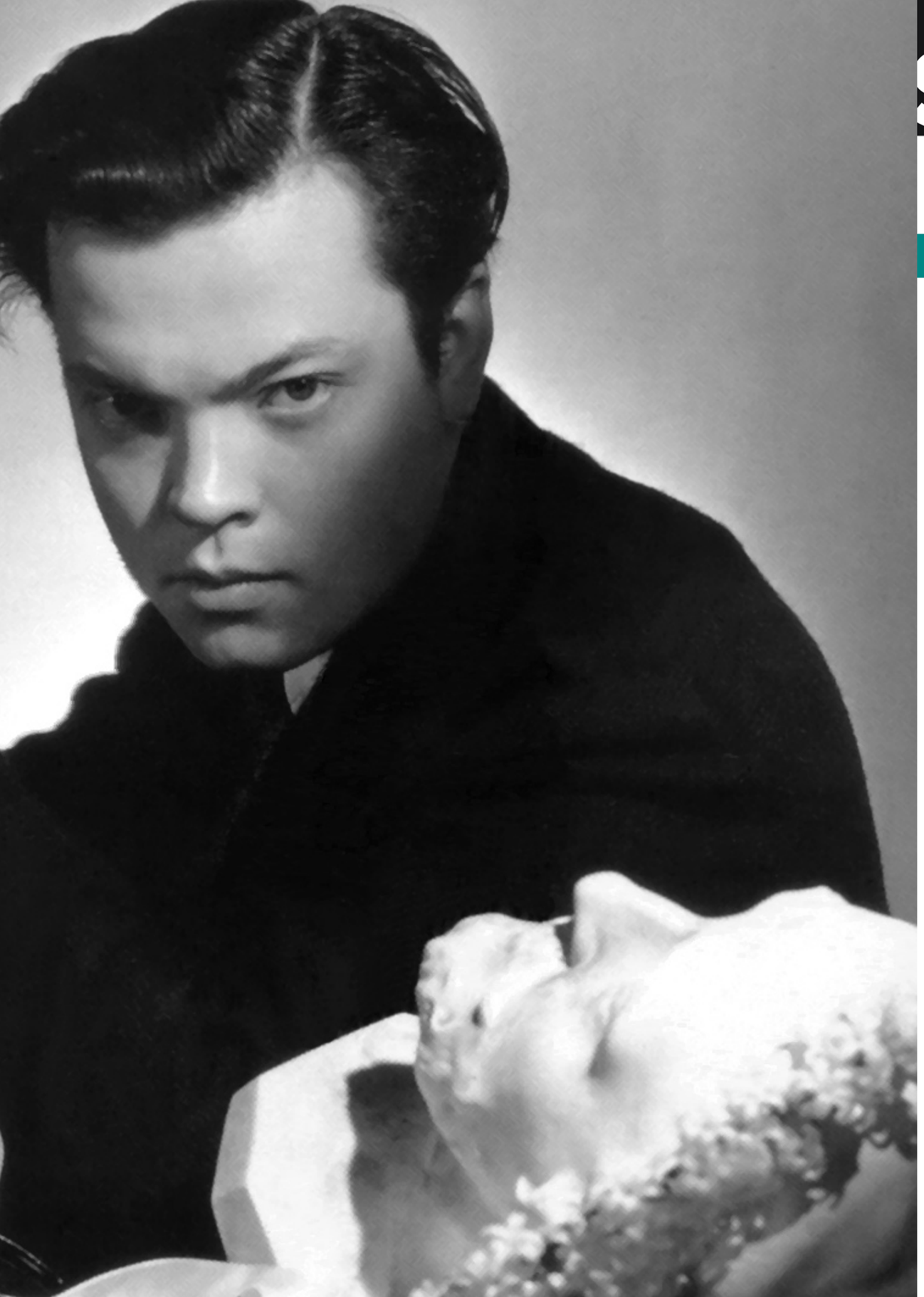
ORSON Nº 02 – POR QUE LER

Lançamos a Orson em dezembro do ano passado e conforme nosso projeto, um semestre depois estamos divulgando a segunda edição. Nossa expectativa para este número era otimista em função da boa repercussão da estreia, mas devemos admitir que recebemos uma quantidade e uma qualidade de textos superior à expectativa. Discentes e pesquisadores de vários estados do País nos confiam o resultado de suas investigações que, aliás, atingem diversas áreas do pensamento em torno do audiovisual: da animação, ao documentário; da crítica de filmes, às teorias envolvendo a pós-modernidade; da exibição de filmes – desde Pelotas a Kuala Lumpur,até a indicação de livros sobre cinema. Continuamos apostando na seção de divulgação de andamento de pesquisas acadêmicas e na publicação de entrevistas exclusivas. Nesta edição, nossa entrevistada é a cineasta Rosane Svartman, que conversou com o professor Josias Pereira sobre, especialmente, a direção de atores.

O fechamento da próxima edição, a número 3, será no dia 15 de outubro e você poderá submeter seus textos, seguindo as normas da revista publicadas na seção "Normas para publicação".

Boa leitura!

Profª. Ivonete Pinto



SUMÁRIO

EXPEDIENTE 02

EDITORIAL 03

SEÇÃO PRIMEIRO OLHAR

A novíssima onda baiana vista de longe – a recepção do cinema da Bahia em Porto Alegre
Maria do Socorro Carvalho 08

O espetáculo de uma obra animada
Eliane Gordeeff 24

Sobre o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil: a influência de mestres canadenses e o "método NFB"
Carla Schneider, Bruna Thaís de Paula e Camila Mitiko Inagaki ... 38

O jogo de espelhos de Jafar Panahi
Kelen Pessuto 54

Pacific: imperativo da performance e montagem
Guilherme Carvalho da Rosa 68

A mudança de olhar sobre as favelas: discursos contra preconceitos
Adriana Androvandi 80

Apontamentos sobre a circulação de conteúdos audiovisuais na Internet: convergência, cauda longa e transmídia
Cíntia Langie 92

Globo filmes para um globo público: Chico Xavier, um filme com padrão de qualidade televisivo
Flávia Seligman 104

Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema
Ana Paula Penkala 118

O Percurso Gerativo de Sentido e o Produção Audiovisual: Uma forma alternativa de pensar a Direção Cinematográfica
Josias Pereira 136

Filosofia, Arte e Videoclipe
Michele Kapp Trevisan 152

Cinemas de rua de um certo Oriente
Ivonete Pinto 164

E os "fidalgos camponeses" sentaram-se à mesa: alimento para o corpo e a alma, segundo Gabriel Axel e Clarice Lispector
Maristela Gonçalves Sousa Machado 178

O desenho como concepção: algumas considerações sobre o papel do storyboard na animação
Vivian Herzog 190

Estudo de imagens técnicas na comunicação: reflexões a partir da Teoria Crítica
Ana Maria Acker 200

A produção de cinema em Pelotas e a experiência da Moviola Filmes
Rafael Geber Andreazza 218

Fantasmas de ontem e de hoje: Características da indústria do cinema de horror nos anos 50/60 e 90/00
César Augusto Naréssi Munhoz 230

Almodóvar ainda habita sua própria pele
Alessandra Affortunati Martins Parente..... 238

Considerações acerca da cinematografia sob a ótica de Walter Benjamin
Joice Prado Alves e Renan do Prado Alves 246

Entre documentário e ficção: Um estudo sobre sedução e manipulação da crença como recurso de divulgação a partir de Filmefobia
Isadora Ebersol 260

A casa de Alice e a representação de uma classe sem histórias
Eduardo Sarubbi Resing 162

SEÇÃO PROFUNDIDADE DE CAMPO
O QUE ESTAMOS PESQUISANDO

O fabuloso desígnio do audiovisual: Sobre o cinema da memória, o maneirismo, as narrativas e as retóricas visuais da pós-modernidade
Ana Paula Penkala, André de Oliveira, William Caldeira 286

O cinema brasileiro e os personagens muçulmanos - uma história de indiferença
Ivonete Pinto 292

Videoclipes em plano-sequência: Uma forma diferenciada de construção para o formato
Josiane Meleu Ferreira 300

SEÇÃO O PROCESSO
O QUE ESTAMOS ESTUDANDO

Expressão e identidade: Juventude enquadrada
Renato Cabral 306

Entre Feios, sujos e malvados e a inundação, o naturalismo da imagem-pulsão
Guilherme da Luz 314

O cinema de referências de Edgar Wright
José Eduardo Remiro Bonatelli 330

Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos
Tainá Ribeiro Nepomuceno 348

O novo e o velho modernismo no homem pós-histórico de Flusser
Augusto Dantas 364

SEÇÃO DOM QUIXOTE
O QUE ESTAMOS LENDO

Para leigos
Adriana Androvandi 376

O Choque do Real
Fatimarlei Lunardelli 378

O filme nas telas
Cíntia Langie 380

Animação Digital
Carla Schneider 383

Completar-se em rede
Guilherme Carvalho da Rosa 385

A trajetória de Ismail Xavier
Ivonete Pinto 388

SEÇÃO KANE
COM QUEM ESTAMOS CONVERSANDO

Direção de atores Entrevista: Rosane Svartman
Josias Pereira 390

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO 401

PRIMEIRO OLHAR

Pacific (Marcelo Pedroso, 2009)

Eu Me Lembro (Edgard Navarro, 2005)

A *novíssima onda baiana* vista de longe – a recepção do cinema da Bahia em Porto Alegre

Maria do Socorro Carvalho[1]
Docente da Universidade do Estado da Bahia – UNEB

"A verdadeira Bahia é o Rio Grande do Sul"
(*Roc'n'Raul*, Caetano Veloso)

"O Rio Grande do Sul é a verdadeira Bahia"
(Hermano Vianna)

Apresenta-se neste texto um esboço da recepção gaúcha do cinema realizado na Bahia entre 2001 e 2011, produção conhecida como "a novíssima onda baiana". A partir do olhar da crítica de cinema escrita em jornais de Porto Alegre, busca-se entender o significado cultural de um conjunto de filmes no momento da exibição no circuito cinematográfico da cidade. Nessa abordagem, apontam-se dimensões importantes da regionalização e da exibição cinematográfica no Brasil, questões centrais do debate acerca do cinema brasileiro hoje.

Como pesquisadora do cinema baiano, estive em Porto Alegre, entre maio e novembro de 2011, cumprindo estágio pós-doutoral na PUCRS, para investigar a recepção gaúcha do cinema recente produzido na Bahia, a partir da possibilidade de analisar essa filmografia como fenômeno cultural sob o ponto de vista do "outro"[2]. A abordagem proposta, embora vinculada a um projeto de pesquisa acadêmico, alinha-se a preocupações mais amplas acerca do mercado cinematográfico brasileiro, em particular, os obstáculos

1 - mscarvalho@uneb.br

2 - Agradeço aos pesquisadores / críticos de cinema gaúchos Glênio Póvoas, Ivonete Pinto, Daniel Feix, Marcus Mello e Alice Trusz, que generosamente me ajudaram a encontrar os vestígios do cinema baiano em Porto Alegre.

gerados pela concentração na distribuição e, principalmente, na exibição dos filmes, marcada pela hegemonia do cinema americano. (MATTA, 2010) [3].

Nessa perspectiva, elege-se como objeto de investigação um conjunto de filmes que passa a ser conhecido como "a novíssima onda baiana" (GUIMARÃES, 2006), em referência-homenagem ao Ciclo de Cinema Baiano (1958–1964), a partir de recorte feito em minha tese de doutorado *A nova onda baiana*; cinema na Bahia – 1958/1962 (CARVALHO, 2003). Tudo começou em meados dos anos 1990, quando um grupo de jovens iniciados em filmes curtos engendra um novo período de produção cinematográfica na Bahia, que resultou no filme de três episódios *3 histórias da Bahia* (José Araripe Jr., Sérgio Machado e Edyala Yglesias, 2001). Após dezoito anos sem realização de longas-metragens no estado, essa experiência coletiva apontava para um processo de renovação e qualificação dos cineastas locais, que passam a atuar de forma mais organizada e profissional, inclusive, com o surgimento de instituições de ensino superior com cursos de formação em cinema, além de associações profissionais, como a Associação Baiana de Cinema e Vídeo (ABCV) e a Associação Brasileira de Documentaristas (ABD).

Apesar das esperanças geradas por esse ambiente de reconstrução do cinema baiano, os procedimentos de distribuição continuavam a dificultar o acesso do cinema nacional às salas exibidoras, atingindo também essa "novíssima" produção baiana, de modo geral qualificada pelo chamado "filme de nicho", aquele de inserção restrita no mercado. Embora possam ter potencial comercial, são filmes que propõem inovações estéticas (temáticas, narrativas, linguagem, diretor estreante, atores desconhecidos, etc.), "em que o modelo de divulgação busca atrair, gradativamente, grupos específicos de interesse, que podem estar ligados diretamente ou indiretamente ao público do filme". (SILVA, 2010, p. 15).

Diante de regras desfavoráveis ao filme não concebido em função do mercado, os espaços dedicados à crítica de cinema têm papel ainda mais relevante na difusão do filme, sobretudo para promover

3 - Os resultados iniciais do projeto de pesquisa aqui discutido foram publicados anteriormente em "Aonde anda a onda – Notas sobre a recepção gaúcha da 'novíssima onda baiana'" in *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 46, n. 4, p.1-114, out/dez 2011, p. 60-67.

o interesse do público pela experimentação de novas propostas estéticas e aguçar sua curiosidade pelas diferenças culturais presentes nesse tipo de cinema. Uma referência expressiva nessa tarefa de ampliação da cinematografia brasileira para os próprios brasileiros é a retomada da revista *Filme Cultura*, que no número 50 voltava a debater a cena cinematográfica nacional com o tema "Cinema brasileiro agora" (2010). Em seu primeiro editorial, o então diretor da revista Gustavo Dahl justificava a importância desse debate, ao lembrar a necessidade de pensar sobre o rico momento vivido pelo nosso cinema, a partir da descentralização da produção possibilitada pelo digital e da diversidade cultural que nos caracteriza de norte a sul do país, gerando múltiplos olhares.

No segundo editorial desse emblemático número 50 de *Filme Cultura*, Sílvio Da-Rin, à época Secretário do Audiovisual do MinC (Ministério da Cultura), também vinculava o renascimento da revista ao crescimento do digital, afirmando que "Ontem ou hoje, independentemente dos meios usados para a produção dos textos ou dos suportes de fruição, o elemento central de *Filme Cultura* é o pensamento crítico sobre cinema" (2010, p. 5). Ele também justifica o enfoque escolhido, pois além dessa produção atual ser a mais rica e variada do cinema já feita no Brasil, seus filmes continuam sendo pouco conhecidos pelo público. Logo, "*o cinema brasileiro continua marginal em seu próprio circuito exibidor*" (grifo nosso), embora o número de curtas e longas, além dos criadores, tenha crescido exponencialmente. Assim, essa edição comemorativa da revista resenhava, ainda segundo Da-Rin, os sete polos produtores mais ativos em pleno movimento de multiplicação.

Seguindo a direção "De Norte a Sul", conforme o título do dossiê, os sete polos mencionados por Sílvio Da-Rin – Ceará, Pernambuco, Bahia, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo e Rio Grande do Sul – são apresentados por críticos diversos. Marcus Mello, crítico de cinema e editor da revista *Teorema*, trata de "Uma certa tendência do cinema gaúcho", ao observar alguns títulos de ficção, realizados a partir de 1997, que indicam a retomada da produção no estado. Segundo Mello, esse cinema de "agora" no Rio Grande do Sul é resultado do embate entre o popular "cinema de Bombacha" e o cinema intelectual da geração do super-8, quando se estabelece "a divisão rural *versus* urbano, que até hoje permanece colocando a produção local em trincheiras opostas". (MELLO, 2010, p. 62).

Citando os nomes que constituem essa realização contemporânea (entre eles Ana Luiza Azevedo, Beto Souza, Carlos Gerbase, Giba Assis Brasil, Gustavo Spolidoro, Henrique de Freitas Lima, Jorge Furtado, Paulo Nascimento e Tabajara Ruas), o crítico lembra que são trinta longas-metragens em dez anos de produção, "número nada desprezível para um estado afastado do eixo Rio-São Paulo". Contudo, para ele, ligado ao literário, "o cinema gaúcho historicamente sempre deu pouca atenção à pesquisa de linguagem, interessado sobretudo em facilitar o diálogo com o público". Por isso, afirma Marcus Mello, tanto em propostas autorais como as da Casa de Cinema de Porto Alegre, com destaque para Jorge Furtado e Carlos Gerbase, quanto nos relatos históricos de cunho regionalista, como os de Tabajara Ruas, Henrique de Freitas Lima e Sérgio Silva, "a opção pela narrativa clássica, o flerte com o cinema de gênero e o apelo ao *star system* da Rede Globo são aspectos recorrentes, numa evidente tentativa de ampliar a comunicação com o espectador". Mas se "nesta terra de bravos não há lugar para rochas, bressanes ou sganzerlas", ironiza o crítico, a boa repercussão de grande parte desses filmes entre crítica e público não se realiza, e o "tão almejado encontro com o público poucas vezes acontece". (MELLO, 2010, p. 64).

Bem diferente na forma e no enfoque é o balanço da recente experiência cinematográfica baiana sugerido pelo jornalista e crítico de cinema João Carlos Sampaio. Seu texto "Cineastas baianos – o ofício que pode ser risco, cura, doença, religião..." é o resultado do encontro entre seis representantes da "novíssima onda baiana": Jorge Alfredo, Fernando Belens, Edgard Navarro – formados pela prática superoitista dos anos 1970–80; e Henrique Dantas, Cláudio Marques, Daniel Lisboa, já uma "nova geração" nesse contexto de produção do século XXI.

Buscando discutir os caminhos que cada um deles escolheu para trilhar no cinema, Sampaio abre o debate com a pergunta "Por que você filma?". Jorge Alfredo diz que o faz pelo "risco", pela possibilidade de inventar o filme no momento da filmagem, inspirado pela participação no *set* de filmagens de *A idade da terra* (Glauber Rocha, 1980); Belens, que filma para não se suicidar, foi marcado pela visão de *Deus e o Diabo na terra do sol* (Glauber Rocha, 1964) aos 14 anos de idade; enquanto Navarro, que faz filmes em busca da cura para suas mazelas e pelo desejo de um mundo preconizado por John Lennon, "sem deus, sem inferno, sem dinheiro, sem fronteiras", tem em *Meteorango Kid; o herói intergalático* (André Luiz Oliveira, 1969) sua primeira imagem fundamental. Os outros três, mais jovens, não explicitam a necessidade da arte em suas vidas de modo tão direto: Henrique Dantas, um administrador de empresas que vai para as artes plásticas antes de chegar ao cinema, levado pelo *Superoutro* (1989), de Edgard Navarro, filma "porque... é visceral mesmo, é necessário"; Cláudio Marques, um cineasta vindo da crítica, filma porque se interessa pela "representação da vida"; e Daniel Lisboa, o único do grupo que tem formação acadêmica de cinema, depois de escrever poesia, fazer música e desenhar, chega ao cinema quando ganha uma câmera da avó. (SAMPAIO, 2010, p. 40-45)

São memórias/histórias pessoais e coletivas diferentes que engendram as cinematografias, tanto a gaúcha quanto a baiana. Por isso, é possível pensar aspectos importantes da regionalização do cinema brasileiro por meio do olhar sobre a recepção gaúcha de determinada produção de filmes baianos, ao se tentar entendê-la como diálogos entre duas realidades distantes – geográfica e culturalmente –, tendo os filmes como mediação (MARTÍN-BARBERO, 1997). Assim, as críticas construídas a partir dos filmes explicitam modos de leitura que indicam a diversidade cultural entre o lugar de sua produção e aquele da recepção pelo contato com os temas, formas de abordagens, imagens, etc. Além disso, ao se tratar do espaço ocupado por produções baianas no mercado exibidor gaúcho, apontam-se aspectos da distribuição e, principalmente, da exibição de filmes brasileiros no circuito cinematográfico nacional, questão central do debate que se trava hoje acerca do cinema no Brasil.

1. DA NOVA À NOVÍSSIMA ONDA BAIANA

Desde o início dos anos 1950, com o surgimento do Clube de Cinema da Bahia, sob a direção de Walter da Silveira, inauguravam-se os esforços, em Salvador, para a superação provinciana de dificuldades de acesso amplo à cinematografia mundial, rompendo a barreira da precária distribuição comercial, como premissa básica para a criação de uma cultura de cinema no estado. O Clube de Cinema será então símbolo de uma efervescência cultural verificada na cidade, que

culmina com o primeiro movimento cinematográfico ocorrido na Bahia, o Ciclo de Cinema Baiano (1958–1964), no qual se destaca a formação do cineasta Glauber Rocha (1939–1981), ainda hoje o nome mais notável da cinematografia brasileira.

Mais de meio século depois, já na primeira década do século XXI, o cinema baiano continua a viver em surtos, por meio de uma produção intermitente, sem a consolidação de uma estrutura econômica mais sólida que lhe dê suporte, ainda que na última década o número de filmes tenha quase se igualando ao total produzido até 1999. (MIGUEZ E LOIOLA, 2010). Por isso, a chamada "*novíssima onda baiana*" faz referência direta ao movimento que inaugura uma importante produção cinematográfica na Bahia, a "nova onda baiana" (1958–1962). Ou seja, o cinema feito, na Bahia, de *Redenção*, em 1958, o primeiro longa-metragem baiano, a *Tocaia no asfalto*, realizado em 1962, ambos dirigidos por Roberto Pires. Entre esses dois marcos, além de um número expressivo de curtas-metragens, são produzidos mais cinco filmes de longa-metragem, todos de ficção. É um fenômeno que chama a atenção. De repente, em um lugar sem história de produção de filmes, à exceção de pequenos documentários do pioneiro Alexandre Robatto Filho, surge um movimento de cultura cinematográfica, não apenas produzindo filmes, mas também crítica, técnicos, produtores, atores e diretores, inclusive Glauber Rocha, que então iniciava sua carreira. Tudo acontece muito rapidamente, e em um breve intervalo de cinco anos essa "nova onda" cinematográfica baiana nasce, cresce, produz, ganha notoriedade e morre (CARVALHO, 2003).

O fim da "nova onda baiana" coincide com o golpe militar de 1964, que mudaria a vida sociocultural do país, trazendo mais um período de fechamento dos movimentos artísticos, em particular de sua atividade cinematográfica, e obrigando os jovens cineastas brasileiros a alterar caminhos estéticos. A tentativa de escapar da censura política, sintonizada com a revolução comportamental em curso naquele momento, culminaria com o "cinema marginal" no final da década de 1960, no qual se destacam *Meterorango Kid*; *o herói intergalático* (André Luis Oliveira, 1969), *Caveira my friend* (Álvaro Guimarães, 1969) e *O anjo negro* (José Umberto dias, 1972). Marcados pela repressão política, os anos 1970 serão de experimentação em super-8, apontando a crise de produção que caracterizará o "vazio" do período seguinte, até meados dos anos 1990, quando se começa a falar em "retomada" do cinema também na Bahia e, mais tarde, em "novíssima onda baiana".

2. A NOVÍSSIMA ONDA BAIANA EM PORTO ALEGRE

Entre os anos 2001 e 2011, produziram-se cerca de 840 filmes na Bahia, dos quais 37 são de longa-metragem. Esses são números levantados pelo projeto de pesquisa "Filmografia Baiana: Memória Viva!", sob a coordenação da pesquisadora Laura Bezerra[4]. Visando a documentação filmográfica, o mapeamento baseou-se em dois critérios básicos para a classificação no conjunto da chamada filmografia baiana: primeiro, ter sido realizado por companhias produtoras ou produtores radicados na Bahia; segundo, o filme ter tido exibição pública, independentemente do suporte (35mm, 16mm, super-8, vídeo, formatos digitais, etc.), do gênero (ficção, não-ficção, experimental, animação, cine-jornal, etc.), duração (curtas, médias e longas-metragens) bem como do valor artístico e/ou comercial das obras.

Dos quase quarenta filmes de longa-metragem sistematizados na pesquisa citada, apenas cinco foram exibidos em Porto Alegre: *3 histórias da Bahia*, Eu *me lembro* (Edgard Navarro, 2006), *Esses moços* (José Araripe Jr., 2007) e *Filhos de João – o admirável mundo novo baiano* (Henrique Dantas, 2009) e *Jardim das folhas sagradas* (Pola Ribeiro, 2011). Quanto aos curtas-metragens, em geral com espaço de exibição ainda mais restrito no circuito brasileiro, alguns foram exibidos em festivais e mostras, sobretudo nas salas mais abertas da cidade ao já mencionado cinema brasileiro de "nicho", como é o caso da cinematografia baiana aqui discutida.

Na busca do cinema baiano no circuito exibidor gaúcho, encontram-se vários filmes longos, vinculados à ideia de "filme baiano" ou próximos à "cultura baiana", que estão ausentes do rol da "filmografia baiana: memória viva!". São eles: *Onde a terra acaba* (2001), *Cidade Baixa* (2005) e *Quincas Berro D'Água* (2010), do cineasta baiano Sérgio Machado, e *Ó pai ó* (2007), da também baiana Monique Gardenberg, ambos radicados no Rio de Janeiro; além dessas obras vistas como "baianas" (à exceção de *Onde a terra acaba*), outros filmes

4 - Ver_www..filmografiabaiana.com.br, projeto vencedor do Edital no. 16/2009 – Apoio à Pesquisa e Preservação da Memória Audiovisual Baiana, instituído pelo IRDEB – Instituto de radiodifusão do Estado da Bahia.

são abordados como ligados às "coisas da Bahia", principalmente pelos personagens retratados: *Os doces bárbaros* (Jon Tob Azulay, 1978), *Rocha que voa* (Eryk Rocha, 2002), *Viva São João* (Andrucha Waddington, 2002), *O milagre de Candeal* (Fernando Trueba, 2004), *(Maria Bethânia - Música é perfume* (Georges Gachot, 2005), *Maria Bethânia - Pedrinha de Aruanda* (Andrucha Waddington, 2006) e *Fabricando Tom Zé* (Décio Matos Jr., 2006).

Essas possibilidades de classificação dos filmes baseadas em sua origem retomam um debate sempre presente quando se faz referência ao cinema regional no Brasil. Ao abordar tendências do "cinema gaúcho", Marcus Mello também observa que alguns defendem a ideia de "cinema brasileiro feito no Rio Grande do Sul" (2010, p. 62). Ao tratar desse tema, o pesquisador do cinema silencioso Glênio Póvoas lembra o "ranço separatista" contido na expressão "cinema gaúcho", que termina por isolar as cinematografias regionais. Contudo, como apenas trocar o termo para "cinema realizado no Rio Grande do Sul" não resolve o problema, pois "não há como fugir de um cinema baiano, paulista, carioca ou pernambucano, nova-iorquino, hollywoodiano ou catalão, donde, um cinema gaúcho", ele adota um critério que classifica o filme a partir de quatro características, sendo este incluído na filmografia caso possua ao menos duas delas: filmado no lugar; com participação de capitais locais; usando atores e/ou técnicos do local; tratando de temas regionais. (PÓVOAS, 2005, p. 10-11).

Sempre com muita ênfase, a questão também se apresenta na discussão acerca da produção de cinema na Bahia: o que seria um filme baiano? Como queria Walter da Silveira, em 1959, seriam baianos os filmes realizados com capital baiano, escritos e dirigidos por baianos, interpretados por baianos, e ainda sobre a Bahia (CARVALHO, 2003, p. 87). Mas, inevitavelmente, surgem as perguntas: o que é um diretor baiano, aquele que nasce na Bahia ou que atua lá? O fato de ser rodado na Bahia, com técnicos/atores baianos ou não, confere algum selo de "baianidade" ao filme? E quanto a atores baianos em produções "estrangeiras"? O que vem a ser "temática baiana", algo próprio, inerente à sociedade da Bahia? De todo modo, apesar da possível controvérsia, a "nacionalidade" dos filmes continua sendo privilegiada pelo lugar de sua produção, isto é, de quem os financia.

Além da necessidade de demarcar o que se considera "cinema baiano", deve-se conhecer também seu universo possível de recepção. *Grosso modo*, o circuito exibidor em Porto Alegre conta com aproximadamente setenta salas de cinema, das quais cerca de sessenta encontram-se em *shopping centers* (sempre um conjunto de salas, todas em formato *stadium*, com venda de comestíveis e publicidade na tela, vinculadas a grandes empresas como Cinemark, Cinesystem, GNC, Arcoiris[5]). Outras oito salas que constituem o chamado "circuito alternativo" da cidade, em geral menores, pertencentes a centros culturais, universidade ou outros tipos de espaço, oferecem programação diferenciada, com realização de festivais, mostras, ciclos, abrindo campos para o chamado cinema de arte, de autor ou independente, isto é, o "cinema de nicho" já mencionado[6]. São elas: as três salas da Casa de Cultura Mário Quintana (Paulo Amorim, Norberto Lubisco e Eduardo Hirtz); a P. F. Gastal, na Usina do Gasômetro; o CineBancários (em parceria com o SESC-RS); a sala do Instituto NT de Cinema e Cultura; a Sala Redenção – Cinema Universitário da UFRGS; e a sala do Santander Cultural. Entre os dois modelos citados, há ainda três salas no Guion Center, localizadas no pequeno Shopping Olaria, que se mantém como alternativa comercial para os cinemas dos grandes shoppings, já que acompanha parte de sua programação sem, contudo, a ênfase no *blockbuster* hollywoodiano.

Para Marcus Mello, que é também programador da Sala P. F. Gastal, esse panorama faz de Porto Alegre a cidade brasileira com maior número de salas de exibição por espectador, além de ter o circuito alternativo mais amplo do país. Apesar dessa liderança, ainda segundo o crítico, a capital gaúcha também sofre uma crescente diminuição de seu público, pois "cada vez menos espectadores parecem dispostos a assistir a bons filmes nacionais ou produções de cinematografias periféricas, que passam rapidamente pelo circuito local e são tratadas com indiferença" (2011, P. 154). Juntas, as salas

5 - "Cinemark, UCI e o Grupo Severiano Ribeiro detêm aproximadamente 37% das telas existentes no país. Controlam, porém, quase 60% das bilheterias e têm participações maiores, ainda, nas operações de vendas de comestíveis e da publicidade na tela". (LUCA, 2010: 68).

6 - Marcus Mello estabelece quatro critérios para definir esse circuito, cujas salas deverão preencher pelo menos três deles para integrá-lo: "oferecer permanentemente uma programação de filmes de nacionalidade diversificada; praticar ingressos de preço popular; estar localizada fora de *shopping centers*; em caso de formar um complexo exibidor, esta não pode superar o número de cinco salas" (MELLO, 2011, p. 153).

desse circuito alternativo contam com uma média de 11 (onze) espectadores por sessão, perfazendo um total de cerca de três mil por semana, informa Mello.

Ao investigar a penetração do cinema produzido na Bahia entre os gaúchos, podem-se notar como certas características desse circuito cinematográfico determinam a recepção da "novíssima onda baiana" em Porto Alegre. A pesquisa nos dois principais jornais gaúchos – *Zero Hora* e *Correio do Povo* – mostrou que o cinema baiano é pouco exibido na cidade, e parece que ainda menos debatido na imprensa. A maior parte dos filmes passa despercebida nas páginas que os veículos impressos destinam ao cinema, quase sempre ocupados pelo filme americano. Em geral, os filmes baianos se destacam apenas quando trazem consigo um elemento qualquer de distinção, que pode ser o tema (a Bahia imaginada em torno da literatura de Jorge Amado, como no caso de *Cidade Baixa*, *Quincas Berro D'Água* e mesmo *Capitães da areia* (Cecília Amado, 2010); o cineasta Glauber Rocha visto por seu filho, Eryk Rocha, o músico Tom Zé e a música dos Novos Baianos nos documentários *Rocha que voa*, *Fabricando Tom Zé* e *Filhos de João*, respectivamente); os atores (Lázaro Ramos em *Ó pai, ó* é o melhor exemplo); o tipo de produção (os efeitos especiais de *Besouro* (2009), do paulista João Daniel Tikhomiroff, foi noticiado e aguardado com curiosidade); e até referências cinematográficas (*Eu me lembro* foi apresentado como o grande vencedor do Festival de Brasília (2005) e o primeiro longa-metragem do "célebre" realizador do transgressor *Superoutro* (1989), além de inspirado no clássico *Amarcord* (1973), de Federico Fellini).

Por outro lado, tem-se o caso de *Esses Moços*, filme de José Araripe Jr., lançado em julho de 2007, ignorado pela crítica, ainda que tivesse no título e na abertura a música do gaúcho Lupicínio Rodrigues. Em novembro de 2011, *Jardim das folhas sagradas* foi exibido no circuito comercial da cidade sem nenhuma repercussão crítica. Ressalte-se que essa ausência não é nenhuma "perseguição" aos filmes baianos, pois se observa uma carência generalizada de divulgação do cinema brasileiro. Embora se note uma preocupação com a difusão das produções gaúchas, certamente Jorge Furtado, Carlos Gerbase, Gustavo Spolidoro e seus cinemas ocupam maiores espaços entre os cineastas locais nas páginas dos jornais.

Foi em 2004, por ocasião da 50ª Feira do Livro, na qual a Bahia era homenageada[7], que a "novíssima onda baiana" estreou em Porto Alegre. Como um evento da "Festa gaúcha com ritmo baiano" – quando "o verdadeiro Pelourinho foi a Praça da Alfândega" (*Zero Hora*, 30/10/2004), ao som da Banda Olodum – o Santander Cultural promove a mostra A Retomada Baiana, entre 1º e seis de novembro. Foram exibidos *3 Histórias da Bahia*, o marco da "retomada" da produção de longas-metragens no estado, e mais nove curtas-metragens que fazem parte da safra inicial do movimento[8]. Não há, contudo, nos dois jornais pesquisados, referências aos filmes, nenhum tipo de crítica, nem ao menos uma matéria sobre a mostra paralela à tradicional Feira do Livro.

O Santander Cultural destaca-se claramente na exibição do cinema da Bahia em Porto Alegre, ainda que os números relativos ao público das sessões dos seus filmes não puderam ser conhecidas. Além de lançamentos de longas-metragens (como o mais recente *Filhos de João – o admirável mundo novo baiano*), o Cine Santander promove mostras, ciclos e sessões comentadas para debater os filmes em cartaz[9]. A atriz baiana, radicada em Porto Alegre, Ingra Liberato participou da sessão comentada de *3 histórias da Bahia*, em 2004. O ator Lázaro Ramos fez sucesso de público, com direito a várias notas e entrevistas nos jornais, ao comentar *Ó pai ó*, em julho de 2007, quando se realizou uma Mostra Especial Lázaro Ramos, na qual foram exibidos oito filmes protagonizados pelo ator[10]. (Sua ligação com o cinema de Jorge Furtado e o sucesso nas novelas da Rede Globo, provavelmente, ajudam a fazer Lázaro Ramos ser festejado na imprensa local.) Já em julho de 2011, o diretor Henrique Dantas, ao lado do cantor Moraes Moreira, comentou seu documentário

7 - A 50ª edição da Feira do Livro de Porto Alegre, realizada entre 29 de outubro e 14 de novembro de 2004, além da Bahia, homenageou também a Alemanha.

8 - *A mãe* (Fernando Belens e Umbelino Brasil, 1998), *Mr.Abracadabra* (José Araripe Jr., 1996), *Oriki* (Jorge Afredo e Moisés Augusto, 2000), *Rádio Gogó* (José Araripe Jr., 1999), *No coração de Shirley* (Edyala Yglesias, 2002), *Hansen Bahia* (Joel de Almeida, 2003), *Catálogo de meninas* (Caó Cruz Alves, 2002), *Pixain* (Fernando Belens,2000), *Lua violada* (José Umberto, 2002).

9 - Até o final dessa pesquisa, a equipe do Cine Santander Cultural era composta por Ana Luiza Azevedo (Coordenação e Programação), Glênio Póvoas (Programação e Edição do folder) e Helana Oliveira (Gerente da sala e Produção).

10 - Entre 2 e 8 de julho de 2007, além de *Ó paí, ó*, foram exibidos: *Cafundó* (Paulo Betti, Clovis Bueno, 2005), *Nina* (Heitor Dhalia, 2004), *A máquina* (João Falcão, 2005), *Cidade Baixa* (Sérgio Machado, 2005), *Madame Satã* (Karim Aïnouz, 2002), *Meu tio matou um cara* (Jorge Furtado, 2004), *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003).

Filhos de João – o admirável mundo novo baiano.

A programação do Cine Santander também contempla os curtas-metragens de jovens diretores, além de provocar diálogos entre cineastas de várias partes do país. Destaque-se a mostra, realizada em 11 e 12 de setembro de 2004, do tradicional Festival Nacional de Vídeo – Imagem em 5 minutos, promovido anualmente pela DIMAS (Diretoria de Imagem e Som da Fundação Cultural do Estado da Bahia), quando foi exibido *Retrovisor* (Danilo Scaldaferri, 2002), que conta a história do bem sucedido "5 minutos" desde sua primeira edição, e mais os 44 curtas premiados entre 1994 e 2000.

E a geração de cineastas oriundos da "nova onda baiana" foi igualmente apresentada no Cine Santander. Desde Paulo Gil Soares e Guido Araújo, com alguns de seus curtas-metragens, em abril de 2010, no Programa Herança do Nordeste[11], até Roberto Pires e Glauber Rocha. Em setembro de 2010, exibiu-se a "Mostra Especial Roberto Pires, pioneiro da Bahia", dando ao público gaúcho a oportunidade de assistir pela primeira vez a seis de seus principais filmes: além dos já citados *Redenção* e *Tocaia no Asfalto*, foram vistos o clássico da "nova onda baiana", *A grande feira* (1961), *Máscara da traição* (1969), *Abrigo nuclear* (1981), *Césio 137* (1990), e ainda *O artesão de* sonhos (2007), curta-metragem que seu filho Petrus Pires, ao lado de Paulo Hermida, fizeram em homenagem ao grande "inventor" do cinema baiano.

Quanto a Glauber Rocha, em 2003, o Cine Santader exibiu *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), com sessão comentada por *Milton do Prado e José Tamanquevis*. Em 2005, foi a vez de *Terra em transe* (1967) ter sessão comentada com Manuel Martinez Carril. Esse clássico do Cinema Novo voltaria a cartaz em agosto de 2010, junto com *Câncer* (1972). Vale lembrar a recusa de parte da crítica gaúcha, nos anos 1960, ao cinema de Glauber Rocha. Segundo Fatimarlei Lunardelli, o cineasta baiano "teve seu cinema repudiado na primeira e única edição do *jornal do Cinema*, lançado em 1967 para ser uma publicação mensal do Clube de Cinema de Porto Alegre. A ousadia de atacar Glauber derrubou o então presidente Marco Aurélio Barcellos". (LUNARDELLI, 2000, p. 127-128).

11 - De Paulo Gil Soares: *Erva bruxa* (1970) e *A morte do boi* (1970); de Guido Araújo: *A morte das velas do Recôncavo* (1976) e *Feira da banana* (1973).

A discussão ainda está presente no meio cinematográfico, pois, conforme Marcus Mello, o gaúcho Enéas de Souza - autor de *Trajetórias do Cinema Moderno*, originalmente publicado em 1965 (SOUZA, 2007) -, está entre os poucos críticos brasileiros que tiveram a coragem de rever publicamente suas posições. Como parte significativa da crítica gaúcha nos anos 1960, Enéas de Souza rejeitara a obra de Glauber Rocha, valorizando o cinema mais clássico, como o de Walter Hugo Khouri. Em 1995, o crítico reconheceria seu erro de avaliação: "mudei minha opinião sobre ele, eu que apreciava mais a *Noite Vazia* do que *Deus e o Diabo*. Quando vi em Paris dezenas de filmes iguais ao de Khouri e nenhum como os seus (de Glauber), compreendi o impacto da originalidade do delírio brasileiro". (MELLO, 2011).

A menção ao célebre cineasta e ao respeitado crítico, casualmente, desenha um círculo em torno da relação proposta entre cinema baiano e crítica gaúcha, indicando assim um ponto de chegada. Objeto de estudos sobre representações artísticas regionais, como já foi explicitado, a presente investigação partiu da idéia pré-estabelecida de aproximar a Bahia e o Rio Grande do Sul, por meio de sua expressão fílmica. Como um "dispositivo cinematográfico", essa aproximação de duas regiões geográfica e historicamente distantes – em particular no que diz respeito aos seus cinemas –, pressupunha os desafios dos possíveis espaços vazios e silêncios existentes na relação entre as duas culturas.

De fato, não se encontram referências abundantes da produção baiana de cinema no Rio Grande do Sul, como sabemos não haver igualmente fortes indícios da presença do cinema gaúcho na Bahia. Mas certamente as distâncias seriam diminuídas com um melhor sistema de distribuição/exibição dos filmes nacionais no país, pois as semelhanças entre gaúchos e baianos são grandes, sobretudo como culturas fortemente marcadas por especificidades regionais. Além disso, deve-se trabalhar para ampliar cada vez mais o exercício da crítica de cinema, impressa ou em formatos digitais, como espaço fundamental para a reflexão sobre o cinema brasileiro em todas as possíveis vertentes regionais.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Maria do Socorro Silva. *A Nova Onda Baiana*; cinema na Bahia (1958 – 1962). Salvador: Edufba, 2003.

CINEMA BRASILEIRO AGORA. *Filme Cultura*, nº 50, abril 2010.

GUIMARÃES, Jorge Alfredo. A novíssima onda baiana. Salvador, 2006. Disponível em <http://www.abcvbahia.com.br>. Acesso em: 10 abr. 2011.

LUCA, Luiz Gonzaga de. Mercado exibidor brasileiro: do monopólio ao pluripólio. In: MELEIRO, Alessandra (org.). *Cinema e mercado*. São Paulo: Escrituras Editora, 2010, p. 53-71.

LUNARDELLI, Fatimarlei. *Quando éramos jovens*; história do Clube de Cinema de Porto Alegre. Porto Alegre: Ed. da Universidade/ UFRGS, 2000.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*; comunicação, cultura e hegemonia. Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MATTA, João Paulo Rodrigues. Políticas públicas federais de apoio à indústria cinematográfica brasileira: um histórico de ineficácia na distribuição. In: MELEIRO, Alessandra (org.). *Cinema e mercado*. São Paulo: Escrituras Editora, 2010, p. 37-52.

MELLO, Marcus. Uma certa tendência do cinema gaúcho. *Filme Cultura 50*, abril 2010, p. 62-66.

MELLO, Marcus. Amantes inconstantes (sobre o exercício da crítica cinematográfica). Disponível em: <http://www.accirs.com.br>. acesso em: 23 abr. 2011.

MELLO, Marcus. "Cartografia de uma resistência" em *Cinema sem fronteiras* – 15 anos da Mostra de Cinema de Tiradentes. Reflexões sobre o cinema brasileiro 1998–2012. Coleção cinema sem fronteiras, volume 1, 1ª edição, janeiro de 2012, p. 152–156.

MIGUEZ, Paulo e LOIOLA, Elisabeth (Coord.). Diagnóstico do audiovisual baiano. ECONOMIA DO AUDIOVISUAL NA BAHIA E NO BRASIL; Estudos e reflexões. INFOCULTURA – Informativo da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia – Ano 3 – Nº 5 – Novembro de 2010.

PÓVOAS, Glênio Nicola. *Histórias do cinema gaúcho: propostas de indexação 1904 – 1954*. 2005. 204fls. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

SAMPAIO, João Carlos. Cineastas baianos – o ofício que pode ser risco, cura, doença, religião... . *Filme Cultura 50*, abril 2010, p. 40-45.

SILVA, Hadija Chalupe. Acesso e circulação: os mistérios da distribuição de filmes brasileiros. *INFOCULTURA* – Informativo da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia – Ano 3 – Nº 5 – Novembro de 2010, p. 7–20.

SOUZA, Enéas. *Trajetórias do Cinema Brasileiro*; e outros textos. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Cultura, 2007.

Aria (Piotr Sapegin, 2001)

O espetáculo de uma obra animada

Eliane Gordeeff[1]
Mestre em Artes Visuais (UFRJ)
Professora da Graduação Tecnológica em Design Gráfico, Ilustração e Animação Digital, da Universidade Veiga de Almeida; Instrutora do Curso Técnico de Multimídia, do SENAI-RJ

A partir de 1990, a arte da animação tem se desenvolvido amplamente com a informatização dos meios de produção. E como já observavam Adorno e Horkheimer (1996, p. 65), as obras animadas se transformaram em produtos á mercê das manipulações econômico-sociais do mercado, como também elementos mantenedores do sistema – e de fuga da realidade, seguindo os estudos de Guy Debord (2003). Assim, são lançadas no mercado superproduções que extasiam o público, sendo verdadeiros espetáculos de efeitos digitais.

Porém, mesmo neste contexto, existem iniciativas de desenvolvimento de uma arte menos mercantilista. Pois "espetáculo", não significa apenas eventos com forte aparato cenográfico e de efeitos, mas também "olhar", "observar atentamente", "contemplar" – latim, *spectaculu* (HOLANDA, 1999, p. 815).

Uma das instituições que tem por filosofia o desenvolvimento da linguagem audiovisual é o *National Film Board of Canada*[2], sendo notoriamente conhecido como um polo produtor de obras de animação autoral, obras que possuem "um caráter, uma personalidade, uma vida real, uma psicologia e até uma 'visão de mundo' que concentrem sua função sobre sua própria pessoa e sobre a sua 'vontade de expressão pessoal" (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 110). Tais projetos resultam numa manifestação artística homogênea, e visualmente mais pregnante que, como

1 - egordeeff.veiga@gmail.com

2 - Disponível em: <http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/about-us/>. Acesso em: 10 mar. 2011.

confirma Alexander Petrov[3], "se mantém a individualidade, sua ideia, a especificidade do estilo do animador, sua peculiaridade estética, tudo o que geralmente se perde nas grandes produções" (2009).

Em 1999 um dos projetos selecionados pela instituição foi *Aria* (2001), um curta-metragem de animação com bonecos baseado na ópera *Madame Butterfly* (1904), de Giacomo Puccini (1858-1924), do animador russo, radicado em Oslo, Piotr Sapegin.

Um dos destaques dessa animação, e uma das razões de sua escolha para o estudo, é o fato de transportar a grandiosidade de um espetáculo teatral, com diálogos, para os pequenos cenários de uma animação. Num ambiente intimista, sem comunicação verbal, através da linguagem cinematográfica e da técnica de *Stop motion*, Sapegin criou um novo espetáculo, em termos de narrativa e de representação, que concentra a tensão e a força emocional da ópera.

Partindo deste recorte, se apresenta adequado o pensamento de Guy Debord sobre o espetáculo que, "compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente"[4] (DEBORD, 2003, p.15), sendo complementado, neste texto, por alguns pontos da *estética relacional* de Nicolas Bourriaud e pelos estudos de Patrice Pavis, Andrei Tarkovski, Marc Vernet e Henri Bergson. O objetivo deste artigo é analisar como o animador constrói uma nova narrativa a partir do espetáculo teatral e compreender suas imagens.

O CONTEXTO DO ESPETÁCULO

Como afirma Nicolas Bourriaud (2008, p. 13), "a arte sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja, elemento do social e fundador do diálogo". Algumas manifestações artísticas como a pintura, se apresentam em espaços apropriados para exposições, fomentando assim as relações, devido ao reduzido espaço entre o objeto e seu observador. Já o contato com a literatura, ou os programas de televisão, requer um espaço reduzido, particular (preferencialmente); enquanto o teatro e o cinema, necessitam de um recinto ou espaço relativamente restrito, onde seus personagens são apresentados a um grupo de pessoas.

As obras de animação autoral necessitam de ambientes de exposição como qualquer obra cinematográfica. Porém, devido ao seu caráter mais experimental, são exibidas em eventos específicos como festivais e mostras de cinema. Tais eventos normalmente são financiados por incentivos governamentais, diferindo dos cinemas comerciais que se mantêm com a venda de ingressos dos produtos audiovisuais – que de acordo com Adorno e Horkheimer (2006, p. 59) "ressurgem ciclicamente como variantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência". Portanto, o público dos festivais é diferenciado, não significando que este não queira se divertir, mas que deseja ver algo diferente dos *blockbusters*, deseja ver a criatividade, a arte em ação. Estes eventos promovem a possibilidade desses encontros.

E para Bourriaud, "A arte é um estado de encontro" (2008, p. 17). A estética relacional toma como ponto de encontro o conjunto das relações humanas, sociais, mais que os espaços onde estas figuram. Duchamp observou que "a arte é um jogo entre os homens de todas as épocas" (Ibid., p. 19). Segundo o crítico de arte, a forma artística "toma consistência quando põe em jogo as interações humanas; a forma de uma obra de arte nasce de uma negociação com o inteligível. Através dela que o artista engaja um diálogo" (Ibid., p. 23) e que "a estética relacional não se contitui numa teoria da arte [...], mas numa teoria da forma", onde forma "define-se como um encontro duradouro" (Ibid., p. 20) – como as cores em uma tela de pintura, que resultam, enquanto obra, num mundo possível. Refletindo sobre essas afirmativas, é possível considerar que o "mundo" de *Aria* – fisico e diegético (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 120) – torna-se possível com o encontro da narrativa da ópera de *Madame Batterfly*, com a técnica de animação e a linguagem cinematográfica; que a exibição de *Aria* é um encontro duradouro de Puccini com Sapegin, além de ser um momento de encontro da obra com todos que a assistem.

A TÉCNICA DO ESPETÁCULO E SUAS RELAÇÕES

3 - Diretor-animador de *O velho e o mar* (2000), vencedor do Oscar de Curta-metragem de Animação em 2000 – em entrevista no dia 05/11/2009, em Moscou.

4 - Observando que a definição do termo pode ser considerada tanto positiva quanto negativamente.

A construção da imagem animada, no caso, a de um curta em *Stop motion* com bonecos, é especialmente complexa. Esta técnica de animação consiste na captura dos movimentos dos personagens quadro a quadro. É a animação tridimensional real, e possui

> as mesmas preocupações que o cinema-vivo quanto à utilização dos espaços, câmera e luz, [...] enquanto construção imagética, é muito mais complexo que o desenho animado [...] e mesmo que a imagem filmada – pois há um "mergulho" na ação ainda mais profundo (GORDEEFF, 2010, p. 256),

já que tudo que é visto pelo público é literalmente construído – até o próprio movimento. A pré-produção da animação é o momento relacional dos elementos que a compõem: a criação dos personagens (conceitual e materialmente), dos cenários e de seus elementos, dos movimentos e cortes de cena. Os bonecos são materializados enquanto personagens, para atuarem como fazem os atores. Eles precisam representar os sentimentos para que possam emocionar o público – é o *staging* na animação.

Mas a despeito de sua difícil produção, a animação de bonecos é uma técnica difundida e apreciada pelo público. Ver um boneco se movimentando é lúdico, pois desperta a recordação das brincadeiras infantis, das fantasias[5]. Nestes momentos, o espetáculo animado é um canal para o espectador se relacionar com as próprias memórias, pois como observa Bergson, "não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada" (1999, p. 30).

Ao relacionar teatro (através da ópera) e animação de bonecos, Sapegin reune duas manifestações artísticas que nunca foram dissociadas, pois esta é o Teatro de Marionetes em ação – só que capturado quadro a quadro. Vale lembrar que esta arte inclusive foi importante para a própria evolução da linguagem cinematográfica, pois o marionetista – e um dos mais importantes diretores teatrais e pedagogos –, o também russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940), foi

5 - Comentário do animador, professor e diretor do *Anima Mundi*, Marcos Magalhães, em entrevista em 18/09/2009, no Rio de Janeiro.

mestre de Serguei Eisenstein[6] durante os anos de 1921-1922. E como

> Meyerhold constata [...] o que fascina o público não é a reprodução da realidade tal como ela é, e, sim, a instalação de um mundo encantatório, com gestos tão expressivos, ainda que inverossímeis, submetidos a uma técnica particular, uma espécie de mágica cênica e que resultará numa harmonia plástica, dona das leis específicas da composição (CAVALIERE in:BELTRAME, 2005, p.72).

OS BONECOS E A ÓPERA

Aria tem a duração de dez minutos e se concentra no eixo romântico da história da ópera[7]. A sinopse original da produção reafirma as intenções do animador:

> neste curta inspirado na ópera de Puccini, Madame Butterfly é uma marionete que vive sozinha em uma ilha até que um marinheiro jovem e bonito, Pinkerton, chega. Quando ele navega para longe de novo em seu barco branco, Butterfly aguarda seu retorno, ansiando por um pai para sua filha ...(INSTITUTO NORUEGUÊS DE CINEMA).

Ou seja, o conceito é: os bonecos "são" os personagens e não meras representações. Sapegin modificou a narrativa original com esse objetivo, criando uma diegese e todo um ambiente cenográfico miniaturizado. Como bem observa Tarkovski,

> [...] para construir uma *mise en scène*, o diretor tem de trabalhar a partir do estado psicológico dos personagens, através da dinâmica interior da atmosfera da situação, e reportar tudo isso à verdade do

6 - "À medida que, década após década, o nome de Sergei Einsenstein (1898-1948), o mais famoso e influente de todos os diretores russos, cai de posição nas listas de maiores diretores de todos os tempos, é cada vez mais tentador revisar, subestimar ou esquecer o papel que ele e os demais cineastas e teóricos de sua época desempenharam no desenvolvimento de cinema" (KEMP, 2011, p.54).

7 - A ópera conta a história de uma jovem de Nagasaki, no início do século 20. Cio-Cio-San se casa com um capitão-tenente da marinha americana Benjamin Franklin Pinkerton, assumindo a religião do marido e sendo renegada pela família. O marinheiro parte jurando voltar. A moça tem um filho, e aguarda ansiosa pelo retorno do marido, apesar dos avisos de todos. Quando o americano volta, casado com uma americana, é para pegar a criança. É a vergonha total para Cio-Cio-San, que entrega o filho e comete *haraquiri*.

> fato diretamente observado e à sua textura única. Só então a *mise en scène* alcançará a importância específica e multifacetada da verdade concreta (2002, p.85).

O animador completa e reforça "a verdade" desses bonecos, apresentando três situações fundamentais à vida: o sexo, a procriação e a morte, que compõem o espetáculo animado; assim como o casamento, a espera e a morte, compõem os três atos do espetáculo teatral.

Aria inicia-se com a imagem de uma ilha ao som da ária de *Madame Butterfly*. Surge uma praia com uma borboleta voando que pousa na cabeça de uma boneca com feições orientais e trajando um quimono. Esta traz pela mão outro boneco, com uniforme da marinha, que carrega um gramofone. Inicia-se então uma sequência onde os bonecos literalmente fazem amor. Depois, eles se despedem com um beijo. Ele lhe dá o gramofone (que toca a ária da ópera em vários momentos do filme) e a borboleta voa, acompanhando o americano. Na ópera esta sequência não existe.

A gravidez de Cio-Cio-San é criativamente apresentada como um pequeno aquário, na barriga da boneca, onde há um peixinho[8]. O parto ocorre com a quebra deste aquário, onde aparentemente não há dor – na ópera, a cena do parto é omitida. Esse peixinho, feito de massinha, chora como qualquer recém-nascido, mas rapidamente adquire forma humana. Por uma questão de tempo, diegético e por ser um curta-metragem, logo se apresenta como uma criança mais velha que mantém um cordão de ligação com a mãe – como um cordão umbilical.

No terceiro ato, um barco branco se aproxima da ilha. Mas Cio-Cio-San espera uma noite inteira pelo amado – como também acontece na ópera. Pela manhã, um carro sai do barco e para próximo à Cio-Cio-San. O marinheiro salta, vai ao seu encontro e simplesmente pega a criança se voltando para o carro. Então é dado a ver que ele está acompanhado de sua atual "e verdadeira" esposa americana (uma boneca Barbie), com mais quatro crianças

8 - Declaração de Sapegin em entrevista feita em 30/07/2009, via internet: "há uma grande barriga com um líquido, onde o bebê nada ali dentro... então eu pensei, é como um peixe!". Como observa Bourriaud, "a arte mantém ligados momentos de subjetividade e experiências particulares" (2008, p. 20).

Fig.1 – *Still* de *Aria*: Cio-Cio-San e Pinkerton depois do encontro amoroso.

Fig.1 – *Still* do parto de Cio-Cio-San.

de etnias diferentes no banco de trás. Pinkerton então vê o cordão que une mãe e filha e puxa-o, arrebentando-o. O choque e a dor da japonesa são representados por sua queda ao chão, nas suas mãos levadas ao rosto, e no *close* na sua expressão de horror tapando os olhos para a "realidade" – são a interpretação teatral e a linguagem cinematográfica a serviço do espetáculo. É um momento de intensa carga dramática – é a decepção pela perda do amor, pela traição e pela perda da filha... a vida realmente não faz mais sentido.

Neste momento, Sapegin abandona os personagens estrangeiros com suas mãos para cima (que se despedem de Cio-Cio-San), e se dedica exclusivamente a animar a boneca – é o momento análogo ao solo final da soprano no teatro. Com a câmera em plano geral, observa-se a boneca correr pelo cenário, passando por entre outros elementos fora da cena. A falta de diegetização (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 120) só reforça a "vida" existente na boneca, que sai do cenário para entrar na realidade da produção da animação, ou seja, na realidade do que se entende como "aqui e agora". É como se a sua vida, a sua tristeza realmente existisse, e fosse tão grande que ultrapassasse a fronteira entre o real e o imaginário, o que agrega mais força à cena. Tal ação assemelha-se a de "um *performer* [...] que não representa um papel, mas age em seu próprio nome" (PAVIS, 2011, p. 55).

Está armado o trágico desfecho. Enquanto na ópera a personagem comete *haraquiri* – um golpe com arma branca que rasga o abdômen –, na animação, para que a boneca se mate, é preciso que ela não mais exista enquanto boneca. Neste momento o som da ária de *Madame Butterfly* ganha mais força em volume e carga emotiva, pois não há outros ruídos.

Cio-Cio-San para num local pouco iluminado da bancada e se senta. Primeiro rasga a cabeça ao meio, se despe e chuta os pedaços da cabeça com força. Enfia os dedos no peito – dilacerado pela dor – e rasga o corpo ao meio, retirando todo o seu enchimento e jogando-o longe, o que deixa à mostra o seu esqueleto metálico. Depois procura e pega uma pequena chave de metal com a qual quebra as suas juntas, até sobrar apenas parte de seu tronco e o membro superior direito, que puxa uma tomada de força próxima, apagando a pouca luz que a iluminava. Uma ação que, juntamente com o caminhar de Cio-Cio-San para "fora" da cena, reforça a ideia de encenação teatral.

Fig.1 – *Still* do momento em que Cio-Cio-San sai de cena, com os outros personagens ao fundo.

A ANÁLISE DO ESPETÁCULO ANIMADO

Toda a primeira parte da animação é carregada da sensualidade desse casal inter-racial de bonecos – ela oriental, boneca feita à mão, e ele loiro de olhos azuis, boneco industrial (o Ken, namorado da conhecida boneca Barbie). Apesar de serem bonecos, a habilidade com que foram animados e os planos curtos, agregam um grau de verdade às cenas, que convencem o público de que eles fizeram amor – "apesar de não terem genitais", como observa Sapegin[9]. A questão do som, com a música e o canto dos pássaros, também reforçam a ambiência da cena, contribuindo para a suspensão da descrença, aliados a predisposição psicológica do público –que assiste a uma obra de animação.

E como no teatro, a cena da morte é o clímax do espetáculo. O fato de o suicídio ser um desmonte, incrementa a carga dramática da ação, pois como explica Henri Bergson, "a percepção dispõe do espaço, na exata proporção em que a ação dispõe do tempo" (1999, p. 29) – a cena é mais longa, é a visão de uma mutilação. Há uma identificação do público com esse corpo de boneca, que guarda semelhança com o corpo humano, como explica Pavis[10]: "o que nos toca, nos deixa estupefatos frente a esse corpo [...] é a angústia da castração e a comoção que toma conta do nosso esquema corporal" (2011, p. 230).

O sofrimento da boneca também encontra correspondência na memória do público, com traumas, solidão, questões emocionais que doem tão intensamente como dores físicas. E a sua morte, enquanto boneca, é real – que criança não fica desolada ao ver o seu brinquedo quebrado? E ela era a única boneca da produção. Para o animador foi muito difícil "matar" a sua companheira de trabalho. Como este declara:

> Eu a matei, fisicamente, e eu sabia que só poderia fazer isso uma vez por que era um boneco e eu não poderia colocar tudo de volta novamente... então, eu só poderia fazer uma vez... foi muito real... o boneco não existe mais, a exceção de alguns parafusos... eu tenho algumas engrenagens, em alguma caixa de charutos, mas é só o que eu tenho... [11]

Fig.1 – *Still* de do momento do *haraquiri* de Cio-Cio-San.

Uma outra questão de ordem plástica que adiciona informações conotativas às imagens, é o fato da boneca de Cio-Cio-San ser o resultado de um trabalho manual, o que em termos de imagem e de representação de expressões, agrega à sua figura uma naturalidade, uma humanidade – é ela quem espera, pari, sofre e se mata –, que os outros personagens não possuem, inclusive em termos de capacidade de expressão corporal.

Pinkerton e sua esposa, enquanto bonecos – brinquedos, *deslocados* de suas funções, segundo Pavis (2011, passim) –, são americanos, feitos de plástico, resultado de uma cadeia produtiva em larga escala que, conotativamente cedem características a seus personagens: a impessoalidade, a falta de sentimento, a falta de humanidade – justamente como agem Pinkerton e sua esposa, que na ópera, também são americanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns aspectos devem ser destacados em relação a um espetáculo animado com bonecos e o espetáculo de uma ópera. São aspectos de ordem geral, que dizem respeito às produções animadas (com bonecos, cinematográficas), e às produções teatrais; e outros de ordem particular, que levam em consideração a ópera *Madame Butterfly* e a animação *Aria*.

Em relação às considerações gerais, apesar de serem expressões diferenciadas, ambas as manifestações artísticas encontram alguns pontos semelhantes nos seus processos de produção: o uso da luz e do som, para identificar elementos, ações e para intensificar a ação dramática; a necessidade da representação do personagem pelo ator, que no caso das animações, são substituídos pelos bonecos; e a criação dos ambientes, dos cenários, da indumentária.

Porém, as diferenças entre as duas manifestações artísticas estão na essência da construção de suas imagens – imagem teatral e imagem cinematográfica.

9 - Em entrevista feita em 30/07/2009, via internet.

10 - Sobre efeito provocado pela imagem do corpo humano, despedaçado, na dança *Butô*.

11 - Em entrevista feita em 30/07/2009, via internet.

> No teatro a ação da cena é real, única, já que não há como reproduzi-la ou repeti-la de forma idêntica; o contato com o público é direto, o contato e a receptividade que muitas vezes influenciam a atuação do ator em cena (é um processo de mão dupla); o ambiente é mais aberto, a cenografia é material (com o uso de objetos e móveis), ou muitas vezes é insinuada ou não existe, contando com o repertório de cada espectador para completá-la; a própria encenação é aberta, do tamanho do palco (ou de qualquer outro local). Para se detalhar ou destacar uma ação, o teatro lança mão de artifícios de iluminação, de cenografia, pois não há como fazer um *close-up*. Se houver algum erro de entrada de ator, esquecimento de texto, ou acidente cenográfico em cena, raramente há como retirá-lo ou inibi-lo antes que a plateia o veja. A "mentira" contada ao público, no momento da encenação, é verdadeira e acontece no mesmo plano do observador: o plano da realidade, da materialidade. (GORDEEFF, 2011, p. 44).

Em uma animação, como uma imagem cinematográfica, há a utilização de seus códigos, cortes, edição, movimentação de câmera, que extirpam qualquer "erro", e concentram a ação. Esta também é cerceada, pelo quadro da tela de projeção.

> Porém, como a moldura, também há uma concentração da atenção do público [...]. A ação e a cena acontecem em outro plano, fora do alcance material de quem vê. É uma fronteira intransponível: a da realidade (o que se passa no plano material, diante de nossos olhos) e a da "não realidade", apresentada e representada na "janela" [...] da projeção cinematográfica. Essa irrealidade, essa não-materialidade da imagem observada, por semelhança, propicia uma aproximação psicológica, cria um vínculo com as imagens mentais, com as lembranças, com as fantasias do público (Ibid., p. 45),

pois como nos explica Christian Metz,

> O espetáculo teatral não consegue ser uma reprodução convincente da vida porque o próprio espetáculo faz parte da vida, e de modo muito visível; há intervalos, o ritmo social, o espaço real do palco, a presença real do ator; o peso disso tudo é demais para que a ficção desenvolvida pela peça seja percebida como real; a cenografia, por exemplo, não tem o efeito de criar um universo diegético, não passa de uma convenção dentro do próprio mundo real (1972, p. 23-24).

Já na imagem cinematográfica, há a sua bidimensionalidade e a tela para a projeção do filme. Porém, esta

> "desaparece" enquanto superfície, [...], para se "apresentar" como uma janela aberta para além da qual a representação parece afundar-se, sendo percebida como tridimensional e complexa. Assim, no processo, a fruição fílmica exige a *omissão* da tela enquanto suporte fenomênico e plano de representação da imagem, e, por isso, o espectador é sutilmente conduzido a não considerar o conflito entre a consciência da bidimensionalidade da imagem e a ilusão que lhe é proposta (GRAÇA, 2006, p. 32).

Durante o processo da captura da imagem (*stop motion)*, o movimento capturado é único, mesmo que seja descartado (posteriormente, por algum motivo) jamais será repetido exatamente da mesma forma, velocidade ou distância – assim como numa encenação teatral, cada apresentação é única, apesar de serem os mesmos atores, ambiente e texto dramático. Neste momento, "há" uma *aura*, da qual fala Walter Benjamin (In: GRÜNEWALD, 1969) – mas que é instantaneamente perdida pelas técnicas de reprodução: pela fotografia (na captura) e pela multiplicação das imagens (durante a pós-produção). Na encenação teatral há a *aura* da imagem única. Na imagem animada há o registro do "ser-aqui vivo" (METZ, 1972, p.19), "devido à sua narrativa, ao seu poder projetivo e à sua impressão de realidade vista pelo espectador a cada projeção" (GORDEEFF, 2011, p. 48).

Com relação às questões particulares entre *Madame Butterfly* e *Aria*, uma consideração óbvia se faz premente: *Aria* é um curta-metragem de animação sendo desenvolvido dentro de suas características técnicas. Ele usa o tema e a história da ópera, mas em momento algum pretende ser uma versão ou uma ópera animada – ao contrário de *Rigoletto* (Barry Purves, 1993), que foi produzida a partir da ópera homônima de Guiseppe Verdi (1813-1901). A animação, também em *stop motion* com bonecos, foi condensada para uma duração de pouco mais de 30 minutos (PURVES, 2008, p. 116), mas manteve a música cantada pelos personagens/bonecos que a representam[12], com cenários e indumentária coerentes à obra

12 - Nesta produção, inclusive, houve uma especial atenção com a criação da uma estrutura de bonecos que permitisse a animação da respiração dos mesmos (PURVES, 2008, p. 272), ação fundamental para a crença de que estes eram os cantores da ópera.

de Verdi.

Em *Aria* não há diálogos ou o ato de cantar (de seus bonecos), o que é fundamental numa ópera. Ao contrário, há um silêncio verbal, onde a *mimese* dos movimentos humanos é que contam a história. O elo comum entre a ópera e a animação é a sua história e a música da ária, que é "tocada", na diegese do curta-metragem, pelo gramofone de Cio-Cio-San e utilizada como trilha incidental em vários momentos.

A intensidade emocional da animação possivelmente é potencializada pela concentração de uma história densa, num curto espaço de tempo, e por Sapegin apresentar três situações viscerais que agregam à personagem algo além da *anima* de que nos fala Aristóteles (2006, p. 109), pois são questões primárias, naturais, comuns a qualquer ser. A cena do coito e do parto inclusive, não são apresentadas na ópera. Assim, o animador coloca a boneca num patamar de igualdade aos sentimentos humanos que surpreende o público, acostumado com espetáculos animados mais descompromissados. E a utilização da materialidade da boneca, na representação do *haraquiri* de Cio-Cio-San é coerente com a diegese, emocionalmente contundente e definitiva – a boneca foi destruída, mas as sopranos que representaram a personagem no teatro, não se mataram.

Na animação em *stop motion Aria*, há o espetáculo de vida dentro dos bonecos, que pode ser definido por uma citação de Gogol sobre a imagem: "a função da imagem é expressar a própria vida, e não conceitos e reflexões sobre ela. Ela não designa nem simboliza a vida, mas a corporifica, exprimindo-lhe um caráter único" (TARKOVSKI, 2003, p. 131).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A Indústria Cultural. In: *Dialética do esclarecimento*. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

ARISTÓTELES. *De anima*. Cap. I. Tradução de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 34, 2006.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: GRÜNEWALD, José L. (Sel.) *A idéia do cinema*. Tradução de José Lino Grünewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, p. 82.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999.

CAVALIERE, Arlete. O inspetor geral de Gógol/Meyerhold. In: Beltrame, Valmor Níni. A marionetização do ator. *Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Jaraguá do Sul - SC, nº1, ISBN 1809-1385, 2005, p.53-78.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução, <http://www.terravista.pt/IlhadoMel/1540>. *On-line*: eBooksBrasil.com. 2003. Disponível em: <http:// www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2011.

GORDEEFF, Eliane. A imagem animada. In: Encontro de Pesquisadores dos Programas de Pós-Graduação em Arte do Estado do Rio de Janeiro, 1.º, e Encontro de estudantes do ppgav/eba/ufrj, 17.º, [Des]limites da arte: reencantamentos, impurezas e multiplicidades, 2010, Rio de Janeiro. *Anais do I Encontro de Pesquisadores dos Programas de Pós-Graduação em Arte do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: UFRJ, Escola de Belas Artes, 2010, p. 256-267.

_____. *Interferências estéticas*: a técnica *stop motion* na narrativa de animação. 2011. (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Ri de Janeiro, [2011].

GRAÇA, M. E. *Entre o olhar e o gesto*: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HOLANDA, Aurélio B. de. *O dicionário da língua portuguesa*. Rio de janeiro: Editora Nova Fronteira. 3ª ed., 1999.

INSTITUTO NORUEGUÊS DE CINEMA. Disponível em: <http://www.nfi.no/english/norwegianfilms/ show_utskrift.html?id=15>. Acesso em: 30 out. 2010.

KEMP, Phillip (Ed.). *Tudo sobre cinema*. Tradução de Fabiano Morais et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Tradução de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. Disponível em: <http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/about-us/>. Acesso em: 10 mar. 2011.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. Tradução de Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2011.

PURVES, Barry J. C. *Stop motion, passion process and Performance*. Oxford: Elsevier Ltd., 2008.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2002.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: Aumont, Jacques. *A estética do filme*. Tradução de Mariana Appennzeller. São Paulo: Papirus Editora, 6ª. ed., 2008.

FILME

ARIA. Piotr Sapegin. Canadá/Rússia, 2001, *On-line*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=q4FJOgxZIAI>. Acesso em: 20 jul. 2011.

RIGOLETTO. Barry Purves. Reino Unido, 1993, *On-line*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RC_97Xhx_ss&feature=relmfu> e <http://www.youtube.com/watch?v=DGHPDOhtMYQ>. Acesso em: 16 jul. 2012.

Foto: Patricia Lindoso

Sobre o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil: a influência de mestres canadenses e o "método NFB"

Camila Mitiko Inagaki [1]
Bruna Thaís de Paula [2]
Carla Schneider [3]
Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS

Este texto descreve o estudo investigativo que se propôs a ser inédito ao abordar não somente o panorama histórico da cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá, no cinema de animação, mas o legado herdado a partir desta relação estabelecida na década de 1980 e revisitada em 2007. Através de pesquisa bibliográfica, documental e entrevista semi-estruturada responde como os canadenses, através do *National Film Board of Canada*, influenciam no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil.

DATAS E DADOS HISTÓRICOS

O panorama histórico do cinema de animação no Brasil, segundo Antônio Moreno (1978) identifica o ano de 1917 como o marco inicial através do curta-metragem "O Kaiser", de autoria do cartunista Seth, embora desde 1907 haja o indicativo da projeção de charges animadas em sessões de cinejornais[4] conforme mencionam Fernão Ramos e Luis Felipe Miranda (1997). Vale destacar que os primeiros filmes

1 - Graduanda no Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: camilaminagaki@gmail.com

2 - Graduanda no Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: brunatha1s@yahoo.com.br

3 - Orientadora do trabalho. Professora do Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: ufpel.carla@gmail.com

4 - Embora não haja uma definição precisa, em linhas gerais, os cinejornais nessa época, caracterizavam-se como uma montagem de diferentes filmes documentais, muitos deles com notícias de países estrangeiros.

animados, independente da nacionalidade, surgem da inventividade de determinados artistas, estimulados pela curiosidade em explorar essa nova forma de expressão artística e comunicacional. Alguns desses precursores, também descritos como performistas, animadores, diretores e cineastas, buscavam referências em personagens de histórias em quadrinhos da época. James Stuart Blackton, Émile Cohl e Winsor McCay, por exemplo, são reconhecidos como ilustradores e realizaram, entre outros filmes, as animações "Humourous Phases of Funny Faces" (Estados Unidos, 1906), "Fantasmagorie" (França, 1908) e "Gertie the Dinosaur" (Estados Unidos, 1914), respectivamente (LUCENA JR, 2005). No Brasil, esse contexto tem aspectos similares, uma vez que a inexistência de instituições e mestres que ensinassem a arte da animação - enquanto processo, técnica, metodologia - estimulou a necessidade de um perfil mais visionário e autodidata de cineastas como Raul Pederneiras, Alberto Botelho e Alberto Moreira (RAMOS e MIRANDA, 1997), para a realização de filmes de curta duração, identificados como charges animadas com foco temático em assuntos políticos. Em se tratando de filmes animados em longa-metragem, o pioneirismo é creditado à Argentina (BENDAZZI, 2008), com "El Apóstol" em 1917, obra de dois italianos (naturalizados argentinos) Quirino Cristiani (animador) e Federico Valle (produtor). Entretanto, o fato que marcou mundialmente a história dos longas-metragens de animação - e que de certa forma possibilitou que se estabelecesse um mercado competitivo com as produções de cinema tradicional *live-action* - foi a estréia de "A Branca de Neve e os Sete Anões" em 1937, filme de *Walt Disney Animation Studios*. Após vários estudos e acertos com "Mickey Mouse" (1928) e "Silly Symphonies" (1929-1939), os estúdios Disney adquiriram experiência suficiente - aliada ao desenvolvimento de tecnologias necessárias como a câmera multiplanos e o uso de acetatos (DENIS, 2011) - para viabilizar a produção de um longa-metragem, tendo seu início marcado com a produção do roteiro em 1934 e, finalmente, consagrando seu sucesso nas salas de cinema no ano de estreia em 1937. Essas produções iniciais dos estúdios Disney, por sinal, serviram de inspiração para os irmãos brasileiros Anélio e Mário Lattini Filho (MORENO, 1978) que, após seis anos de produção, lançaram em 1953 o primeiro longa-metragem de animação no Brasil, "Sinfonia Amazônica" tendo como tema principal sete lendas brasileiras, interligadas pelos personagens "Curumim" e "Boto". Conforme indica Moreno (1978) esse filme também se caracteriza pela ausência da tecnologia de cores e por uma trilha sonora com música clássica de domínio público, uma vez que os irmãos Lattini não conseguiram os direitos de "O Guarani" de Carlos Gomes. Embora realizado de forma autoral, percebe-se, a partir de trechos disponibilizados na internet[5], que esse filme consegue atingir um nível de profissionalismo na realização e sincronização dos movimentos dos personagens com a música, bem como na utilização de diálogos, ruídos e composição cinematográfica. Vale destacar que todo este resultado é fruto da persistência desses brasileiros pois era a primeira vez que algo dessa magnitude era realizado no Brasil. Além de terem executado todas as funções de um filme de animação de forma autodidata, cabe destacar que o montante de desenhos feitos chega próximo a quinhentos mil (MORENO, 1978). Ainda na década de 50, no Brasil, esse senso criativo, autônomo e determinado - identificado nas pessoas que pertencem a geração dos pioneiros na animação para o cinema - é reconhecido em trabalhos do paulista Roberto Miller. Após conhecer Norman McLaren (animador e criador do departamento de animação no *National Film Board of Canada* – NFB) em festival de cinema no Brasil, ter trocado diversas cartas com eles e realizado um estágio de seis meses nesta instituição (MORENO, 1978), Miller retorna ao Brasil e se junta a Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini no "Centro Experimental de Cinema de Animação", em Ribeirão Preto - SP. Surgem filmes premiados (geralmente em eventos fora do país) como "Rumba" (medalha de prata no Festival de Lisboa - 1957), "Boogie Woogie" (menção honrosa no Festival de Cannes - 1959) e "Sound Abstract" (medalha de ouro no Festival de Bruxelas - 1957, Prêmio "Saci" de São Paulo - 1958 e menção honrosa no Festival de Cannnes - 1958), filme esse definido por Miller como "feito na base de desenhos abstratos, combinados com sons abstratos, pintados e colados no celulóide virgem" (MORENO, 1978, p. 121). A realização de vários filmes nesse estilo tem origem na influência que recebe do amigo e mestre durante o seu estágio, Norman McLaren, animador escossês (radicado no Canadá) uma das maiores referências em inovação de técnicas experimentais até então inéditas para o cinema de animação, tendo produzido algo em torno de 50 curta-metragens em mais de 40 anos dedicados ao núcleo de animação que fundou no NFB[6]. Miller também segue essa linha expressiva de McLaren utilizando-a de maneira pioneira em campanhas publicitárias[7] como

5 - Sinfonia Amazônica, Anélio e Mário Lattini Filho, 1953 - trechos disponibilizados na internet através do Programa Animania, disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Rm-BtYHLivw>, acesso em 19 abr. 2012.

6 - Dados informados no documentário "Norman McLaren, processo criativo" (NFB, Canadá, 1990).

7 - Dados pesquisados, organizados e disponibilizados por Rodrigo de Araujo em <http://rodrigodearaujo.files.wordpress.com/2008/10/miller1.pdf>, acesso em 19 abr. 2012.

em Varig Asbtrato (1957), Casa Zacarias (1963-64), A Casa do Futuro - Néstlé (1967-68), por exemplo. Aliás, segundo levantamento realizado por Antonio Moreno (1978) e atualizado por Sergio Nesteriuk (2011), é na década de 60 que surgem diversos trabalhos de animação também para campanhas publicitárias. Já na década de 70, há o lançamento de mais dois filmes de longa-metragem em animação, no Brasil. "Presente de Natal", em 1971, é um filme de Álvaro Henrique Gonçalves que incorporou a novidade do uso das cores, mas teve problemas de distribuição e, portanto, foi visto por um público muito restrito. Em 1972 estreia "Piconzé", longa-metragem animado durante seis anos por Ypê Nakashima.

Já na década de 1980 ocorrem histórias peculiares que resultam na criação do primeiro curso a formar profissionais para o mercado de animação no Brasil. Conforme o panorama histórico descrito em várias páginas da edição especial da Revista Filme Cultura[8], e entrevistas realizadas para esta pesquisa, um dos primeiros movimentos está associado a determinação de um jovem animador, Marcos Magalhães. Mesmo sendo indicado pela Empresa Brasileira de Filmes (EMBRAFILME) e Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para estagiar na Polônia, Magalhães persistiu na ideia de estudar animação no Canadá. Um de seus empenhos esteve na troca de diversas cartas com Derek Lamb - na época, produtor executivo no *National Film Board of Canada*[9] (NFB) - até conquistar, em 1981, a sua vaga como estagiário nesta instituição, em conjunto com mais dois brasileiros, os designers Luiz Velho e Noni Geiger. Aliás, foi nesta ocasião que Marcos Magalhães realizou o curta-metragem "Animando" - no qual experimenta diversas técnicas de animação[10]. Em paralelo a esses acontecimentos, o Brasil e o Canadá tornaram-se parceiros em um projeto de tecnologia espacial, com a criação do satélite BrasilSat e, a partir disso, desdobraram-se outros acordos de troca e repasse de tecnologia entre os dois países. Para o contexto desse artigo, convém destacar o acordo estabelecido entre a EMBRAFILME, a CAPES e o NFB. Nesta primeira etapa da parceria ocorreu a ida de bolsistas brasileiros, em 1985, para estagiar no NFB, com o intuito de aprenderem técnicas associadas a produções de conteúdos (imagens e sons) bem como o uso e manutenção de equipamentos para o cinema. Acredita-se que essa ideia também foi possibilitada por conta da experiência produtiva que ocorreu, ainda em 1981, com os três estagiários já mencionados.

Identificado como um marco na história do desenvolvimento do cinema de animação no Brasil, o Centro Técnico de Audiovisual (CTAv), foi criado em 1985 e mantém sua sede, desde então, no Rio de Janeiro. Resultado de investimentos entre a EMBRAFILME e o NFB, teve Marcos Magalhães como coordenador do primeiro núcleo brasileiro de animação com enfoque na capacitação profissional. Dentre os objetivos estabelecidos pelo CTAv, está a promoção da integração entre os profissionais do meio cinematográfico - através de serviços e cursos de aprimoramento na área - além do incentivo ao surgimento de uma política tecnológica para o cinema nacional. A contribuição canadense também é observada através da doação da maioria dos equipamentos e, principalmente, com o envio de técnicos para o auxílio na montagem e uso dos mesmos, além da presença dos animadores Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux (Revista Filme Cultura, n.49, ano 2007). Nesse contexto foram produzidos dez filmes que representam o foco principal do legado enfatizado pelo acordo Brasil-Canadá, isto é, formar e difundir pelo território nacional o conhecimento sobre a arte da animação. Dentro dessa proposta, a primeira turma do núcleo de animação do CTAv foi composta por dez animadores selecionados a partir de estados como Rio de Janeiro, Ceará, Minas Gerais e Rio Grande do Sul que, após o retorno para as suas cidades, fundaram os núcleos regionais de animação.

Embora esse panorama histórico, com enfoque na relação Brasil-Canadá, descreva fatos ocorridos na década de 80, eles foram de certa forma reeditados através de novo acordo de cooperação técnica entre a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAv/MinC), o Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e o *National Film Board of Canada* (NFB). As tratativas dessa parceria iniciaram em 2006 e culminaram com a seleção de dois animadores brasileiros, o carioca Diego Stoliar e o paulista Jonas Brandão que participaram do "*Hot House 4*"[11], curso de aperfeiçoamento em animação com duração de 12 semanas (março

8 - Revista Filme Cultura, n. 49, ano 2007, p.51-59

9 - Fundado em 1939, é referência mundial para o cinema de animação, sendo conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação. Responsável pela criação de mais de 13.000 produções audiovisuais, sendo premiado cerca de 5.000 vezes, incluindo 12 Oscars, até o momento.

10 - Em "Animando", de Marcos Magalhães (1982) pode-se observar a experimentação das técnicas: desenho animado, animação por recortes, *stop-motion* com massinha e *pixilation*. Vale destacar uma incosistência nos dados do site do NFB que indica o filme como lançado em 1987, quando foi em 1982. Disponível em < http://www.nfb.ca/film/animando_english>, acesso em 15 mai. 2012.

11 - Hot House 4 (NFB), disponível em <http://films.nfb.ca/hothouse/?page_id=2>, acesso em 19 abr. 2012

a maio de 2007) nas instalações do NFB em Montreal, Canadá. Com o retorno ao Brasil, Stoliar e Brandão ministraram palestras sobre esta experiência de maneira que novamente fortaleceu-se a relação Brasil-Canadá, no âmbito da animação, inclusive relembrando aspectos histórico da parceria de 1985. Dito isso, surgiram questões específicas que além de motivarem o foco da pesquisa relatada através deste texto, contribuem para o registro histórico do cinema de animação no Brasil: os animadores canadenses, através do NFB, teriam influenciado no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil? Em caso afirmativo, como?

SOBRE A PESQUISA

A abordagem metodológica considerou a pesquisa bibliográfica e documental, ao investigar livros e revistas da área do audiovisual brasileiro, fotografias, *sites* e reportagens de jornais da época para identificar a existência, ou não, de dados relevantes ao enfoque em estudo. As reportagens presentes na Revista Filme Cultura (n.49, 2007) auxiliavam no entendimento do panorama histórico da relação Brasil-Canadá no âmbito da animação, desde a criação do CTAv e do primeiro núcleo de animação no Rio de Janeiro. Entretanto, foi necessária a realização de entrevistas semi-estruturadas com o intuito de responder as duas questões norteadoras da pesquisa - "os animadores canadenses, através do NFB, teriam influenciado no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil? Em caso afirmativo, como?" A seleção dos entrevistados considerou pessoas que tiveram participação nos fatos históricos estudados, ou seja, Marcos Magalhães (fez estágio no NFB, selecionou os dez participantes da primeira turma do núcleo de animação do CTAv do qual foi coordenador - tendo assim a visão completa de todo o contexto vivenciado no década de 80) e os animadores brasileiros que representavam as capitais que receberam os equipamentos doados pelo NFB para a constituições dos núcleos regionais para a formação de mão de obra na animação: Rodrigo Guimarães (Porto Alegre - RS), Fábio Lignini e Aida Queiroz (Belo Horizonte - MG) e Telmo Carvalho e José Rodrigues Neto (Fortaleza - CE). No decorrer da pesquisa alterou-se a opção de entrevista dos representantes de Minas Gerais pois optou-se por registrar o relato de José Américo Ribeiro que, na época do estabelecimento do núcleo de animação mineiro, era chefe de departamento da Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), instituição que acolheu esse núcleo e, portanto, pode relatar dados relevantes daquele momento histórico. Além disso, foram realizadas entrevistas com Diego Stoliar e Jonas Brandão visando estabelecer um paralelo entre a parceria Brasil-Canadá da década de 80 com a versão mais recente de 2007. Esta investigação foi realizada pelo grupo composto pelas pesquisadoras, em iniciação científica, Camila Mitiko Inagaki e Bruna Thaís de Paula, estudantes do curso de Cinema de Animação (Centro de Artes - UFPel), com orientação da professora Carla Schneider, pertencente à mesma instituição. Parte dos dados coletados foram cadastrados no blog que opera como repositório, disponibilizado para acesso público a partir do endereço: http://canadaanimabrasil.wordpress.com.

ENTRE FATOS E FOTOS

Em se tratando da investigar a influência dos canadenses no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil, identificou-se, através dos dados coletados por essa pesquisa (MORENO, 1978), que a primeira ocorrência de tal relação está na ida de Roberto Miller para o estágio no NFB, durante a década de 50. Nesta ocasião, Miller pôde conhecer e aprender diretamente com Norman McLaren e trazer grande parte dessa referência para o Brasil, incorporando-a em vários filmes que produziu para o cinema, bem como para campanhas publicitárias para a televisão.

Entre as décadas de 70 e 80 observa-se quatro investimentos específicos do governo federal, através da EMBRAFILME, reconhecidos por esta pesquisa como esforços efetivos para o desenvolvimento do cinema de animação e som para o cinema, no Brasil. O primeiro investimento diz respeito ao lançamento do livro "A Experiência Brasileira no Cinema de Animação", de Antônio Moreno (Artenova, 1978) que registra a filmografia brasileira em animação desde 1917. Na sequência, o segundo investimento envolve a EMBRAFILME e a Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) em ação integrada a um acordo de cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá (iniciada ainda na década de 70) que traz, segundo relato

escrito por Marcos Magalhães para o blog "NFB Brasil"[12], a palestra do animador canadense Jean-Thomas Bedard sobre o NFB, em 1981. Nesta ocasião, Bedard projeta, no espaço da Cinemateca do Museu de Arte Moderna (Rio de Janeiro), o filme premiado "L'âge de Chaise" (1978), de sua autoria. A partir do contato que estabelece com Bedard, Marcos Magalhães - que já havia realizado, também em 1981, o curta-metragem em animação "Meow" (premiado em festivais)[13] conquista a oportunidade de, através da parceria EMBRAFILME-CAPES, realizar estágio no NFB aperfeiçoando seus conhecimentos sobre animação enquanto realiza o filme "Animando" (outubro de 1981 a março de 1982). Já o terceiro investimento verifica-se na construção do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), uma parceria entre EMBRAFILME e NFB. Com sede própria, o CTAv (localizado na cidade do Rio de Janeiro) recebe os equipamentos doados pelo NFB e que são operados pelos profissionais brasileiros treinados nos estágios realizados no Canadá. Conforme destaca a reportagem na Revista Filme Cultura (n. 49, 2007), desde o seu princípio, o CTAv tem atribuições estatutárias direcionadas para a evolução da produção cinematográfica, no Brasil. Dentre os seus objetivos, destacam-se: o empenho em elevar a qualidade do som do cinema brasileiro; melhorar os métodos, práticas e procedimentos para manutenção do equipamento e controle de qualidade; e desenvolver o cinema de animação. Por fim, o quarto investimento está na constituição do núcleo de animação do CTAv, em 1985, visando a formação de uma primeira turma com representantes de diferentes estados brasileiros com o intuito de disseminar, em âmbito nacional, o conhecimento da animação enquanto atividade profissional para o mercado de trabalho. Essa ideia foi possível mediante proposta de Marcos Magalhães junto a EMBRAFILME, isto é, a realização de viagens para todas as capitais onde houvessem pessoas fazendo cinema de animação ou cinema experimental. Segundo dados presentes na entrevista de Marcos Magalhães para esta pesquisa, o processo seletivo considerava a avaliação do portfólio de trabalhos na área. Esse empenho resultou na formação de um grupo

12 - O blog NFB Brasil foi criado em 2007 por Jonas Brandão e Diego Stoliar para compartilhar curiosidades e dados relacionados ao período de preparação da viagem ao Canadá bem como as 12 semanas que estiverem no NFB (Montreal) para participarem do "Hot House 4". O blog registrou diversas visitas e vários diálogos foram registrados mediante comentários que surgiram dos visitantes do blog a partir das publicações registradas quase que diariamente. O endereço é <http://www.nfbbrasil.com.br/> e esteve ativo de 2007 a 2011.

13 - Prêmios de "Meow" (Margos Magalhães, Brasil, 1981): melhor filme - júri popular no Festival de Brasília (1981); melhor roteiro no Festival de Brasília (1981), prêmio especial do júri no Festival Internacional de Cannes em (1982) e 3º lugar - Animação no Festival de Havana (1982).

de dez animadores com o seguinte perfil, na época: Aída Queiroz (Belo Horizonte, aluna de Belas Artes na UFMG), Cao Hamburger (São Paulo, animador de filmes super-8), César Coelho (Rio de Janeiro, cartunista formado em Belas Artes pela UFRJ), Daniel Schorr (Rio de Janeiro, formado em Comunicação pela PUC-Rio), Fábio Lignini (Belo Horizonte, animador na empresa "Pirilampo"), José Rodrigues Neto (Fortaleza, arquiteto), Léa Zagury (Rio de Janeiro, designer formada pela PUC-Rio), Patrícia Alves Dias (Olinda, assistente de cinema), Rodrigo Guimarães (Porto Alegre, arquiteto), Telmo Carvalho (Vitória, desenhista). Junto a esse grupo estão três professores, Marcos Magalhães e os canadenses Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux e alguns técnicos que voltavam do estágio no NFB. Assim está caracterizado o primeiro curso profissional de animação no Brasil, com o intuito de formar profissionais para o mercado de animação que, além do aprendizado assumiam o compromisso de, após o seu retorno para as suas cidades de origem, disseminar o conhecimento adquirido através dos núcleos regionais de animação, a serem criados.

Considerando aspectos históricos através dos dados coletados nas entrevistas realizadas nesta pesquisa, e ordenando-os em ordem cronológica, verificou-se o surgimento de quatro núcleos de animação pelo país. O primeiro, em 1985, está localizado na cidade do Rio de Janeiro, na sede do CTAv, e pode ser compreendido como o "núcleo-base" do qual derivam os demais. Em entrevista, Marcos Magalhães declara que embora a influência do cinema experimental de Norman McLaren fosse grande, o foco principal desse núcleo era formar profissionais para o mercado de animação no Brasil. O primeiro curso desse núcleo foi organizado em duas fases. A primeira chamou-se de "Técnicas de animação de baixo custo" e teve duração em torno de um ano. Cabe destacar que os animadores-professores canadenses estiveram no Brasil por três meses e, nos demais meses, Marcos Magalhães assumiu como orientador. Dando prosseguimento as atividades do núcleo de animação do Rio de Janeiro, no ano de 1986 desenvolveu-se a segunda etapa do curso de aperfeiçoamento, "Técnicas de animação profissionais" quando somente cinco animadores permaneceram (Aída Queiroz, Cesar Coelho, Patrícia Alves Dias, Fábio Lignini e Rodrigo Guimarães) e realizam o filme coletico "Alex" contando com a coordenação e orientação de Marcos Magalhães e o animador canadense Pierre Veilleux que retorna para mais um período no Rio de Janeiro. Os demais alunos, lembra

Magalhães em relato escrito para o blog NFB Brasil, seguiram de volta para as suas cidades de origem, dando início a regionalização.

Telmo Carvalho e José Rodrigues Neto realizam parceria com a Secretaria da Cultura do Ceará e assim inaugurar as atividades do núcleo de animação do Ceará (NACE), em Fortaleza, no período de 1986 a 1992. A partir de 1993, esse núcleo de animação passa a funcionar na Casa Amarela Eusélio Oliveira, mediante nova parceria instituída com a Universidade Federal do Ceará (UFC). Segundo dados da entrevista de Telmo Carvalho, atualmente o principal trabalho do núcleo do Ceará, além de continuar com oficinas para formação de novos profissionais na área, é em parceria com a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP) e a SEARA da Ciência da UFC na pesquisa de softwares livres para a animação e na produção de conteúdo pedagógico e científico.

A regionalização da animação em Minas Gerais foi diferenciada pois, desde o seu princípio já havia um vínculo estabelecido com a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), representada por Aída Queiroz (aluna) e José Américo Ribeiro - na ocasião, chefe de Departamento na Escola de Belas Artes (EBA). Antes mesmo da turma inicial do núcleo do Rio de Janeiro, em 1985, existia o empenho de professores da UFMG, como José Américo Ribeiro (entrevistado por esta pesquisa), para a criação de um núcleo de animação nesta Escola de Belas Artes (período entre 1981 e 1986), no intuito de constituir um espaço para a produção artística de professores e alunos dessa instituição, no campo da animação no estilo mais experimental e autoral. Esta ação se fortaleceu a partir de 1986, conforme destaca José Américo Ribeiro, com o acordo realizado com o CTAv e o NFB para o recebimento de equipamentos, bem como da realização de um curso de aproximadamente seis meses, contando inclusive com orientações de Marcos Magalhães. Foi a partir dessa experiência coletiva que surgiu a habilitação em Cinema de Animação, dentro do curso de Bacharelado em Belas Artes (EBA-UFMG), única no Brasil até os anos 2000. Cabe ressaltar que esse núcleo de animação começa pequeno e vai conquistando espaço dentro do universidade - muito em função do interesse dos alunos em se formar nessa habilitação - a ponto de, em 2009, tornar-se um curso de graduação específica da UFMG, o "Cinema de Animação e Artes Digitais", conforme destaca o seu projeto pedagógico disponibilizado no site dessa faculdade.

Já o núcleo de animação do Rio Grande do Sul teve seu início em

CTAv (anos de 1980): Rodrigo Guimarães (RS), Fábio Lignini (MG) e Marcos Magalhães (RJ)

1987 e objetivava, nas palavras de Rodrigo Guimarães em entrevista para a pesquisa: "fornecer apoio a qualquer um que tivesse um projeto de animação e precisasse de equipamento e estrutura de produção". Além disso, havia o curso para formar profissionais nesta área, ideia principal que fundou a parceria EMBRAFILME-NFB. Guimarães destaca que a dinâmica das aulas procurava uma aproximação com os exercícios (individuais e coletivos) de experimentação de técnicas vivenciados por ele no núcleo do Rio de Janeiro, entre 1985 e 1987, e que o curso envolveu duas etapas, com turmas distintas. A primeira etapa ocorreu nas instalações do Museu da Comunicação, em Porto Alegre, com uma turma de aproximadamente 16 alunos, sendo que cada um fez uma vinheta de um minuto, em 16mm, utilizando equipamentos e materiais fornecidos pela EMBRAFILME e NFB. Segundo Rodrigo Guimarães, o número de pessoas interessadas neste novo aprendizado foi considerável, até porque o curso foi divulgado nas mídias locais, na época. Dessa maneira, houve a necessidade de realizar uma seleção entre os inscritos (entrevista e análise de portfólio) que contou com o auxílio de animadores já experientes como Otto Guerra e José Maia que trabalhavam com animação há alguns anos, por conta do aprendizado com o produtores, professores e animadores argentinos Félix Follonier e Néstor Córdoba. Terminada a primeira etapa do curso desse núcleo de animação, permaneceram cinco alunos que receberam o desafios de realizar, cada um, um curta-metragem animado, de cinco minuto, em 16mm, utilizando também as mesas de animação feitas sob medida, com discos giratórios. Era 1988, ano em que chegou a truca 16mm doada pelo NFB e junto com ela o técnico canadense Jacques Avoine, conforme menciona a reportagem da época[14], que veio para acompanhar a instalação e ministrar um seminário para os produtores de cinema de animação. Aliás, é nesta segunda etapa que o núcleo conquista a sua sede próprio em espaço cedido pertencente ao prédio da TVE, em Porto Alegre.

CTAv (anos de 1980): Fábio Lignini, Rodrigo Guimarães, Daniel Schorr. De costas: César Coelho, Patrícia Alves Dias e Telmo Carvalho

Em 1993, oito anos após o primeiro curso ministrado no CTAv, os participantes Aída Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, juntamente com o então coordenador e professor, Marcos Magalhães, deram início, no Rio de Janeiro, ao evento mais representativo da área da animação no Brasil, o Anima Mundi. Primeiramente definido como mostra internacional de animação, a partir de 1998 torna-se festival (com a inclusão da modalidade competitiva) e reúne anualmente filmes, animadores e entusiastas da área. Nas palavras de Marcos Magalhães,

14 - Cinema de animação ganha espaço. In.: Informa, publicação do Centro de Desenvolvimento da Expressão/CODEC. Porto Alegre, nov. 1988, p. 11.

em entrevista para esta pesquisa, "o Anima Mundi é meio que um prolongamento circunstancial desse trabalho do CTAv, do NFB (...) no sentido de formar e difundir o conhecimento e aquecer o mercado de animação com novas referências, discussões, encontros, oficinas e fóruns." A percepção da relação direta entre o perfil e existência do Anima Mundi com o Canadá, através do NFB, é mencionada pela grande maioria dos entrevistados. Para Diego Stoliar, o CTAv e o Anima Mundi estão entre as notáveis contribuições associadas aos canadenses, inclusive por serem instituições que persistem desde o seu ano de fundação (1985 e 1993, respectivamente). No caso do CTAv, além da ampliação das possibilidades de produções em animação pois recentente foram adicionados equipamentos digitais (mesas com canetas digitais, *scanner* e computadores com o programa ToonBoom, também de fabricação canadense) há outros serviços técnicos disponibilizados para apoiar realizadores independentes de filmes em curta, média e longa mentragem. Esse perfil institucional é reconhecido como semelhante ao utilizado nas instalações do *National Film Board of Canada*, em Montreal, conforme destacam Marcos Magalhães e Jonas Brandão, quando entrevistados para esta pesquisa.

Outra contribuição canadense destacada pelos entrevistados é a constituição dos núcleos regionais de animação em Porto Alegre, Belo Horizonte e Fortaleza. Trata-se de uma influência indireta quando reconhecidos como espaços onde se aprendia a arte da animação através das técnicas difundidas a partir da turma inicial de 1985, no CTAv. Contudo, esse legado vai além quando percebe-se que esses núcleos também são a presentificação do "método NFB", ou seja, a constituição e manutenção de espaços para a produção independente e autoral de filmes animados.

RECONHECIMENTO E MANUTENÇÃO DO LEGADO CANADENSE

A pesquisa exploratória que fomentou as questões norteadoras do estudo investigativo, descrito neste texto, indicou a sua relevância pelo ineditismo da abordagem, uma vez que as referências mencionavam o panorama histórico da cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá, mas não desenvolviam sobre o legado herdado a partir desta relação estabelecida na década de 1980.

É possível reconhecer a influência dos canadenses no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil a partir dos núcleos regionais de animação e do Anima Mundi, evento que revitaliza, anualmente, uma característica institucionalizada pelo *National Film Board of Canada*: a geração e manutenção de espaços de encontro, intercâmbio e debate entre os interessados e atuantes no campo da animação. Considerado como um dos maiores festivais, em âmbito mundial, o Anima Mundi contribui em diversos aspectos para o desenvolvimento na animação brasileira, a começar pela ampliação do repertório sobre o que se tem feito em termos de filmes animados - envolvendo inclusive aspectos culturais, técnicos e tecnológicos - além de oficinas com convidados internacionais e mesas de negócios visando co-produções entre o Brasil e outros países. Já os núcleos regionais de animação, demonstram vitalidade quando associados a uma instituição de ensino, conforme observado em Belo Horizonte e Fortaleza. Para José Américo Ribeiro e Marcos Magalhães, foi o fato do núcleo mineiro estar diretamente vinculado à Escola de Belas que propiciou a criação da primeira especialização em animação (contexto universitário) em instituição do governo federal (UFMG), desde a década de 80. O núcleo em Fortaleza, por sua vez, também está associado à Universidade Federal do Ceará (UFC) através da Casa Amarela Eusélio Oliveira, espaço frequentado não somente por alunos e professores mas também pela comunidade em geral interessada no aprendizado e produção de filmes animados pois é ali que se realiza o curso de extensão "Cinema de Animação". Novamente, é possível destacar o legado canadense como referência para espaços que promovem infra-estrutura e intercâmbio para a produção autoral e independente de filmes.

Dito isso, e tendo como exemplo o núcleo da animação em Porto Alegre que, com o passar dos anos e descaso do governo estadual, não prosperou, os equipamentos ficaram obsoletos, poderia-se pensar na criação de novos núcleos de animação, estilo NFB, no contexto universitário, até porque diversas universidades federais (UFPel, UFSC, USP, UFF, UNB e UFS) já contam com disciplinas sobre animação.

NOTA SOBRE AS FOTOGRAFIAS:

As fotografias sobre as pessoas do núcleo de animação (CTAv – anos de 1980) pertencem ao arquivo pessoal de Marcos Magalhães ou ainda ao site do CTAv.

REFERÊNCIAS

LIVROS

BENDAZZI, Giannalberto. **Quirinno Cristiani, pioneiro del cine de animación**. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008.

DENIS, Sebastién. **Cinema de Animação**. Lisboa: Arte & Grafia, 2011.

LUCENA JR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MORENO, Antonio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.** Rio de Janeiro: ArteNova/Embrafilme, 1978.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luis Felipe (orgs). **Enciclopedia do Cinema Brasileiro**. 2.ed. São Paulo: Senac, 1997.

REVISTAS

MAGALHÃES, Marcos. Novos Caminhos para a Animação Experimental. **Revista Filme Cultura**. Rio de Janeiro, n. 54, p. 47 - 50, 2011.

Revista Filme e Cultura. Rio de Janeiro, n. 49, ano 2007.

MÍDIAS ONLINE

Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) - disponível em <http://www.abca.org.br>, acesso em 19 abr. 2012.

Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais (UFMG) - disponível em <http://www.eba.ufmg.br>, acesso em 19 abr. 2012.

Centro Técnico do Audiovisual (CTAv) - disponível em <http://www.ctav.gov.br>, acesso em 19 abr. 2012.

Festival Internacional de Animação Brasileira (Anima Mundi) - disponível em <http://www.animamundi.com.br>, acesso em 19 abr. 2012.

Hot House (NFB) - disponível em <http://films.nfb.ca/hothouse>, acesso em 19 abr. 2012.

O Espelho (Jafar Panahi, 1997)

O jogo de espelhos de Jafar Panahi*

Kelen Pessuto[1]
Mestre em Artes pela UNICAMP

Este artigo faz parte da dissertação que defendi no mestrado, intitulada "O 'espelho mágico' do cinema iraniano: uma análise das performances dos 'não' atores nos filmes de arte". Nele discuto o jogo de espelhos proposto por Jafar Panahi em seu filme *O Espelho* (Ayneh, 1997). A crítica ao efeito de duplos e de espelhamento presente na obra de Panahi está nas imagens transparentes que se escondem enquanto imagem; na reflexividade e no filme dentro do filme.

Apesar de ser um filme antigo, ele aborda um tema pertinente à história do cinema e à análise fílmica, que é a opacidade e a transparência da imagem cinematográfica.

A sensação de espelhamento da imagem se dá por seu poder de se mostrar transparente, como se o que o espectador vê fosse somente o seu referente e não seu suporte ou toda construção social que há por trás desta imagem. É nesta imagem límpida que as emoções do receptor são projetas e é assim que o diretor começa seu filme.

A quebra que há na narrativa de *O Espelho*, a partir do momento em que a atriz não quer mais representar seu papel, faz a imagem transparente se tornar opaca, se mostrar como imagem. Esta ruptura permite que o filme se volte para si próprio e sua construção.

Apoio nestes dois conceitos, de transparência e opacidade, para decorrer sobre o filme em questão, assim como em teorias da Antropologia da Performance, que abordam a relação entre a performance fílmica e a realidade, ator e personagem.

O Espelho retrata a aventura de uma garota que sai da escola, não encontra ninguém para buscá-la e decide encontrar sozinha o caminho de casa. Após tinta e oito minutos de filme, a atriz se rebela e não quer mais representar seu papel. A partir deste momento,

* Apoio Fapesp
1 - kelen.novo@hotmail.com

o filme passa a explorar a pequena atriz tentando chegar em casa sozinha, mais uma vez.

O filme pode ser divido em três partes: a primeira é quando sua imagem é transparente, ele é ficção e se esconde como tal, num segundo momento, há uma quebra na narrativa e a imagem se torna opaca, ele se mostra como filme, num terceiro momento, ele tenta nos passar uma ilusão de que é um documentário.

O filme começa com a garota Mina saindo da escola e como não encontra ninguém, resolve ir para casa sozinha, mesmo sem saber exatamente como chegar. Durante seu percurso, ela desafia o trânsito caótico de Teerã. Pequena, sozinha no meio dos carros que não respeitam nenhuma lei de trânsito e onde praticamente não há semáforos ou faixa de pedestres, Mina tenta achar o rumo de sua residência. Ela pega carona com um motoqueiro, entra em um táxi e tenta seguir no ônibus que acredita ser o que a conduz para casa. Panahi nos leva, por meio dela, para este universo onde a criança geralmente não é compreendida pelos mais velhos e goza de uma coerência interna própria que, muitas vezes, entra em conflito com o mundo dos adultos.

É na ilusão de realidade que o espectador é lançado nos primeiros minutos do filme *O Espelho*. Nós assistimos ao filme como se estivéssemos atrás de uma janela. "Eu sei muito bem que estou na sala de cinema e que sou espectador... mas mesmo assim esqueço disso para acreditar na representação, para nela injetar sua carga de realidade, sua intensidade de experiência vivida" (COMOLLI, 2008, p. 83).

O cinema, por si só, tem um caráter de espelho. O espectador passa a ver o cinema como uma janela aberta para a realidade, um espelho, onde se identifica e projeta suas emoções. "Imagens favorecem, mais do que o texto, a introspecção, a memória e a identificação, uma mistura de pensamento e emoção" (NOVAES, 2008, p. 467).

A imagem transparente costuma ser vista como se fosse a própria coisa a qual ela representa. Na imagem transparente, "não vemos a imagem, só vemos a própria coisa representada, por transparência" (WOLFF, 2004, p. 38). Ao olharmos para uma imagem, esquecemos de que se trata de uma representação, de algo virtual. Isto equivale

tanto às imagens fotográficas quanto ao cinema. De acordo com Comolli:

> Cada filme funciona na denegação do pouco de realidade da representação, no esquecimento das condições materiais da projeção, no apagamento das marcas, no círculo inscrição-apagamento-recorrência, no esquecimento e na memória. Assim, cada filme coloca em jogo o não-consciente do espectador (2008, p. 97).

No cinema, "o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos nossos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido inventado" (METZ, 2004, p. 18).

No cinema que busca a transparência da imagem, o narrador se oculta, quer apagar a enunciação, nele a montagem é feita de forma que não se perceba que ela existe. Os cortes se tornam imperceptíveis, pois, por convenção, estamos acostumados com este tipo de montagem e a câmera se torna o olho do espectador. O filme passa a ilusão de um "espelho" onde a audiência se reconhece e para onde projeta suas emoções.

Diante da projeção de um filme, conseguimos nos esquecer por alguns instantes das convenções cinematográficas que regem uma obra, e temos a impressão dos acontecimentos se desenvolverem assim como na realidade cotidiana. Como se a realidade estivesse sendo captada por si mesma, através de um espelho ou de uma janela.

> Mas essa ilusão encerra uma trapaça essencial, pois a realidade existe num espaço contínuo, com a tela nos apresentando efetivamente uma sucessão de pequenos fragmentos chamados "planos", cuja escolha, ordem e duração constituem precisamente o que se chama "decupagem" do filme (BAZIN, 2005, p. 89).

O espectador não percebe o corte, que se torna natural para ele, pois já está condicionado a esse tipo de convenção, a acreditar que um plano e contra-plano equivalem a duas pessoas conversando. A montagem de um filme de narrativa clássica é feita de acordo com essas convenções que permitem que ela se torne transparente.
No início do filme, a amiga se despede de Mina, a câmera focaliza a protagonista, a garota no carro e novamente Mina acenando para

a amiga. Como se as ações estivessem acontecendo naquele exato momento, sem corte e sem repetição.

Essa impressão de transparência da imagem esconde dentro de si toda a construção social que ela oculta. Por trás da câmera que capta a imagem, há a subjetividade do fotógrafo que vai influenciar na seleção do objeto ou sujeito fotografado, na escolha das lentes, da sensibilidade do filme, no enquadramento, no *background*, na pose, no tempo de exposição e na abertura do diafragma, que vai controlar a quantidade de luz para imprimir o material sensível. Estas escolhas são determinadas histórica e culturalmente e vão influenciar no resultado final de uma fotografia ou de um filme. Sem falar nos mecanismos de captação de áudio e na montagem.

> Imagem, fílmicas ou fotográficas, são signos que pretendem toda a identidade com a coisa representada, como se não fossem signos. Iludem-nos em sua aparência de naturalidade e transparência que esconde os inúmeros mecanismos de representação de que resultam (NOVAES, 2009, p. 49).

Esse poder da imagem de se esconder como tal, de ser transparente, é o que permite a ilusão do cinema parecer um espelho da realidade quando na verdade ele a recria. Mesmo sabendo-se que o que um espelho reflete nunca é o verdadeiro objeto, e sim sua imagem, uma performance não pode ser considerada como espelho de uma sociedade. "Gêneros de performance cultural não são simples espelhos, mas espelhos mágicos da realidade social: eles exageram, invertem, reformam, ampliam, reduzem, descolorem, recolorem, até de forma deliberada falsificam eventos narrados" (TURNER, 1987, p. 42, tradução minha). A partir disso, o antropólogo Victor Turner criou a alegoria do 'espelho mágico' para se referir às performances estéticas de determinadas sociedades, incluindo o teatro e o cinema.

> [...] o inventor das performances culturais, quer eles sejam reconhecidos como "autores individuais" ou quer eles sejam representados por uma tradição coletiva, autêntica ou antepassada, "espelho apontado para a natureza", eles fazem isso com "espelhos mágicos", os quais tornam belos ou feios eventos ou relações as quais não podem ser reconhecidas como tais no contínuo fluxo cotidiano, nas quais elas são embasadas (TURNER, 1987, p.22, tradução minha).

Assim, uma performance estética nunca é um espelho apontado diretamente para a realidade, apesar de ter traços do real, faz isso de maneira distorcida, de acordo com um ou mais pontos de vista e se enquadra nas convenções teatrais, cinematográficas, literárias, ou qualquer que seja seu meio de expressão, por isso, Victor Turner a intitula de 'espelho mágico'. Seu caráter reflexivo está justamente no fato do ser humano se mostrar para ele mesmo, permitindo que dê significado à sua vida em comunidade.

Para Richard Schechner (1985), uma performance estética, mesmo os filmes etnográficos agem neste modo subjuntivo. Em relação ao ator, há uma direção, um roteiro a ser seguido, alguém agindo como se fosse um personagem; em relação à performance (um filme, uma peça etc) há a escolha dos planos, a mediação da câmera, a montagem, entre outros, pois não são os próprios eventos que se desenrolam diante de uma plateia.

O uso de atores não profissionais, as filmagens em locações reais, os planos longos empregados pelo cinema iraniano, fazem com que o espectador acredite (por um instante) que o próprio acaso esteja se desenvolvendo diante de seus olhos e que os atores, e não personagens, estejam realmente vivendo aquela situação.

Em *O Espelho*, quando achamos que Mina está enfim no caminho certo, ela não responde mais às perguntas que lhe são feitas tanto pelo motorista quanto pelo cobrador do ônibus onde ela se encontra. Até que em um momento, ela olha para a câmera e a voz *over* do diretor diz para ela não olhar para a câmera. Esse olhar quebra a ilusão do 'espelho' e neste momento ele se estilhaça. O espectador só vai ter consciência de que havia entrado em um jogo de convenções a partir do instante em que Mina se mostra como atriz. Ela fala que não quer mais atuar e arranca o gesso do braço.

Neste instante, vemos a mudança de câmera, pois a imagem passa a ter outra tonalidade e o ângulo é outro. A câmera que era fixa passa a ter movimento. Ela não está mais em um tripé, mas sim na mão de quem a possui, isso é percebido por causa de sua instabilidade e do enquadramento, que deixa algumas pessoas fora de quadro e corta algumas partes do corpo.

O diretor se aproxima de Mina e tenta entender o que pode ter acontecido que a fez desistir da filmagem, mas Mina está decidida a descer do ônibus até que Panahi autoriza o motorista a parar e a garotinha senta na calçada. A câmera volta para o ônibus e vemos toda a equipe de filmagem, os equipamentos e o diretor sentado ao lado da câmera.

A imagem, neste momento, deixa de ser transparente e se mostra como imagem, como representação da realidade. Ela se torna opaca, pois a imagem "ao mesmo tempo em que mostra alguma coisa, mostra-se a si mesma" (WOLFF, 2004, p. 39). Em oposição à característica de transparência, presente nas imagens, Francis Wolff tomou emprestado do filósofo e crítico de arte francês Louis Marin, o conceito de imagem opaca para designar as imagens que se mostram como tais, como signo.

> Uma imagem não fala por si. Ela precisa ser lida, entendida e interpretada, pois a imagem é um signo. Sendo assim ela pode agir tanto como ícone, quanto como índice. [...] dado que o processo fotográfico implica numa impressão luminosa da imagem na película, esta imagem enquadra-se também na categoria de índice [...] (XAVIER, 2005, p. 18).

A imagem como um signo, precisa ser interpretada, pois "[...] imagens têm uma natureza paradoxal: por um lado, estão eternamente ligadas a seu referente concreto, por outro, são possíveis de inúmeras 'leituras', dependendo de quem é o receptor" (NOVAES, 2008, p. 456). E é justamente com esta característica da imagem que Panahi brinca em *O Espelho*. A quebra da narrativa desperta o espectador de seu êxtase e ele percebe que o que assiste é uma imagem.

Podemos encontrar a opacidade também nas imagens no cinema revolucionário de Eisenstein. Em sua montagem ele destrói a noção de decupagem clássica e cria um cinema baseado na "justaposição de planos" e não no seu encadeamento. Sua montagem não visa à ação, mas a significância.

Em Eisenstein, "a teoria da montagem como conflito define-se justamente pela combinação das representações para formar uma unidade complexa de natureza peculiar, apontando para um sentido não contido nos componentes, mas no seu confronto" (XAVIER, 2005, p.133). Eisenstein confronta uma imagem com a outra, formando assim uma dialética (EISENSTEIN, 1990, p. 41). Uma imagem sozinha não diz nada, ela vai assumir significado quando confrontada com outra imagem.

> O cinema revolucionário, ao destruir a ideia de representação, ao se negar a fornecer a imagem transparente, produz um conhecimento sobre ele mesmo, em primeiro lugar, como condição para a produção de um conhecimento dirigido a uma realidade que engloba o filme (XAVIER, 2005, p. 158).

A opacidade é uma das marcas do cinema moderno dos anos 1960. Em *Acossado* (*À bout de souffle,* 1960, Jean-Luc Godard) o diretor usa planos longos e quando há cortes, eles são bruscos, não seguem as normas hollywoodianas de decupagem. Em uma das cenas que Patrícia e Michel estão no quarto, diversas vezes a imagem é cortada de Patrícia para Patrícia, causando um estranhamento no espectador. Godard não permite a ilusão e através desses cortes o espectador sabe que está assistindo a um filme.

Segundo Ismail Xavier, em *O discurso cinematográfico* (2005), *Acossado* é um discurso, que explicitamente se apresenta como tal e repensa a narração cinematográfica. Essa afirmação vem do fato que Godard usa os elementos cinematográficos, como decupagem e narração de forma própria, na qual não esconde a quarta parede. As imagens não se apresentam com a transparência que teriam no cinema clássico. Outra característica reflexiva é a interpelação dos personagens, seja no olhar para a câmera, ou seja em Michel se dirigindo ao espectador, como na primeira cena do filme. Seus filmes tiram o espectador da passividade e o lançam à condição de sujeitos.

No filme *Violência gratuita* (*Funny Games*, 1997, Michael Haneke) há também uma quebra da narrativa. O filme é uma crítica ao realismo cinematográfico e à violência como forma de entretenimento. O enredo trata de uma família que vai passar férias em sua casa no campo, até que é surpreendida por um "vizinho" que lhes pede ovos. Este rapaz arruma uma confusão e permanece na casa até que um outro delinqüente se junta a ele e fazem a família refém. Durante o cativeiro, a família passa por atos de violência gratuitos. Em um determinado momento do filme o líder dos psicopatas fala

com a câmera. Neste momento, há uma quebra da ilusão na qual o espectador está imerso, ele toma a consciência de que é cúmplice passivo nos atos de violência. Até que ele se esquece disso novamente, os movimentos de câmera reforçam a ideia do espectador ser um outro agressor, mas novamente é surpreendido com uma piscadela do delinquente, quebrando assim a quarta parede.

Em *O Espelho*, Panahi mostra ao receptor que o que ele assiste é uma construção social, um signo que se apresentava para ele como se fosse uma realidade, livre de convenções e manipulações. O espectador torna-se um observador e consegue ver o cinema como linguagem, como discurso. Todo seu processo de identificação que envolve suas emoções e que poderia levar a catarse se rompe e ele passa a olhar com certa distância para as imagens que se tornaram opacas. Em seu jogo de duplos, o receptor deixa de se reconhecer na tela, pois há uma quebra na identificação com a personagem; a narrativa é interrompida e ele passa a questionar a própria obra e seus mecanismos de construção.

> Num extremo, há o feito janela, quando se favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera – este é construído, mas guarda a aparência de uma existência autônoma. Num outro extremo, temos operações que reforçam a consciência da imagem como um efeito de superfície, tornam a tela opaca e chamam atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação (XAVIER, 2005, p. 9).

A identificação cede lugar ao estranhamento, que por sua vez gera a reflexão. Quando Mina olha para a câmera, é como se ela estivesse olhando para os olhos do receptor, como se denunciasse que o flagrara espreitando sua vida. O espectador se surpreende. Ele sai da condição de *voyeur* passivo e passa a pensar no próprio cinema enquanto fabricador de significados e nas personagens como atores que desempenham um papel. A imagem se faz opaca. O Espelho ganha ranhuras e se parte. A audiência acorda de seu êxtase.

É como se o 'espelho mágico' das performances se quebrasse. O que esse espelho, após se estilhaçar, produz é o que John Dawsey denomina *lampejos*, quando o extraordinário se volta para ele mesmo, produzindo "efeitos de estranhamento em relação não apenas ao cotidiano, mas ao extraordinário também" (DAWSEY, 2009, p. 363).

Este processo nos remete ao que Brecht chama de distanciamento ou estranhamento (*Verfremdungseffekt*). Ele propõe que não se esconda o palco, que as pessoas tenham consciência de que estão assistindo a uma peça e este filme se aproxima dele na medida em que nos mostra o processo de filmagem.

Brecht sugere uma visão crítica do ator em relação à personagem, que tanto o intérprete quanto a plateia tenham consciência de que há a intermediação entre um ator e uma personagem. Esse distanciamento permite que se vejam os duplos, tanto do trabalho do ator quanto da performance em si, como "imitação" do real.

O duplo do ator se refere ao seu desdobramento ator/personagem, que o cinema tenta ocultar. A personagem principal Mina durante todo o filme age no modo subjuntivo *como se*, o modo que caracteriza uma performance na visão de Richard Schechner (1985) e não no modo indicativo *é* (real). É o ator em uma situação imposta (pelo roteiro, pelo diretor) agindo *como se fosse* esse personagem. O "mágico se" atua como fator determinante para esta consideração. É uma relação de ser e estar que se estabelece: "Eu *sou* fulano, mas *estou* agindo *como se* fosse outra pessoa, ou eu mesmo em tal situação". Um ator não se transforma no personagem. "O treinamento dos *performers* e suas técnicas não está em fazer uma pessoa se transformar em outra, mas em permitir que a performance atue entre identidades" (SCHECHNER, 1985, p. 123, tradução minha). Para esta formulação, Schechner baseia-se em Stanislavski, que propõe que o ator aja *como se* fosse o personagem, como se estivesse em uma situação idêntica a dele. "[...] no palco devemos agir em nome do personagem; que devemos aceitar, como se fossem nossos, tanto a situação em que o personagem se encontra, como também os objetivos de sua ação" (KUSNET, 1975, p. 35).

> Vocês sabem que o nosso trabalho numa peça principia do uso do *se*, como alavanca para nos erguer da vida quotidiana ao plano da imaginação. A peça, os seus papéis, são invenções da imaginação do autor, uma série inteira de *ses* e de circunstâncias dadas, cogitadas por ele. A realidade factual é coisa que não existe em cena. A arte é produto da imaginação assim como deve ser a obra do dramaturgo. O ator deve ter por objetivo aplicar sua técnica para fazer da peça

> uma realidade teatral. Neste processo o maior papel cabe, sem dúvida, à imaginação (STANISLAVSKI, 1995, p. 81).

Quando Mina se mostra como uma atriz desempenhando um papel, esta dualidade se torna clara. Esta quebra não ocorre somente com Mina. A senhora que reclama por Mina não ceder lugar a uma mulher no ônibus, na primeira parte do filme, aparece novamente na terceira parte do filme. Ela está sentada em uma praça e conversa com a garota: "Você se lembra do homem com as sobrancelhas grossas? Ele veio me ver essa manhã e me pediu que sentasse naquele ônibus e me deixou aqui depois". O começo do filme leva a crer que esta mulher estava no ônibus por acaso, como se fosse a mulher em sua ação real (indicativo é), mas nos damos conta de que também é uma atriz que desempenha um papel. Sua máscara também é arrancada, mas quem garante que ela não está novamente vestindo uma máscara? Ela está nessa praça exatamente com o mesmo propósito que tinha quando estava no ônibus, aguardando a garota passar e travar um diálogo[2].

Na terceira parte do filme, após a mudança da câmera e da revelação dos bastidores, Mina é filmada tentando chegar em sua casa, após desistir de sua atuação. A câmera continua sempre de dentro do ônibus e acompanha a aventura de Mina, de longe, através dos vidros empoeirados do veículo, como se houvesse uma película entre nossos olhos e o objeto do filme. Um novo jogo de espelhos se forma do filme dentro do filme. A segunda parte vira espelho da primeira. São os duplos do cinema onde atriz e personagem se refletem, assim como o enredo. Mina está novamente tentando chegar em sua casa.

Depois de acordarmos no nosso êxtase como espectador, somos iludidos mais uma vez. Agora Panahi quer que pensemos que ele faz um documentário sobre Mina tentando realmente chegar em casa.

O espectador consegue acompanhar todos os bastidores da filmagem. "A metalinguagem se insere neste contexto criando um elo de identificação com o espectador. Operando o reconhecimento de recursos da linguagem, o espectador se coloca de forma privilegiada como compartilhando uma espécie de segredo" (BARBOSA, 2000, p. 277).

2 - Os diálogos deste filme foram baseados na improvisação, de acordo com circunstâncias dadas pelo diretor ao ator e não via um roteiro decorado.

O público se torna cúmplice do diretor. Acompanhamos todo o trajeto de Mina, como se ela não soubesse. Como se ela não estivesse atuando. É como se compartilhássemos desse segredo com o diretor. Nesse sentido o filme dialoga diretamente com o espectador: "é como se a tela falasse diretamente com a plateia, em uma explicitação do recurso da metalinguagem que insinua uma insólita interatividade entre o cinema e o espectador" (ANDRADE, 1999, p. 36). Por mais que ele esteja iludindo o espectador novamente, como se aquilo não tivesse sido combinado, o filme faz referência a ele mesmo.

A metalinguagem pode ser tanto sonora quanto imagética. Em *O Espelho*, ela age nos dois sentidos. O microfone da garota fica ligado, assim como há um que capta o som de dentro do ônibus onde se encontra toda a equipe de filmagem[3]. O diretor não hesita em dar comandos para sua equipe, os quais podemos ouvir claramente.

> Ficção declarada ou não, esse gesto ganha uma inegável dimensão documentária [...] tornada visível e corporal, a presença do cineasta em "seu" filme opera à maneira de um círculo de autorreferência, de modo que o filme e o corpo filmado nada podem além de se legitimar um ao outro (COMOLLI, 2008, p. 283).

Panahi aparece também como um personagem, atuando como se estivesse aborrecido por Mina ter abandonado a filmagem. "O corpo filmado do cineasta impõe uma prova a mais da essência documentária do filme, capaz de produzir um efeito de verdade sobre o qual não haveria mais o que discutir" (COMOLLI, 2008, p. 285). Sua presença é uma maneira de tentar legitimar que aquilo que estamos vendo é um documentário "mosca a parede[4]", de que ele não interfere no objeto filmado, só observa. Quando na verdade não é.

3 - Em nenhuma filmagem há microfones para captar o som da equipe, a não ser que tenha sido colocado com algum objetivo. Kiarostami quer nos passar a mesma ilusão na cena final de *Close-up*, durante o encontro de Sabzian com Makhmalbaf, quando na verdade o diálogo entre o diretor e o técnico de som ou montador foi criado em estúdio.

4 - Termo usado para designar um aspecto conferido ao considerado cinema direto. Sobre esse conceito, ver Nichols (2008), sobre o modo observativo, que visa um cinema onde a encenação é sacrificada em nome da espontaneidade da experiência vivida (p. 146-147). Em Ramos (2008) também há uma descrição sobre esse tipo de documentário.

O que nos faz pensar se tratar de um documentário é principalmente o fato se passar em locações. As ruas de Teerã agiram como o maior obstáculo a ser enfrentando por Mina durante o filme. As locações permitiram que Mina vivenciasse aquela situação. Os carros, as buzinas, o congestionamento, a ausência de faixas de pedestres... Tudo isso contribui para passar uma sensação de desamparo em relação à garotinha perdida, tanto para ela, como atriz, que realmente se vê na situação, quanto para o público. Por mais que a garota estivesse sob o risco do real, vivendo situações de perigo (ao atravessar as ruas), ela estava encenando, obedecendo a situações impostas pelo diretor. Não que o documentário não tenha encenação. John Grierson, fundador da escola inglesa de documentário, foi o primeiro a usar a expressão "documentário" e a definiu como sendo o "tratamento criativo da realidade", pois o documentário não é um registro puro e simples do real. Mas em *O Espelho* o que predomina é a ficção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do filme *O Espelho* foi dividida em três níveis: as imagens transparentes, presentes na primeira parte do filme; a imagem opaca, que se deu na quebra do espelho da performance fílmica, quando Mina olha para a câmera e se mostra atuando e a terceira parte, na qual Panahi filma Mina (atriz) tentando chegar em sua casa, após desistir da filmagem.

Então temos nessa primeira parte o filme como um "espelho mágico", onde o espectador se reconhece e projeta suas emoções. Na segunda parte, este espelho se parte e vemos seus lampejos, já na terceira o filme se torna um espelho da primeira parte. Aqui temos um filme dentro do filme.

Em todas elas, o que Panahi pretende nos passar é justamente essa possibilidade que o cinema tem de ser tanto um "espelho" da realidade quanto do próprio cinema. Só que o que este espelho nos mostra, não é a realidade em si, mas uma construção, o que Victor Turner chama de "espelho mágico".

Durante todo o filme estamos diante do "espelho mágico" da performance, onde o ser humano se re (constrói), se re (cria) e se mostra para ele mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, A. L. **O filme dentro do filme.** Belo Horizonte: UFMG, 1999.

BARBOSA, A. O filme dentro do filme. **Revista de Antropologia,** São Paulo, v. 43, n. 1, p. 275-281, 2000.

BAZIN, A. **Orson Welles**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

COMOLLI, J.-L. **Ver e poder**. Tradução de Augustin de Tugny, Oswaldo Teixeira e Ruben Caixeta. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DAWSEY, J. C. Por uma antropologia benjaminiana: repensando paradigmas do teatro dramático. **Mana,** Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 349-376, 2009.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Tradução de Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

KUSNET, E. **Ator e método**. Rio de Janeiro: Serviço Nacional do Teatro, 1975.

NOVAES, S. C. Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico. **Mana,** Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 455-475, 2008.

_____. Imagem e ciências sociais: trajetória de uma relação difícil. In: BARBOSA, A.; CUNHA, E. T.; HIKIJI, R. S. (Orgs). **Imagem-conhecimento:** antropologia, cinema e outros diálogos. São Paulo: Papirus, 2009. p. 35-60.

METZ, C. **A significação no cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 2004.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. Campinas: Papirus, 2008.

PESSUTO, Kelen. **O 'espelho mágico' do cinema iraniano:** uma análise das performances dos "não" atores nos filmes de arte. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

RAMOS, F. P. **Mas afinal…** O que é mesmo documentário? São Paulo: Senac, 2008.

SCHECHNER, R. **Between theater and anthropology**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

STANISLAVSKY, K. **A preparação do ator**. Tradução de Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

TURNER, V. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987.

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

WOLFF, F. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, A. (Org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: SENAC, 2004.

OBRAS AUDIOVISUAIS

O ESPELHO. Jafar Panahi. Irã, 1997, filme 35 mm.

VIOLÊNCIA GRATUITA. Michael Haneke. Áustria, 1997, filme 35 mm.

ACOSSADO. Jean-Luc Godard. França, 1960, filme 35 mm.

Pacific (Marcelo Pedroso, 2009)

Pacific: imperativo da performance e montagem

Guilherme Carvalho da Rosa [1]
Professor das áreas de cinema e design do Centro de Artes da UFPEL

Passados cerca de três anos do lançamento do documentário *Pacific* (2009) do diretor pernambucano Marcelo Pedroso, este artigo propõe um pequeno exercício de leitura não apenas sobre o filme, mas a partir da grande quantidade de diálogos que se sucederam ao momento de sua estreia e circulação por diversos festivais brasileiros. Trata-se, como já é sabido de quem conhece o filme, de um documentário que se alinha ao desejo de produzir deslocamentos em uma espécie de diálogo e conflito entre papéis definidos pela história do cinema, particularmente a partir da escrita histórica de determinados modos da produção de documentários, entre espectadores, "objetos" e realizador. O deslocamento é forçado a todos os que o assistem: não é possível escapar ao jogo proposto pelo dispositivo instalado para a realização do documentário. Tal dispositivo tem sua regra muito clara expressa em cartelas já no início do filme e segue a norma de, como definem Consuelo Lins e Cláudia Mesquita, remeter "à criação, pelo realizador, de um artifício ou protocolo de situações a serem filmadas" (2008 p.56).

A regra criada foi a que o filme não poderia escapar ao espaço do confinamento voluntário, de forte caráter simbólico, de um grupo de turistas à bordo de um navio de cruzeiros cujo o nome dá título à produção. No entanto, para produzir o deslocamento, não há presença da câmera do diretor durante o cruzeiro que tem a duração de sete dias, com o percurso da cidade do Recife à ilha de Fernando de Noronha. As imagens que compõem os 72 minutos de duração do longa-metragem são integralmente produzidas pelos próprios turistas que, durante a viagem, foram identificados pela produção, mas, como está escrito nos primeiros minutos, "sem realizar qualquer tipo de contato com eles. Ao fim do percurso eles foram abordados e convidados a ceder suas imagens para um documentário".

1 - guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

Não se trata de um grupo de turistas como os que povoam o imaginário comum sobre frequentadores de cruzeiros marítimos. Em boa parte, o filme encontra eco a partir de uma leitura bourdieana que se pode fazer do ato distintivo de uma "nova classe média" que, a partir de um cenário de mudanças econômicas no contexto brasileiro contíguo à época de produção, permitiu a inclusão de agentes sociais em novas esferas de consumo. Há referências a esta condição estrutural nos relatos do filme e sobre o filme que se referem ao esforço de parcelamento do pagamento da viagem, assim como a seletividade do registro dos turistas em registrar uma primeira experiência em um cruzeiro. Como coloca Néstor García Canclini, um dos fatores distintivos observados no estudo de Pierre Bourdieu (2011) em relação as classes médias acontece justamente a partir do uso deliberado da fotografia como uma espécie de "solenização do cotidiano", a partir da distinção, por um "sistema bem codificado de normas" do que pode ser classificado como fotografável, digno de registro, ou não-fotografável (GARCÍA CANCLINI, 2005 P. 83). O turismo fotografado, registrado, precisamente, faz parte da origem desta estrutura do gosto observada por Bourdieu que tem um indicativo simbólico de distinção dos setores médios das classes populares. Mesmo percebendo diferenças temporais entre o estudo de Bourdieu e o que é aproximado em *Pacific*, acreditamos que pensar o filme e seus atores dentro de uma condição de distinção que se dá através do gosto pode ser uma premissa para compreender a obra e os diálogos que foram produzidos em seu entorno. Esta distinção simbólica, que dialoga também com o *habitus*, possivelmente seja um dos grandes pontos de produção de deslocamento sobre os que vêem o filme. Pois, como presente em outras leituras sobre *Pacific*, inclusive a partir do próprio diretor, há uma tensão inerente entre reconhecimento e distanciamento.

O caminho desta observação portanto nasce no abrir-portas propiciado por Pierre Bourdieu em poder alcançar o simbólico a partir de uma base estrutural que está sempre presente. Não rejeita esta questão, mas terá seu foco a partir de uma observação do próprio documentário em diálogo com o tecido do debate formado em sua órbita. O pesquisador André Brasil, em um artigo sobre o filme intitulado *Pacific: o navio, a dobra do filme*, propõe uma distinção que nos parece central para compreender esta relação entre filme e seus desdobramentos, e coloca em seu texto (BRASIL, 2010 p. 60) uma divisão entre ler *Pacific* a partir do próprio cruzeiro, do que as imagens suscitam em relação "à encenação e à performance de si" em uma leitura de fundo foucaultiano e, de outro lado, observar o que acontece na feitura do próprio documentário e da relação do diretor com o material bruto feito por terceiros, "quais impasses ele precisa enfrentar e como eles intervêm em sua escritura". Ao corroborar com este modo de leitura do filme, situaremos nosso olhar em torno de dois eixos dentro dos que destacamos na leitura deste debate: (1) uma relação imperativa com a performance do lazer e das férias aos quais os turistas simbolicamente se submetem e (2) a montagem de *Pacific* denunciada no produto fílmico como um momento também de deslocamento e de confrontação do diretor. Cabe ressaltar que estes dois recortes não constituem integralmente uma novidade por conta de já estarem presentes, de certa forma, nos textos produzidos sobre o filme neste intervalo de três anos e que os colocaremos aqui em diálogo com esta produção em uma tentativa de continuidade do debate.

Nossa proposição, como indicado, irá considerar a produção de entrevistas, críticas e artigos de cunho acadêmico sobre *Pacific*. É possível destacar algumas destas leituras produzidas sobre o filme, como o próprio artigo de André Brasil (2010), uma troca de e-mails entre o diretor Marcelo Pedroso e Jean-Claude Bernardet, publicada originalmente no blog de Jean-Claude[2] e posteriormente reproduzida na revista de crítica de cinema Teorema (agosto 2011), e de um conjunto de textos publicados em um material pedagógico para distribuição do filme em universidades, escolas, cineclubes e pontos de cultura. Este conjunto, denominado *Textos para Debate* reúne produções de cinco pesquisadores não apenas da área de cinema e audiovisual que "refletem a pluralidade das discussões impulsionadas pelo filme" (ANTÔNIO, 2011 p. 5). Compõem o material textos dos pesquisadores Ilana Feldman, Laércio Ricardo, Pablo Holmes, Pedro França e André Brasil. Este material pode ser encontrado digitalmente a partir do *website* do filme, juntamente com a possibilidade de obter a própria produção na íntegra em arquivo de vídeo digital, o projeto de distribuição do filme foi

2 - Disponível em: http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2011-01-09_2011-01-15.html. Acesso em 6/6/2012.

patrocinado pelo Governo do Estado de Pernambuco[3].

A propósito de nosso primeiro foco, a leitura sobre *Pacific* como cruzeiro e o imperativo do lazer e do "aproveitar a vida" tem motivação na participação do pesquisador em um seminário ministrado por João Freire Filho que se dedicou aos discursos midiáticos em torno da noção de felicidade, intitulado *O culto da positividade: as técnicas e a ética da procura da felicidade no Brasil contemporâneo*[4]. O pesquisador desenvolve um projeto de pesquisa em torno do tema e organizou uma publicação específica (FILHO, 2010)[5]. É possível perceber, pelo trabalho de pesquisa de Filho e por meio de relatos dos textos sobre o filme, uma recorrência da ideia de um imperativo de felicidade presente em *Pacific*. O outro viés proposto trata da montagem, outro tema recorrente nos textos, e, podemos considerar, uma questão tradicional nos debates sobre o documentário em um sentido encontrado de forma seminal no legado rouchiano, sobretudo "esse construir da alteridade por Rouch" que se dá através da montagem (GONÇALVES, 2008 p. 154) e da ideia correlata a este sentido de um encontro de *mise-en-scènes* (COMOLLI, 2008 p. 100). Vamos então, a partir deste momento, tentar percorrer estes dois temas a partir de uma leitura sobre *Pacific*.

1. O CORPO-CÂMERA E A RELAÇÃO IMPERATIVA DA PERFORMANCE

Pacific é um filme com imagens tremidas, instáveis e todo feito a partir de sujeitos que manipulam câmeras de vídeo de pequeno porte, fácil operação e com poucos controles. Em vista disso, há uma prática convencional da produção de câmeras amadoras, no sentido de serem projetadas a partir de um tamanho diminuto, especialmente com características ergonômicas que possibilitem um perfeito encaixe à mão. Como vários momentos do filme demonstram, em emblemáticos planos contra o espelho, invariavelmente é uma câmera operada a partir da mão onde se pode determinar o quê e quando registrar com facilidade. Há na montagem uma atenção inicial a este momento inicial de contato entre a câmera e o corpo. A primeira cena após as cartelas de títulos, que trazem a inscrição do dispositivo, é onde está registrado no filme momento de descoberta, como uma relação fundamental entre sujeitos e suas câmeras como coloca André Brasil, neste momento "se dá nossa entrada no espaço heterotópico de *Pacific*, aquele em que experiência e produção de imagens se constituem mutuamente e na qual experiência significa acionar o mundo por meio de um zoom ansioso" (BRASIL, 2010 p. 63). Esta relação entre sujeitos e câmeras pequenas já é conhecida no cinema e particularmente no documentário. Jean-Louis Comolli coloca que a grande questão experimentada pelos cineastas-operadores como Rouch, Leacock e Brault é que a questão não está sobre o quadro, mas a partir da relação corporal que este enquadramento estabelece com a câmera:

> Com o cinema direto temos o próprio corpo do operador que carrega a câmera, temos esta pressão física constante no ato de filmar, uma respiração, um sopro, uma presença. Isso significa dizer que, por esta física dos corpos, a atenção se dirige mais a relação constituída na filmagem (COMOLLI, 2008 p. 110).

Não há como ignorar esta relação em *Pacific*, pois denota uma relação dos próprios sujeitos do documentário, produtores das imagens, com suas próprias *misè-en-scènes*. Ao subirem as escadas à bordo do navio, no que pese a relação extraordinária de um longo/curto passeio à bordo, não estão deixando para trás suas subjetividades e sua produção de sentido sobre suas identidades, a relação que têm com o trabalho, pois a viagem é um prêmio por um ano de muito trabalho, como um dos participantes afirma em um momento do filme. O trabalho e os discursos a partir da vida cotidiana permanecem à bordo do navio e com eles a ideia de performance que, como coloca Ilana Feldman (2011 p. 10), é "compreendida como elemento operatório das dinâmicas subjetivas e capitalistas em jogo em uma sociedade 'flexível', no âmbito de um capitalismo pós-industrial ou avançado de consumo". A câmera e consequentemente o corpo fazem durante todo o filme um registro incessante e ansioso de todas as atividades que são proporcionadas aos viajantes no espaço de confinamento do navio. Esta noção de

3 - Cabe destacar o caso do longa-metragem a partir de sua estratégia de distribuição, pelo fato de ser financiada por iniciativas governamentais e disponibilizar o filme na íntegra para download a partir do website oficial. O material pode ser encontrado em: http://www.pacificfilme.com/. Acesso em 6/6/2012.

4 - O seminário foi promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul durante os dias 24 e 25 de maio de 2012. Houve uma menção ao filme em meio às temáticas vistas no seminário.

5 - O livro chama-se Ser feliz hoje: reflexões sobre o imperativo da felicidade, editado pela FGV em 2010.

performance, como puramente instrumental, instaura um modo de operação onde é necessário aproveitar (e registrar) tudo o que é oferecido, mesmo que isto não signifique propriamente um respeito à diferentes noções de tempo, por exemplo, a partir de distintas faixas etárias que compõem o grupo de turistas. De crianças que, como contraponto, não conseguem compreender o jogo da performance instaurado nas férias, em vários registros, a idosos que necessitam de mais horas de sono durante a noite. O corpo da câmera das imagens, geralmente, é este corpo da performance ao extremo. A câmera então nos permite adentrar, em parte, na experiência dos sujeitos por esta relação corporal, como "um sopro, uma presença" como diz Comolli.

Dentro disso, à exemplo da distinção bourdieana e da relação entre a fotografia e o registro familiar da classe média, a noção de lazer e de férias no circuito familiar, antes destinada a um cultivo pessoal e a uma desaceleração, parece não ter mais cabimento na dromologia da performance registrada pelas câmeras à bordo do *Pacific*. O fato de que se trata de um registro, em sua maioria, de âmbito familiar, pois a maioria dos participantes está com seus cônjuges, filhos ou parentes, permite fazer uma relação com o que João Freire Filho observa a partir de alguns discursos midiáticos e da literatura de autoajuda que tentam estabelecer relações da performance ao ambiente familiar:

> Nem mesmo a sociabilidade doméstica escapa de ser reinterpretada a partir de princípios instrumentais. Desaparece no horizonte das interações familiares o desfrute gratuito da companhia dos entes queridos, o prazer desinteressado em trocar experiências e afetos. As ocasiões de convivência íntima são enquadradas, de modo canhestramente utilitarista, como oportunidade para afrouxamento de tensões e para recuperação de energias psíquicas. As *horas felizes* da vida em comum representariam, em suma, apenas mais uma operação imprescindível ao prosseguimento da Alta Performance familiar (FILHO, 2011 p. 31)[6].

Há um interesse na maioria das famílias em aproveitar ao máximo as férias e a registrar estes momentos de lazer. Este desejo de aproveitar é observado em diversos relatos que tem a preocupação em mostrar

6 - Grifos do autor.

a programação igualmente instrumental que a organização do cruzeiro prepara aos turistas. A fim de explorar a curta/longa duração da viagem há um desejo de controle sobre as atividades que são divulgadas aos turistas todas as manhãs, como mostra um fragmento de *Pacific*. Como coloca Laércio Ricardo "atentos à curta duração da viagem, os turistas se veem inclinados a aproveitá-la exaustivamente; em outros termos, uma espécie de ampulheta conduz o drama sempre a nos lembrar do desfecho inevitável de todo 'carnaval'" (RICARDO, 2011 p. 24).

2. A MONTAGEM: RECONHECIMENTO E DISTANCIAMENTO

Em diversos textos sobre o filme (BRASIL, 2010; RICARDO, 2011; FELDMAN, 2011) a montagem em *Pacific* é colocada como uma questão central para a compreensão da alteridade do diretor face ao dispositivo eleito. Lembremos que se trata de um olhar a partir do material bruto produzido pelos próprios sujeitos do documentário e isso, ao mesmo tempo em que confere a possibilidade de deslocamento à experiência de quem assiste, desafia-nos constantemente a julgar e a nos reconhecer, oferece-se como desafio à montagem. Toma-se como premissa uma compreensão da montagem como um momento de confrontação e, como coloca Comolli no sentido de que "cada indivíduo passa de uma *mise-en-scène* a outra, produz, na articulação das *mise-en-scènes* sociais pelas quais passa, sua própria *mise-en-scène*" (COMOLLI, 2008 p. 100). Então a atividade de filmar e montar pode ser observada como um encontro de mise-en-scènes que obrigatoriamente gera deslocamentos. Ilana Feldman, em seu texto que integra o material distribuído com o filme, dedica uma parte para destacar este deslocamento como uma das questões no roteiro para pensar *Pacific*:

> *Pacific* nega o consenso de uma posição fácil, estável. Recusa o que poderia ser percebido como grotesco e simplesmente caricato, o que ele poderia fazer na montagem e não faz. E oferece a nós espectadores o assombro de habitarmos uma posição indeterminada, ambígua, entre o distanciamento crítico e o engajamento afetivo, a recusa e a adesão, demandando-nos não um julgamento, mas uma avaliação. A montagem, portanto, ao respeitar a temporalidade das experiências dos passageiros (sem fetichizar a duração ou promover

> sínteses sociais na fragmentação), ao se empenhar em construir personagens, ao buscar um posicionamento crítico que não abra mão da experiência e da presença, exige de todos nós, produtores de imagens e espectadores, outro tipo de engajamento reflexivo (FELDMAN, 2011 p. 14).

A montagem, como processo, instaura a possibilidade de um discurso que pode ser mais ou menos presente na forma de pensar o documentário. Como em todo discurso cinematográfico, como coloca Ismail Xavier (2008), há sempre uma relação entre opacidade e transparência, onde há, na montagem, uma opção frente a descontinuidade elementar causada pelo corte entre "buscar a neutralização da descontinuidade elementar ou buscar a neutralização desta descontinuidade" (XAVIER, 2008 p. 24)[7]. Há então uma opção oferecida ao diretor/montador de que sua intervenção no material seja mais ou menos aparente. Em *Pacific* há uma questão relacionada a isso: teoricamente não há como neutralizar a intervenção porque as imagens não pertencem ao diretor, foram feitas pelos próprios sujeitos do documentário. Se ainda o dispositivo revelasse aos sujeitos sua proposição antes ou durante a viagem, ou seja, se a equipe recrutasse documentaristas amadores entre os turistas, este problema, em parte, estaria resolvido. Não é o que ocorre. Há, provavelmente, muitas horas e minutos de material bruto à disposição em diferentes formatos e, dali, nasceria um filme. É este um dos momentos de confronto de *Pacific* no sentido de a montagem, como em todo documentário, constituir-se em um momento decisivo.

O que, observamos, há de recorrente nos discursos sobre a montagem do filme, partindo inclusive dos próprios relatos do diretor, é uma posição ambivalente que a montagem, conforme destacou Feldman, assume a partir do texto fílmico. Nesta posição ambivalente, em um dos extremos, somos colocados em uma postura de espectador de documentários à moda sociológica, conforme a taxonomia definida por Jean-Claude Bernardet em *Cineastas e Imagens do Povo* (2003 p. 17), à espera de uma voz retórica que reafirme nosso julgamento a partir das imagens. Essa voz pode estar tanto presente formalmente no filme, em *over*, como ser construída virtualmente, como potência, a partir da relação determinada pela montagem. Há uma "frustração"

7 Mesmo considerando que Ismail Xavier faz uma distinção a partir de um lugar do ficcional, consideramos que seja válida para observar os modos da montagem documental.

neste sentido, pois ao mesmo tempo em que Marcelo Pedroso apresenta um filme factível de um olhar sociológico, que poderia ser facilmente costurado, propositalmente não há elementos suficientes para completar este fechamento. Relacionado a isto, está o fato da única interferência notável do diretor ser a denúncia do dispositivo no início do filme que é sucedido de um corte bruto com o começo das imagens. Ao mesmo tempo em que há escolhas, há, como indica Feldman, um respeito pela temporalidade dos passageiros. O outro lado deste movimento da montagem do filme, está no fato de que, ao mesmo tempo em que não há uma "voz do dono" eloquente nos cortes, não se encontra um distanciamento excessivo que permite ver, com algum esforço exegético, o imperativo do "aproveitar a vida" conforme observamos na primeira parte.

São recorrentes os discursos sobre este movimento ambivalente que o filme apresenta. Outro pesquisador que se dedica à esta leitura do filme é André Brasil que observa estas duas posições:

> Entre um e outro, Pedroso faz suas opções, em um movimento de aproximação e distanciamento, marcado pela duvida. Se não se trata de aderir ao mundo do filme, o gesto critico não pode surgir de um distanciamento extremo do material bruto (afinal, estou lidando com imagens do outro, que me foram voluntariamente cedidas). Trata-se assim de se buscar a justa distancia, esta que não está dada, mas que é propriamente relacional. Neste trabalho melindroso, em determinados momentos esta distância é acertada, em outros, ela se excede (BRASIL, 2010 p.67).

Esta aproximação e distanciamento coabitam durante todo o filme e podem por em rasura papéis estabelecidos entre cineastas, enunciadores do discurso fílmico, e espectadores, receptores deste discurso. Há um convite a completar o sentido no movimento de fazer a leitura do *habitus* dos sujeitos, conforme também coloca André Brasil (2010 p. 66) no sentido bourdieano de um desenho do mundo social que é naturalizado pelos sujeitos. Ao mesmo tempo este convite é incômodo pois permite comparar nosso *habitus* com o de pessoas da classe média que aproveitam "o que alguns chamam a terceira fase do capitalismo" (BERNARDET; PEDROSO, 2011 p. 33) e há, nesta comparação, em boa parte das experiências, um processo de reconhecimento que se deseja negar mas não se consegue.

Em boa parte, esta ambivalência da montagem encontrada pelos textos que se dedicam à *Pacific*, é encontrada na própria expressão do diretor. Particularmente isso pode ser identificado em um diálogo "epistolar" que fizemos referencia no início entre o diretor Marcelo Pedroso e Jean-Claude Bernardet. Há, em resposta aos primeiros questionamentos feitos por Jean-Claude, uma declaração de Marcelo Pedroso para compreender o movimento presente na montagem do documentário:

> A grande questão que se colocaria para mim então: seria possível ao filme referendar a expressão subjetiva dos personagens, endossar e compartilhar de sua experiência de vida, dividir com eles a alegria genuína dos momentos vividos, mas ao mesmo tempo se manter crítico a alguns valores ali expressos, à fórmula de felicidade irrefletida e compulsória oferecida pelo navio, à espetacularização das relações sociais e de outras questões mais? Este para mim foi o cerne do delicado trabalho de montagem do filme. Cheguei a ter um primeiro corte que, ao rever, senti uma mão muito pesada, senti que os personagens ficaram muito expostos. Refiz completamente a estrutura do filme para chegar o que seria para mim um estado de equilíbrio. Então, existe um olhar que se sobrepõe aos outros? Sim, o meu. Mas não concordo que seja meramente detrator, que queria expor os personagens ao ridículo. De forma alguma, para mim é um olhar que cultiva o afeto e ao mesmo tempo pretende problematizar algumas questões (BERNARDET; PEDROSO, 2011 p. 31).

É possível perceber, nesta declaração e a partir da atenção que os textos sobre o filme dedicaram à montagem, a questão de um deslocamento de *mise-en-scènes* que acontece a partir da ideia de que todo filme não prescinde de uma relação com o outro, implica em uma centralidade da alteridade para pensar o documentário como gênero e o próprio cinema. Esta questão da alteridade é uma escolha de leitura do filme a partir do texto de Laércio Ricardo (2011) sobre o filme como uma "alteridade próxima". Para finalizar, cabe recorrer a Comolli: "Aquele que eu filmo me olha. O que ele olha ao me olhar é o meu olhar (escuta) para ele. Olhando meu olhar, isto é, uma das formas perceptíveis de minha *mise-en-scène*, ele me devolve no seu olhar o eco do meu, retorna minha *mise-en-scène* tal como repercutiu nele" (COMOLLI, 2008 p. 82). A nosso ver, *Pacific*, está justaposto a esta dimensão reflexiva do olhar.

REFERÊNCIAS

ANTÔNIO, André. **Apresentação**. In: Pacific: Textos para Debate. Recife: Governo do Estado de Pernambuco, 2011.

BERNARDET, Jean-Claude; PEDROSO, Marcelo. **Crítica Epistolar Pacífica**. Teorema: Crítica de Cinema. Porto Alegre, agosto de 2011 p.29-34.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo : Companhia das Letras, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção : crítica social do julgamento.** Porto Alegre : Zouk, 2008.

BRASIL, André. **Pacific: o navio, a dobra do filme.** In: Revista Devires, Belo Horizonte, Volume 7, Número 2, páginas 56-69, Jul/Dez 2010. Disponível em: http://www.fafich.ufmg.br/~devires/v7n2/download/04-andre-56-69.pdf. Acesso em 6/6/2012.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder : a inocência perdida : cinema, televisão, ficção, documentário.** Belo Horizonte : UFMG, 2008.

FELDMAN, Ilana. **Do declínio da intimidade aos novos regimes de visibilidade.** In: Pacific: Textos para Debate. Recife: Governo do Estado de Pernambuco, 2011.

FILHO, João Freire (org.). **Ser feliz hoje: reflexões sobre o imperativo da felicidade.** Rio de Janeiro: ed. FGV, 2010.

FILHO, João Freire. **Sonhos de grandeza: o gerenciamento da vida em busca da alta performance.** In: FILHO, João Freire; COELHO, Maria das Graças Pinto. A promoção do Capital Humano: mídia, subjetividade e o novo espírito do capitalismo. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Diferentes, desiguais e desconectados : mapas da interculturalidade.** Rio de Janeiro : UFRJ, 2005.

GONÇALVES. Marco Antônio. **O real imaginado: etnografia, cinema e surrealismo em Jean Rouch.** Rio de Janeiro: Top Books, 2008.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real : sobre o documentário contemporâneo.** 1. ed. Rio de Janeiro : Zahar, 2008.

RICARDO, Laércio. **O documentário e o enigma da alteridade**. In: Pacific: Textos para Debate. Recife: Governo do Estado de Pernambuco, 2011.

Abertura Duas Caras (Rede Globo)

A mudança de olhar sobre as favelas: discursos contra preconceitos

Adriana Androvandi[1]
Crítica de cinema do Jornal Correio do Povo e mestre em Comunicação Social/PUCRS

A favela é um dos mais graves problemas sociais das grandes cidades. No Brasil, sua temática é frequentemente enfocada em produtos audiovisuais, como filmes para cinema e séries e novelas de televisão, além de ser pauta no jornalismo. Fazemos aqui um breve levantamento de como a favela tem se tornado tema de produtos midiáticos a partir de 1999 no Brasil, chegando a um ponto que consideramos de destaque na televisão: a favela se tornar o cenário principal de uma novela da Rede Globo em horário nobre, em 2007. E como o seu olhar sobre ela tem se modificado em vista dessas representações.

A cultura é um terreno de disputa de poder. Neste caso, nosso questionamento partiu sobre a maneira que a favela é representada na indústria cultural. De emergente, ela está se tornando um elemento mais visível e integrado na cultura brasileira. Além de apresentar dados, procuramos um modelo interpretativo para esta análise da freqüência da favela em produtos culturais da nação, trazendo dados e conclusões da pesquisa que resultou na dissertação de mestrado *A favela no horário nobre da TV aberta brasileira: uma análise da novela Duas Caras*, de Adriana Androvandi (PUCRS).

Procurando apresentar o tema em seu contexto, ressaltamos que, em 1999, o documentário brasileiro *Notícias de Uma Guerra Particular*, de João Moreira Salles, mostrou quadrilhas armadas nos morros cariocas, que se tornaram redutos do crime organizado. Os soldados dessas gangues eram jovens sem perspectiva de conseguir um emprego formal.

Em 2002, o filme *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles, foi outro marco no cinema nacional. O filme apresenta a favela Cidade de Deus, no Rio de Janeiro, desde o seu início, em que alguns moradores

1 - adria.ez@terra.com.br

cometiam delitos como o assalto ao caminhão de gás, até se tornar um quartel general de quadrilhas de tráfico de drogas. O protagonista é um jovem que se torna fotógrafo, mas ele é uma exceção. Outros adolescentes que cresceram com ele na favela encontram no tráfico o único caminho para a sobrevivência, em vidas que costumam ser ceifadas cedo, seja por confrontos entre concorrentes no crime ou com a polícia.

Também em 2002, o repórter investigativo Tim Lopes, da Rede Globo, foi assassinado no alto de um morro por traficantes. Ele foi capturado por integrantes da quadrilha Comando Vermelho, numa favela do Complexo do Alemão, Rio de Janeiro, preparando uma reportagem. Esse fato, além de ter afrontado o canal de televisão hegemônico do país, por ter um de seus funcionários morto, chocou a sociedade por mostrar a ousadia dos traficantes. As favelas tiveram sua imagem reforçada como lugar de crimes e assassinatos.

Ainda em 2002, começa na televisão brasileira o seriado *Cidade dos homens*, também ambientado em uma favela. Esse seriado, apresentando como protagonistas dois amigos, Laranjinha e Acerola, que cresceram em uma favela do Rio de Janeiro, foi exibido pela rede Globo entre 2002 e 2005, em períodos de dois meses por ano, com exibição uma vez por semana. A história mostrava as aventuras dos dois garotos, que viviam em meio a traficantes cariocas, mas procuravam levar uma vida apartada do esquema do crime.

Outros produtos midiáticos abordaram nesta década a vivência nas favelas. *Antônia* ganhou uma versão para cinema, com direção de Tata Amaral (2007), e outra em seriado, exibido pela TV Globo. As protagonistas eram quatro jovens negras que moravam na periferia de São Paulo, sonhavam em alcançar o sucesso com seu grupo musical. Contudo, elas conviviam com problemas como gravidez precoce, desemprego, violência e pobreza.

Entretanto, a favela não aparece na televisão somente nos noticiários ou em obras de ficção que destacam a realidade violenta dessas comunidades. Em 2006, começa um programa que procurou destacar aspectos positivos das favelas, como a criatividade e a arte. É o caso da *Central da periferia*, um programa de reportagens criado pela atriz Regina Case, do antropólogo Hermano Vianna e do diretor de núcleo Guel Arraes, que começou a ser exibida dentro do programa *Fantástico*, na TV Globo.

A novela *Vidas opostas*, do canal de TV Record, com autoria de Marcílio Moraes, exibida de 21 de novembro de 2006 a 27 de agosto de 2007, no horário das 22h, apresentou dois núcleos na trama, o rico e o pobre, sendo que o pobre se dava, efetivamente, em uma favela. As cenas de confrontos com armas de fogo em perímetro urbano foram assunto para análise de outras mídias, como a revista Veja, que publicou a matéria *O arrastão da Record – 'Vidas opostas' usa a violência carioca como matéria-prima. E conquista Ibope* (MARTHE, 2007). O canal, que se o vice-líder nas novelas brasileiras, superou a audiência usual da TV Globo naquele dia e horário. Em entrevista à Agência Estado, o diretor da novela, Alexandre Avancini, questionado sobre o fato de a novela apresentar cenas em favelas e com violência urbana, respondeu dizendo que "o público gosta de histórias próximas à realidade" (CORREIO DO POVO, 2007).

Em 2007, outro filme de sucesso nacional mostrou a favela: *Tropa de elite*, longa-metragem com direção de José Padilha, sobre a ação do Batalhão de Operações Especiais nas favelas do Rio de Janeiro. O longa-metragem mostrou a ação de policiais, liderados pelo personagem do Capitão Nascimento, que enfrentam à bala os traficantes e matam criminosos sem que estes sejam presos e julgados pelo sistema judiciário. *Tropa de elite* retratou, portanto, a prática das execuções.

Duas caras, em 2007, parece ser a ponta de um processo que teve grande arrancada no cinema e foi destaque no jornalismo, enfocando a escalada do crime organizado na década de 2000. A sensação de insegurança de cidadãos, muitas vezes vítimas das guerras do tráfico de drogas (essencialmente ligado às favelas), trouxe o assunto cada vez mais à tona. E os problemas antes considerados somente da periferia começam a avançar ao restante da sociedade e passam a se tornar objetos de interesse da audiência.

Considerando os meios de comunicação social atentos às manifestações populares, a cultura não pode ser compreendida sem referência à sociedade, ou seja, às práticas sociais dos indivíduos. Jesús Martín-Barbero destaca que as mensagens de massa só têm pertinência quando reelaboradas pela cultura popular, ou seja, é dentro da cultura popular que os conteúdos de massa

são apropriados, interpretados e ganham sentido. Por isso, para compreender as representações da novela *Duas caras*, destacamos estes produtos culturais anteriores que já estavam colocando a favela na agenda da mídia.

Destaca-se também que a novela é um produto midiático que faz parte da cultura diária brasileira desde o período do rádio, para depois se adequar à TV. Armand e Michèle Mattelart (1999), em um estudo da telenovela brasileira, igualmente ressaltam que a novela é um produto cultural de características nacionais próprias. "Enquanto países asiáticos exportam principalmente produtos eletrônicos, o Brasil e o México exportam novelas" (MATTELART, 1989, p. 14).

Em sua pesquisa, Ondina Fachel Leal (1986) ressalta que a novela sempre está inserida em uma ideologia.

> A imagem, o som, a fala da novela das oito passam pelo sistema de cultura, e buscar resgatar esta mensagem perpassada por novos significados – o de vivências cotidianas individuais, familiares e de classe – é também resgatar um determinado sistema de cultura em si, do qual a televisão, na sociedade contemporânea, e especificamente em uma formação social capitalista e dependente, é parte integrante, redimensionando-o e sendo redimensionado constantemente em uma relação indissociável (LEAL, 1986, p. 12).

Dessa forma, segundo a autora, a legitimidade da produção cultural será proporcional à capacidade da indústria cultural em interpretar representações coletivas que, de uma forma ou de outra, assegurem uma coesão do sistema e a circulação, nos diversos grupos sociais, das ideias dominantes. Para Leal (1986), a novela consegue articular e atualizar significados por meio de suas mediações simbólicas.

Portanto, a representação da favela na novela das 21h da Rede Globo, canal de TV gratuito e hegemônico no Brasil, mostra uma cooptação desse universo pela grande mídia. A favela apresentada aqui era a fictícia Portelinha, na narrativa de *Duas caras*, exibida do dia 1º de outubro de 2007 até 31 de maio de 2008. Com autoria de Aguinaldo Silva, essa novela também apresentou um núcleo de personagens ricos e outro de pobres. Para a parte pobre, uma favela como cenário foi construída nos estúdios da Globo.

Conforme é o formato brasileiro, esta novela foi ao ar de segundas a sábados. Para a presente análise, a novela foi gravada no seu período de exibição e depois decupada. O título da novela foi inspirado em uma investigação policial, batizada de *Operação Duas Caras*, realizada pela 59ª DP de Duque de Caxias, município da Grande Rio de Janeiro, para prender policiais militares do 15º BPM da mesma cidade, suspeitos de envolvimento com o tráfico de drogas. Foi descoberto que o grupo recebia propinas semanais para não fazer operações em favelas.

Em *Duas caras*, houve, portanto, um encontro entre dois ícones da cultura brasileira, a favela e a novela da TV Globo, tanto que, para o exterior, ambas são símbolos do país, não exclusivos do Brasil, mas com características próprias. Na narrativa, o ator Antonio Fagundes viveu o personagem de Juvenal Antena, líder e fundador da fictícia favela da Portelinha. Ele exercia as funções do Executivo, Legislativo e Judiciário no local, sendo um representante do comandante de um estado paralelo nas favelas cariocas. Mas ele também é um protetor da sua comunidade e um financiador de suas festas, como da escola de samba do local.

No caso, as questões culturais das favelas passam a serem cooptadas na grande mídia. Esta dualidade se pôde observar na favela que é apresentada em *Duas caras* desde a abertura da novela, em uma vinheta que traz barracos estilizados em uma maquete que cercam um prédio de luxo, com a música *E vamos à luta*, cantada por Gonzaguinha (foto abertura da novela). Nesta música, se destaca que o povo é batalhador.

Duas caras esteve entre os destaques do ano de 2007 na televisão brasileira pelo Anuário Obitel 2008. Seus autores falam, na apresentação do livro, sobre a importância da ficção televisiva na cultura como um enclave estratégico para a produção audiovisual ibero-americana, tanto por seu peso no mercado televisivo como pelo papel que joga na produção e reprodução de imagens que esses povos fazem de si e através das quais se reconhecem. Além disso, o atual debate sobre a globalização elege narrativas ficcionais de televisão tanto como espaço estratégico de construção de identidades

(LOPES, 2008, p. 12).

Além de destacar que *Duas caras* foi produzida totalmente em alta definição para televisão digital na TV Globo, Maria Immacolata Vassalo Lopes, em texto específico sobre os panoramas ficcionais no Brasil no Anuário Obitel 2008, ressalta que a Globo levou a periferia para o horário nobre. "À diferença das favelas violentas retratadas pela telefícção *Vidas opostas* (2006), da TV Record, a favela da Portelinha, de *Duas caras*, é representada como um espaço de solidariedade, trabalho, dignidade" (LOPES, 2008, p. 90).

A autora Esther Hamburguer, que em seu livro *Brasil antenado – A sociedade da novela* (2005) analisa vários aspectos da novela brasileira, ao se referir ao período dos anos 70, destaca que as classes menos favorecidas pouco apareciam na televisão. Pobres sempre estiveram presentes ao longo da história das narrativas televisivas, mas não os favelados especificamente. Estes ganharam, nos últimos anos, mais espaço. Por isso nosso olhar sobre diversos produtos midiáticos procurará entender este fenômeno, conforme sugere Douglas Kellner (2001) em sua crítica conectada com o contexto social do país. Esse autor defende que as produções culturais articulam ideologias, valores e classes na sociedade, e o modo como esses fenômenos se inter-relacionam. Kellner, afirmando que a cultura da mídia se tornou parte da vida cotidiana, ressalta que ela pode servir para disseminar formas de dominação da ideologia das relações vigentes, como fornecer instrumental para fortalecimento de identidades e até para manifestações de resistência.

Pode-se dizer, portanto, que a subcultura das favelas, em diversas representações, passou de emergente para integrante da cultura nacional, mas adaptada ao gosto da classe média. A novela aqui retrata vários problemas vividos pela sociedade brasileira (ZERO HORA, 2009). Um deles é o descontrole histórico do Estado sob as favelas, seja quando são comandadas por traficantes de drogas ou pelas milícias, grupos armados que oferecem segurança em troca de pagamento (GLOBO, 2009). O personagem Juvenal da novela *Duas caras*, pode ser classificado como um chefe de milícia. O próprio Juvenal admite, em um diálogo da novela, que o fortalecimento de líderes como ele nas favelas se dá por omissão do Estado. Esta realidade começa a ser alterada a partir do final da década de 2000, com a criação das Unidades de Polícia Pacificadora no Rio de Janeiro

(SECRETARIA DE SEGURANÇA DO RIO DE JANEIRO). Mas até então, o controle de grupos criminosos sobre as favelas era foco da mídia brasileira.

A novela se relaciona com outros discursos, presentes no cinema e no jornalismo na mesma década. Percebemos que a favela entrou em um processo de agendamento na mídia, ressaltando que este o olhar sobre a favela começa na década anterior no cinema antes de chegar à TV. Em um primeiro momento, considerou-se a escolha de uma dezena de capítulos, dos 210 que a compõem. Como um assunto na maioria das vezes demandava mais de um capítulo, temas relevantes relacionados à favela levavam mais de um dia para serem concluídos, dentro das várias subtramas. E, por ser uma narrativa televisiva com oito meses de duração, percebeu-se que a análise se tornaria mais produtiva se determinadas temáticas associadas à favela fossem destacadas da trama. Escolhemos o preconceito, a violência, a omissão do Estado e a inclusão social.

Conforme Williams (1994), que vê a cultura como todo um modo de vida, que capta as novas experiências da organização social, percebe-se que a favela apresentada em *Duas caras* em um primeiro momento se encaixa no perfil de sociedade com um governo paralelo. Mas aos poucos ela vai se modificando e vai ao encontro de um anseio popular de paz, manifestado em diversas passeatas ocorridas nos últimos anos no Rio de Janeiro. No início da novela, a violência ainda esta está presente, mas não é exclusividade da favela.

A Portelinha vai se tornando um local seguro porque seu líder não admite ali o tráfico de entorpecentes, mesmo que ele cometa outros tipos de crimes, como extorsão e atribuição para si de funções do Estado, como a segurança pública. Nesse ponto, a novela denuncia a omissão do Estado no policiamento. O uso da violência aparece de forma justificada somente quando a Portelinha é invadida por uma quadrilha de outra favela, que deseja tomar o local para transformá-lo em um ponto para venda de drogas, o que não era permitido. A partir daí, Juvenal e seus seguranças, ao lado de alguns moradores, se utilizam de armas de fogo, mas com a prerrogativa de estarem se defendendo.

Os moradores da favela são apresentados como trabalhadores honestos, o que ajuda a diminuir o preconceito para com quem é

'favelado'. A favela é representada ainda como um lugar de vibração e confraternização, em especial nas cenas que mostraram os ensaios de uma escola de samba para o carnaval carioca. Desta forma, os moradores da Portelinha são exibidos como alegres e espontâneos. Os jovens favelados, ao contrário dos filmes e das séries anteriores, em nenhum momento apareceram sujos ou maltrapilhos. Podem estar trajados de forma simples, mas nunca drogados ou armados. Na trama da novela, ao ganharem uma oportunidade para estudar em uma universidade próxima, os jovens não perdem a chance de se aprimorar. Dessa forma, a Globo exibiu uma representação de uma outra favela possível em relação ao senso comum que se tinha sobre essas comunidades até então e deixa subentendida a idéia de que faltam oportunidades aos jovens dessas comunidades.

Tomando a proposta de Kellner (2001) de que os meios dominantes de informações e entretenimento são uma fonte de pedagogia cultural, ainda que nem sempre percebida conscientemente pelo público, percebemos em *Duas caras* claramente essa opção. O enredo reforça durante a novela o fato de que o tráfico de drogas é fonte principal de violência nas favelas cariocas e que, portanto, se não há tráfico, não há violência.

Outra mensagem constatada é necessidade de aceitação de diferenças entre classes sociais, o que minimiza conflitos. Uma ideia presente nessa obra também pode ser compreendida em uma questão: já que a sociedade brasileira não consegue resolver o problema das favelas, uma opção é aceita-las, transformá-las em locais mais agradáveis para se viver e não ter preconceito para com quem mora nesses locais. Enfim, uma política de apaziguamento social. Junto com a narrativa, esteve, portanto, uma proposta de inclusão social, alternativas de lutas sociais e respeito às leis.

Também neste período se observa que a palavra favela foi sendo substituída por comunidade, o que reforça a ideia de que há um movimento no sentido de abandonar o olhar pejorativo sobre estes locais e valorizar seus moradores, desde que estes sejam trabalhadores. A solidariedade presente em muitos desses locais, o trabalho coletivo, visto de maneira bastante clara na preparação dos desfiles de escolas de samba cariocas, também é enfatizada como um aspecto positivo.

Esta queda de preconceitos também atingiu a questão de raças, o que ficou bastante visível na trama através de um romance entre o negro e favelado Evilásio (Lázaro Ramos) e uma moça branca e rica, Júlia (Débora Falabella). Os pais dela se opõem fortemente ao namoro e a jovem sai de casa e vai morar na favela, onde tem um filho com Evilásio. Ao fim da narrativa, percebendo o bom caráter do genro, os pais de Júlia aceitam Evilásio e apóiam a relação.

Na novela *Duas caras*, ainda em relação ao personagem de Evilásio: ele começa a se salientar como uma nova liderança da favela e apresenta uma forma diferente de conduzir as lutas sociais em relação ao líder consolidado, Juvenal Antena (Antonio Fagundes). Enquanto este age através de uma milícia, o mais jovem segue seu trabalho em prol da comunidade através de uma candidatura a vereador nas eleições, o que indica um caminho que se adequa ao Estado de Direito. Evilásio é eleito e passa a representar a comunidade na Câmara de Vereadores da capital fluminense.

Desta forma, concluímos que o desejo de uma sociedade menos violenta e mais honesta foi cooptado e apresentando em *Duas caras*. E indica um caminho para que a favela se inclua na sociedade constituída, e não permaneça como um grupo dominado por governos paralelos.

REFERÊNCIAS

A GUERRA no Rio – O medo renasce. **Zero Hora.** Porto Alegre, 19 out. 2009. p. 4 - 5.

CEVASCO, Maria Elisa. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.

CONCEITO UPP: A Polícia da Paz. Rio de Janeiro. **Sescretaria de Segurança do Rio de Janeiro.** Disponível em http://upprj.com/wp/?page_id=20. Acesso em: 19 maio 2010.

GOMES, Itania Maria Mota. **Efeito e recepção – A interpretação do processo receptivo em duas**

tradições de investigação sobre os media. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2004.

HAMBURGUER, Esther. **O Brasil antenado**: a sociedade da novela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

JORNAL CORREIO DO POVO. **Amizade em Risco no Morro**. Porto Alegre, 30 out. 2007. (Caderno Arte & Agenda, p. central).

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru: Edusc, 2001.

LEAL, Ondina Fachel. **A leitura social da novela das oito**. Petrópolis: Vozes, 1990.

LOPES M. I. V; VILCHES, L (Coords.). [Ci Knipel, tradutor]. **Mercados globais, histórias nacionais**: Anuário Obitel 2008. São Paulo: Globo, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações – Comunicação, Cultura e Hegemonia**. 2ª ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MARTHE, Marcelo. O arrastão da Record – 'Vidas Opostas' usa a violência carioca como matéria-prima. E conquista Ibope. **Revista Veja.** São Paulo: Editora Abril, 21 fev 2007.

MATTELART, Armand **O carnaval das imagens**: a ficção na TV. São Paulo: Brasiliense, 1989.

MELO, José Marques**. As telenovelas da Globo**: produção e exportação. São Paulo: Summus, 1988.

MILÍCIAS expulsam traficantes de drogas e já controlam 92 favelas da cidade. **O Globo**. Rio de Janeiro, 10 dez. 2006. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/mat/2006/12/09/286975035.asp>. Acesso em: 12 jan. 2008.

NOVELA da Record dribla Globo e faz gol no placar. **Folha On Line**. Ilustrada. 1 de fev. 2007. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u68097.shtml>. Acesso em: 12 out. 2007.

NOVELA Duas Caras. **Rede Globo.** Disponível em: http://duascaras.globo.com. Acesso em: 23 out. 2008.

O GLOBO. **Milícias já controlam 200 comunidades do Rio**. Controle de Favelas. Rio de Janeiro, 15 jan. 2009. Disponível em: http://oglobo.globo.com/rio/mat/2009/01/15/milicias-jadominam-200-comunidades-do-rio-723148886.asp>. Acesso em: 7 maio 2009.

_____. **Rio viveu onda de ataques em 2002**. Rio de Janeiro, 28 dez. 2006. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/mat/2006/12/28/287211958.asp>. Acesso em: 7 maio 2010.

SERIADO Antônia. **Rede Globo**. Disponível em: <httpwww.redeglobo.com.br>. Acesso em: 29 out. de 2007.

SERIADO Cidade dos Homens. **Rede Globo.** Disponível em: <http://cidadedoshomens.globo.com>. Acesso em: 12 out. 2007.

WILLIAMS, Raymond. **Sociologia de la cultura**. Barcelona: Paidós, 1994.

Apontamentos sobre a circulação de conteúdos audiovisuais na Internet: convergência, cauda longa e transmídia

Cíntia Langie
Cineasta e Professora de Cinema/UFPel[1]

As expressões artísticas só se concretizam na difusão. Partindo deste pressuposto, o presente artigo lança um breve olhar sobre as novas possibilidades para o mercado do cinema, com o crescimento da janela de exibição digital. A escolha dessa temática deve-se ao fato de acreditar que todo cineasta deve estar comprometido com a distribuição de sua obra ao público, e, para tanto, é preciso que ele conheça os mecanismos e possibilidades que estão surgindo nos últimos anos para cumprir de forma mais eficaz essa tarefa. Com o objetivo de contribuir com os estudos sobre mercado de cinema, far-se-á, nas linhas seguintes, um pequeno apanhado de temas relativos às etapas de distribuição/exibição do produto fílmico, refletindo sobre as mudanças provocadas pelas novas tecnologias, o quanto isso interfere na narrativa, ocasionando uma profusão de narrativas multiplataformas, baseadas na convergência midiática atual.

O livro *Cultura da Convergência*, do autor Henry Jenkins (2008), é considerado uma das mais importantes obras para pensar a configuração desse novo momento midiático. "Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias iriam substituir as antigas, o emergente paradigma da **convergência** presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas" (JENKINS, 2008, p. 32).

As ideias de Jenkins servem como base para este artigo, pois seu livro traz à tona conceitos que permitem pensar sobre o novo momento de difusão do produto cinematográfico. A convergência das mídias significa não só uma profunda mudança no sistema de lançamento dos filmes nas diferentes janelas, mas também uma alteração no comportamento da plateia e, por consequência, uma mudança na

1 - cintialangie@gmail.com

estrutura narrativa dos novos produtos cinematográficos.

Apesar de a tradicional sala escura do cinema ser ainda o primeiro estágio da circulação oficial de uma obra, a distribuição do filme nas diferentes janelas está mudando. O mercado de *homevideo* (antigamente caracterizado pelo DVD – aluguel ou venda avulsa) está sendo invadido por duas modalidades de consumo de filmes: a pirataria (baixar o filme em sites de download sem pagar nada por isso) e o vídeo por demanda, mais comumente chamado de *VOD* – do inglês *Video on Demand* (acessar uma vasta gama de filmes disponíveis para download, mediante uma mensalidade estabelecida).

Ao passo que a televisão depende de uma lógica da oferta, as novas mídias dependem de uma lógica da demanda. A televisão trabalha com uma tabela de programação fixa, e o *VOD* vale-se de uma flexibilidade da programação – é o próprio público quem faz sua grade de conteúdos, e a isso dá-se o nome de programabilidade. Nesse sentido, as dimensões psicológicas definem o processo de atração intrínseco às novas tecnologias, já que essa lógica da demanda pessoal e particular, o "eu escolho o que ver e em que momento ver" pressupõe liberdade e poder.

A característica básica do vídeo por demanda é a abundância de conteúdos no catálogo, sempre à disposição. A principal meta é proporcionar ao usuário uma experiência personalizada. Toda a promoção/divulgação dos sites que trabalham com *VOD* é baseada no que a pessoa gosta. E tudo isso sempre disponível em muitos dispositivos: celular, internet, tablet, etc. O objetivo é ter sempre algo para oferecer ao público.

E é então que um novo termo, aliado ao conceito da convergência, torna-se relevante para contribuir com as reflexões propostas no presente artigo: o conceito de **cauda longa** (ANDERSON, 2006), que pressupõe uma mudança no sistema de comunicação por meio de uma passagem da cultura de massa para uma cultura de nicho. Ou seja, a mídia centralizada de "um-para-muitos", centrada nos *hits*, está cada vez mais dando lugar a um consumo particular e individualizado de conteúdos, num ambiente de vastas opções, com abundância de produtos à escolha do público.

Percebe-se uma alteração não somente na forma de consumir os produtos, mas também no que a plateia espera desses produtos. Como a lógica da demanda é cada vez mais forte no campo comunicacional, a mudança no comportamento dos consumidores não está focada somente na vontade de querer escolher o que ver. O consumidor jovem contemporâneo quer ver mais e de diferentes formas, quer consumir mais conteúdos sobre seus programas favoritos, quer poder acessar os conteúdos de uma forma diferente do consumo passivo da televisão – os novos espectadores são ativos, participativos e integrados socialmente com seus pares através de comentários e opiniões espalhadas em redes sociais. É então necessário convocar para esta reflexão um terceiro termo – **transmídia** –, também relevante para nos auxiliar a compreender a nova forma de consumo de conteúdos audiovisuais.

Portanto, retomando os termos já apresentados, é possível dizer que este artigo pretende analisar o campo do cinema sob a perspectiva de três conceitos: convergência, cauda longa e transmídia, a fim de incentivar os produtores de audiovisual a valerem-se desse novo momento para expandir o acesso do público brasileiro a produções nacionais, pensando em uma difusão alternativa, já que a distribuição tradicional da cultura de massa é o ponto fraco do cinema brasileiro, sendo difícil para muitos filmes nacionais quebrarem a barreira do domínio dos *blockbusters* hollywoodianos.

A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

Nas duas últimas décadas do século 20, o desenvolvimento tecnológico provocou alterações substanciais no campo audiovisual. Sobretudo com o advento das tecnologias digitais, vive-se um momento ainda de transformação do setor, tanto na etapa de produção, como também na difusão e consumo de obras audiovisuais, até mesmo da obra cinematográfica.

De acordo com João Guilherme Barone em seu livro *Comunicação e indústria audiovisual: cenários tecnológicos & institucionais do cinema brasileiro na década de 1990* (2009), o cinema constitui um complexo mais vasto do que o filme, dentro do qual predominam os aspectos tecnológicos, econômicos e sociológicos.

Além da tríade clássica do cinema (produção/ distribuição/ exibição), Barone propõe que a cadeia cinematográfica esteja ancorada também na tríade **instituição – mercado – tecnologia,** representando a Instituição o conjunto de leis e normas que formam o marco regulatório das atividades, estabelecendo permissões, restrições e proibições; o Mercado um sistema de trocas simbólicas de alto risco, caracterizado por um grande grau de complexidade em função das especificidades do produto objeto das trocas e de sua economia; e a Tecnologia – termo que mais interessa ao artigo – corresponde aos fabricantes de equipamentos e insumos (*hardware)*, às empresas dedicadas ao desenvolvimento de procedimentos, programas aplicativos (*software)* e aos prestadores de serviços especializados que atuam na denominada infraestrutura.

> A dinâmica dessa tríade obedece a uma lógica própria, na qual a **TECNOLOGIA** define as ferramentas disponíveis para as atividades de produção, distribuição e exibição, enquanto o **MERCADO** consiste no conjunto das relações de troca dos produtos, resultantes da tecnologia disponível, da **ESTRUTURA INSTITUCIONAL** e da legislação existente, podendo ser limitado ou ampliado por essas últimas (BARONE, 2009, p. 35).

Conforme já foi elucidado no começo do texto, interessa a esta reflexão as diversas formas pelas quais a tecnologia vem influenciando o consumo de conteúdos cinematográficos. Graças à revolução digital, "qualquer produto audiovisual passa a poder existir no formato de um arquivo em MPEG2, podendo ser armazenado em discos rígidos de servidores e transmitidos via satélite ou internet para qualquer região do planeta", sem perder qualidade de imagem e som (BARONE, 2009, p. 57). Isso representa uma ruptura no sistema tradicional de exibição de filmes na sala escura (porém não é esse o foco do artigo) e representa, também, uma significativa mudança na estrutura do *homevideo*, passando a fazer parte do universo antes dominado somente pela TV e pelo DVD um outro conceito denominado *ciberespaço* (espaço virtual da internet).

E esse ciberespaço é o ponto de encontro da atual geração multimídia, que pode ser entendida como um grupo formado por pessoas que nasceram em uma época de mudança, em que valores foram alterados, gostos e hábitos reconstruídos e ferramentas criadas. Os jovens ficam em média 4 horas por dia em frente aos computadores,

conectados a um ou mais *sites*, e exigem ferramentas que possibilitem interatividade nestes endereços eletrônicos.

E por falar em interatividade, essa é uma das bases desse atual mercado transmidiático. Consumidores e produtores se confundem cada vez mais. Nesse sentido, transmídia significa utilizar a internet não apenas para criar um *website* com informações e com o *trailer* da obra. É mais que isso.

> A série de TV imensamente popular *Heroes* leva a narrativa a novos lugares, sob a bandeira Heroes Evolution, que existe on-line, em HQ, jogos e webisodes (episódios na web). A promoção "Create your own Hero" possibilitou aos espectadores fazer parte da produção, tornando indefinidas as fronteiras entre espectador e produtor (JENKINS, 2008, p. 15).

O futuro das mídias tem a ver com o futuro da cultura, o que significa uma evolução de um estágio interativo para o participativo. As velhas e as novas mídias colidem – mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam – o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.

A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS E SUA INFLUÊNCIA NA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

Narrativa transmidiática é aquela que expande seu universo para multiplataformas. Ou seja, a partir de uma plataforma principal se desenrolam as ações para outras: televisão, *web*, aplicativos, jogos, cinema, celulares, *tablets, e-books*, etc.

> Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2008, p.29).

Nas narrativas transmidiáticas, a audiência é convidada a interagir e a consumir o conteúdo por diversos meios, sem necessidade de limitar-se a uma única plataforma ou forma de comunicação. Pensar em

transmídia é pensar em um produto sendo veiculado em diferentes janelas de forma casada, expandindo a experiência do observador, podendo este escolher em que tipo de mídia quer consumir seu produto preferido.

Um projeto pensado em transmídia atinge mais canais, alcança mais pessoas e envolve mais gasto de dinheiro. O orçamento é maior, mas a estrutura de trabalho é diferente: aproveita-se mais do mesmo produto. Em uma produção de cinema, é possível utilizar o mesmo dia de gravação pensado para o filme e gravar nos intervalos diferentes produtos para ampliar o universo da obra a outras plataformas.

> Um arquivo digital integrado traria artefatos virtuais do mundo ficcional dos seriados, incluindo não apenas diários, álbuns de fotografias e mensagens de secretárias eletrônicas, mas também documentos como certidões de nascimento (MURRAY, 2003, p. 237).

Tudo isso agiria como extensão do mundo ficcional. A autora Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003) cita como exemplo a possibilidade de ampliar o universo de uma série no estilo *Plantão Médico*, na qual a sala de recepção vista em todos os episódios poderia ser apresentada como um espaço virtual, permitindo que os espectadores explorassem o local e descobrissem recados eletrônicos, fichas de pacientes e resultados de exames médicos.

O computador é a ferramenta de comunicação de maior capacidade já inventada até o momento. Ele permite que o usuário se desloque pelo mundo narrativo, mudando de uma perspectiva para outra por sua própria iniciativa. Pode apresentar uma narrativa convencional, mas com a possibilidade de trocar de lugar a fim de observar o mesmo acontecimento do ponto de vista de um outro personagem. As narrativas transmidiáticas fazem o ser humano transcender seu próprio e limitado ponto de vista.

> Assim como a câmera de cinema fez com que o palco de teatro parecesse demasiadamente restritivo, também o mouse do computador pode fazer com que a câmera do diretor pareça excessivamente limitadora. Interatores/ espectadores podem querer seguir os atores para fora de seu enquadramento, observar as coisas de múltiplos e enriquecedores ângulos (MURRAY, 2003, p. 241).

É fato que a grande maioria das imagens disponíveis na rede ainda estão referenciadas esteticamente aos moldes pré-digitais (narrativa com design clássico). Porém, as possibilidades de alteração dessa realidade estão surgindo e tudo ainda é muito mutável nesse aspecto. A cultura de massa está muito pouco adaptada ao ambiente tecnológico pós-moderno. "Enquanto o foco da velha Hollywood era o cinema, os novos conglomerados têm interesse em controlar toda uma indústria do entretenimento" (JENKINS, 2008, p. 44) – não só filmes, mas conteúdos para televisão, games, *websites*, brinquedos, parques de diversão, livros, jornais, revistas em quadrinhos, vídeos para celular, etc.

> É assim, por exemplo, que surgem expressões como cinema expandido, televisão expandida, multitelevisão, pluritevê, vídeo transmídia, web cinema, web TV, web vídeo etc., que dão boas pistas do espraiamento audiovisual e permitem seguir o percurso dos objetos pelos novos modos de produção e distribuição que foram criados pelo avanço da técnica (KILPP, 2010, p. 19).

Nesse contexto, há quem aponte o excesso de conteúdos gerados como um ponto negativo, falando em banalização da imagem. Porém, a lógica da cauda longa, já anunciada no começo do artigo, está embasada exatamente na constatação de que todo produto disponível na rede é acessado nem que seja uma vez. O conceito de cauda longa representa a possibilidade imensa de armazenar programação e diz respeito a uma cultura de nicho – muito conteúdo acessado por poucas pessoas, em oposição a comunicação de massa, na qual muitas pessoas acessam a pouco conteúdo (ou seja, o mesmo conteúdo).

Assim, não é exagero nem novidade afirmar que a Internet converte-se em loja, em teatro, em sala de cinema. Muitos dos produtos desse novo mercado já estavam lá há muito tempo, mas não eram visíveis. São os filmes que não chegam aos cinemas de bairro, as músicas que não tocam nas emissoras de rádio, os equipamentos que não se encontram no supermercado da esquina. Agora tudo isso está disponível na rede.

Embora ainda haja os "sucessos do momento", os *hits* já não são mais a força econômica de outrora. Em vez de uma plateia no estilo "rebanho", onde todos avançavam em uma única direção, os jovens consumidores se dispersam ao sabor dos ventos, à medida que o

mercado se fragmenta em inúmeros nichos. "O que supúnhamos ser a maré montante da cultura de massa tinha menos a ver com o triunfo do talento de Hollywood e mais com o espírito de rebanho da transmissão por *broadcast*" (ANDERSON, 2006, p. 5).

Nas décadas de 70 e 80, havia poucos canais de TV e praticamente todos viam os mesmos programas. Hoje, o público escolhe aquilo de que gosta mais de um menu infinito, no qual os filmes de Hollywood e os vídeos domésticos aparecem lado a lado nas mesmas listas. A regra é a da abundância.

E isso significa que muitas coisas ruins estão sendo feitas e acessadas. Mas isso também quer dizer que é muito mais fácil hoje lançar-se nesse mercado, pois a cauda longa nada mais é do que a cultura sem os filtros da escassez econômica. Esse panorama pode ser visto com muito otimismo pelos produtores de audiovisual, pois nunca foi tão fácil difundir seu trabalho.

A professora Suzana Kilpp, em seu artigo *Imagens conectivas da cultura* (2010), salienta a importância da internet para a sedimentação de conteúdos.

> Importante agente nos atuais processos midiáticos, o audiovisual transborda os limites formais das mídias quando chega à internet e aos dispositivos móveis: em sua lógica própria – célebre e mutante , escapa à normalização e ao controle habituados (KILPP, 2010, p. 19).

Muitas vezes, os vídeos mais acessados do *Youtube* não são as produções milionárias do cinema e da TV, e sim os vídeos caseiros feitos por amadores. Tudo isso, claro, graças ao barateamento dos aparelhos, fato também abordado por Barone (2009) ao relacionar a evolução tecnológica com o comportamento social. A grande realidade é que torna-se cada vez mais fácil para os autores independentes a tarefa de fazer circular seus produtos.

> Assim, a cultura contemporânea é audiovisual não tanto pela abundância e heterogeneidade de vídeos em circulação, mas pela oportunidade que as máquinas de vídeos oferecem a qualquer usuário médio de participar da experiência audiovisual, de protagonizar cenas da cultura como novos feirantes em uma nova espécie de praça pública (KILPP, 2010, p. 24).

E como o presente artigo visa fazer refletir sobre espaços de difusão do produto fílmico no novo momento social e tecnológico, é válido ressaltar que a internet como janela de exibição oferece não só filmes feitos com grandes orçamentos, mas toda produção é passível de ser colocada na rede (cauda longa). Com isso, as obras audiovisuais podem ser distribuídas de forma mais democrática, gratuitamente, a exemplo do site brasileiro *Porta Curtas*, patrocinado pela Petrobrás.

A existência de ambientes de difusão do audiovisual amador, como o *Youtube* e o *Vimeo*, tem provocado um novo mercado profissional. Mercado não somente por gerar espaço e possibilitar circulação de conteúdos, mas também pela questão econômica. Já é possível ganhar dinheiro com vídeos *on line*, através do "Programa Parceiro do Youtube"[2].

E ainda que monetizar as exibições na internet não seja algo sólido ou fácil de obter, não se pode negar que se trata de uma ferramenta de lançamento de obras e de profissionais, representando uma vitrine para cineastas iniciantes.

Conclui-se, então, que os novos espaços - monetizados ou não – são de grande importância para que o cineasta conquiste seu primeiro o público, ganhando notoriedade para criar uma carreira profissional no meio cinematográfico. E de todo esse novo contexto e das incertezas que ainda pairam no ar, parece existir apenas a certeza de que na lógica da demanda torna-se crucial um trabalho de criatividade não só para produzir o conteúdo audiovisual, mas também para fazer publicidade de sua ideia, a fim de se destacar no vasto universo da cauda longa.

2 - Mais em http://support.google.com/youtube/bin/answer.py?hl=pt&answer=72851#BR

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho.** Rio de Janeiro: Campus, 2006.

ASSIS DE LUCA, Luiz Gonzaga. **A hora do cinema digital: democratização e globalização do audiovisual.** São Paulo: Imprensa Oficial, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Rio de Janeiro: Editora Aleph, 2008.

KILPP, Suzana; SILVA, Alexandre Rocha da e ROSÁRIO, Nísia Martins do (ORG.). **Audiovisualidades da Cultura.** Porto Alegre: Entremeios, 2010.

MELEIRO, Alessandra (org.). **Cinema no mundo: indústria, política e mercado.** São Paulo: Esculturas

Editora, 2007.
MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck.** São Paulo: UNESP, 2003.
SILVA, João Guilherme Barone Reis e. **Comunicação e indústria audiovisual: cenários tecnológicos & institucionais do cinema brasileiro na década de 1990**. Sulina: Porto Alegre, 2009.

Chico Xavier (Daniel Filho, 2010)

Globo filmes para um globo público: *Chico Xavier*, um filme com padrão de qualidade televisivo

Flávia Seligman[1]
Doutora pela ECA/USP, docente na Escola de Propaganda e Marketing (ESPM/Sul) e no curso de Produção Audiovisual da Unisinos

Este artigo faz parte da pesquisa *Globo Filmes para um Globo público,* desenvolvida junto ao Núcleo de Pesquisas e Publicações – NuPP – da Escola Superior de Propaganda e Marketing, ESPM-Sul e busca analisar um padrão de produção televisiva que se estende ao cinema desde a inserção no mercado da Globo Filmes na década de 1990.

O mercado brasileiro de cinema e audiovisual contemporâneo está composto por uma produção híbrida que transita entre o cinema e a televisão visando uma ampla utilização das janelas de exibição disponíveis e aproveitando a interação entre os meios desenvolvida nos últimos anos.

Este trabalho propõe um olhar sobre a relação entre os produtos audiovisuais feitos para a exibição no cinema e seus desdobramentos em novos produtos para a televisão, principalmente aqueles desenvolvidos pela Globo Filmes. Braço cinematográfico das organizações Globo desde 1997, a empresa dedica-se à distribuição, coprodução e produção cinematográfica propriamente dita, estabelecendo uma estreita relação desta com a televisão.

Aqui nosso foco de atenção são os produtos que transitam entre o cinema e a televisão, como os filmes produzidos com um padrão de qualidade técnico, estético e narrativo tipicamente televisivo, para fins de proporcionar uma exibição posterior adequada em seu formato original ou em outro formato como, por exemplo, uma minissérie. Nestes casos observamos que a produção cinematográfica obedece a um padrão de qualidade desenvolvido em primeiro para televisão. Em específico vamos focar no filme *Chico Xavier* (2010), dirigido por Daniel Filho e sua adaptação para a televisão, exibida em janeiro

1 - seligman.flavia@gmail.com

de 2011. O filme foi um grande sucesso nas telas romanceando a vida do *médium* Francisco de Paula Candido Xavier (1910-2002), um dos mais importantes divulgadores do espiritismo no Brasil, que tinha uma imensa legião de fãs e seguidores. O filme foi seguido de outros títulos que também buscaram atingir este público fiel, alguns porém sem tanto êxito. Mas vamos aos parâmetros eleitos para esta produção.

O PADRÃO GLOBO DE QUALIDADE

Segundo os pesquisadores Valério Brittos e Ana Maria Rosa, o que chamamos de padrão tecno-estético hoje em dia consiste em:

> (...) um conjunto de características que define um agente comunicacional e seus produtos, baseadas em relações estabelecidas com os públicos, bem como no envolvimento com outros atores, como o Estado, seus concorrentes e os diversos setores do mercado. (BRITTOS e ROSA, 2010, pg. 01)

No caso específico da televisão, a que este artigo se refere, somamos um conceito de produção que definiu um padrão de qualidade para o produto brasileiro ainda nos anos da Ditadura Militar, capitaneado pela TV Globo e seguido, guardando as devidas proporções, pelas demais redes de TV aberta do país.

Nos anos de 1960 e 1970, quando a Rede Globo de Televisão investiu na construção de um padrão de qualidade que lhe permitiu tornar-se a maior rede do país, imprimiu à produção televisiva nacional uma estética bem cuidada e que pudesse contentar um público heterogêneo, mais precisamente a classe média burguesa que, a partir da configuração sócio-econômica alcançada durante os governos militares, era o público que consumiria a televisão e seus produtos anunciados. A este perfil de produção deu-se o nome de Padrão Globo de Qualidade.

> (...) em 1973, começou a consolidar o que ficaria conhecido como 'padrão Globo de qualidade', um modelo de televisão mais apropriado aos novos tempos. (...) Essa nomenclatura não foi criada pela emissora, mas sua prática sim. A TV Globo passou a submeter sua produção a um conjunto de convenções formais que garantiu um estilo próprio à sua programação. Quando a emissora completou 15 anos, Artur da Távola, numa matéria especial do jornal O Globo, ressaltou as qualidades da sua produção: 'ordem, arrumação, bom gosto médio, harmonia burguesa, espetáculo de vídeo quente, vale dizer, o mais planejado e controlado'. (Ribeiro e Sacramento, 2010:119)

Por ser um veículo voltado para a família e para a casa da classe média burguesa (do burgo, da cidade) , a televisão foi então adaptada à rotina desta, com a criação de uma grade de horários convenientes a cada faixa etária e principalmente com a adequação da estética e do conteúdo. Esta grade previa que determinados assuntos e programas fossem veiculados nos horários das refeições (almoço, jantar) ou que também determinados estilos pudessem aparecer enquanto ainda houvesse crianças acordadas na sala. Isto foi determinando a programação e até mesmo a configuração das novelas chamadas I (18h00), II (19h00) e III (que começou às 20h00 e depois passou para as 21h00, pensando também que adultos em busca de temas mais complexos com uma vida profissional mais atribulada e que também devido ao desenvolvimento das grandes cidades, acabavam chegando mais tarde em casa).

A partir daí criou-se uma nova estética para a cultura brasileira, distante dos movimentos de vanguarda das décadas anteriores que, no campo do audiovisual, delinearam a produção intelectual e a influência exterior no Brasil. Iniciou-se uma "estética da TV", liderada pela Rede Globo e aliada aos princípios de segurança e organização do governo. Segundo Maria Rita Kehl citada por Sebastião Squirra no artigo A memória embotada do telejornalismo brasileiro

> ...a opulência visual eletrônica criada pela emissora (Rede Globo) contribuiu para apagar definitivamente do imaginário brasileiro a ideia de miséria, de atraso econômico e cultural; e essa imagem glamourizada, luxuosa ou na pior das hipóteses antisséptica (....) contaminou a linguagem visual de todos os setores da produção cultural e artística que se propunham a atingir o grande público. (Squirra, 2006)

Este padrão asséptico de fazer televisão era, porém muito bonito e encantava os olhos do público e, se o público estava feliz os governos militares também estavam, colocando principalmente a Rede Globo como parceira alinhada ao regime. Antonio Reis Jr. em artigo

publicado no site de críticas Aruanda lembra uma declaração do presidente Médici sobre a televisão:

> A espetacularização, característica marcante da TV brasileira, atingiu também o telejornalismo, principalmente a partir do advento da TV a cores e com a adoção dos critérios estéticos já assinalados.
> Além desta característica, há uma outra mais importante e que pode ser inferida a partir de uma frase que se tornou célebre, atribuída ao presidente Emílio Garrastazu Médici em março de 1973: "Sinto-me feliz, todas as noites quando ligo a televisão para assistir ao jornal. Enquanto as notícias dão conta de greves, agitações, atentados e conflitos em várias partes do mundo, o Brasil marcha em paz, rumo ao desenvolvimento. É como se eu tomasse um tranquilizante após um dia de trabalho". O presidente, referindo-se ao Jornal Nacional revela a função anestésica do telejornalismo da Globo naquele momento cujo grande exercício consistia "em diluir, ao máximo, o verdadeiro impacto da notícia, transformando o Brasil em um país desprovido de emoção". (Reis Jr, 2003)

Ao longo dos anos 1970 a Rede Globo se empenhou em renovar e aprimorar sua programação, recebendo incentivos financeiros e técnicos (comoos provenientes do acordo com o grupo Time-ife[2], em 1962, que mesmo depois de ter sido considerado ilegal a ponto de ser desfeito, proporcionou à emissora carioca a compra de equipamentos, a construção de um prédio majestoso e o treinamento de técnicos nos Estados Unidos) e tornando-se a maior emissora do país.

DIÁLOGO ENTRE IRMÃOS BASTARDOS

Por muito tempo a televisão brasileira caminhou ao largo da produção cinematográfica buscando público e nichos de mercado

2 - A polêmica é antiga. Logo que Roberto Marinho adquiriu a concessão da TV Globo em, 1962, selou uma parceria com o grupo de mídia americano Time-Life. O acordo garantiu à Globo um capital de milhões de dólares para compra de equipamentos e construção da emissora; à Time-Life, cabia uma participação nos lucros da empresa. Dois meses depois da inauguração da Globo, em 1965, a relação das empresas foi denunciada como ilegal. A participação estrangeira em empresas nacionais não era permitida na época. Além disso, a presença do consultor do Time-Life, Joe Wallach que atuava na Globo, levantou dúvidas sobre a influência do grupo no conteúdo e nas decisões estratégicas da emissora. Em outubro de 1967, o consultor-geral da República Adroaldo Mesquita da Costa considerou que não havia uma sociedade entre as duas empresas, parecer que deixava a situação da Rede Globo legal no país. Em 1971, o acordo entre as empresas foi desfeito. Site Observatório do Direito à Comunicação, *Para Boni, acordo "Globo Time-Life" foi operação "totalmente ilegal"* publicado em 09.09.2010. Disponível em <http://www.direitoacomunicacao.org.br/content.php?option=com_content&task=view&id=7128> . Acesso: 30 mar. 2012.

diferentes. Enquanto o cinema crescia ao lado do Estado tutelado por órgãos como o Instituto Nacional de Cinema (1966-1975) e a Embrafilme (1969-1990), a televisão voltava-se totalmente para o mercado, mesmo com as benesses recebidas do governo, principalmente durante a ditadura militar, ainda que, segundo a pesquisadora e professora Miriam Rossini, os profissionais de "ambas as áreas auxiliaram-se mutuamente, produziram conjuntamente" (ROSSINI, 2009, p. 09). O próprio *staff* inicial das emissoras de televisão mesclava aventureiros encantados com o novo meio de comunicação com profissionais egressos do rádio e do cinema (se bem que estes últimos numa quantidade bem menor).

O diálogo entre a televisão e o cinema foi se atualizando devido às necessidades e à formação do mercado audiovisual. Com o passar do tempo e o avanço da tecnologia, o fazer audiovisual cruzou fronteiras e principalmente quebrou os preconceitos herdados desde a época do movimento do Cinema Novo, uma vanguarda artística que trouxe para o Brasil o que havia de mais moderno em cinema na Europa e que ideologicamente combatia os grandes estúdios, lutando por um cinema com mais realidade, mais conteúdo e menos custo. Nesta perspectiva o fazer televisão era encarado como uma atividade menor e menos nobre, por participar de um pacto com o "mundo capitalista".

Com o desenvolvimento da realização audiovisual e principalmente com a possibilidade de produção e exibição em multiplataforma, a interação entre os dois meios tornou-se inevitável. Muitos profissionais formaram-se na publicidade e desenvolveram sua carreira fazendo produtos audiovisuais cuja finalidade era a exibição em televisão. Entre as décadas de 1980 e 1990, estes profissionais passaram a atuar também no cinema levando experiência e tecnologia inovadoras. Também observamos o contrário, em momentos de total crise no setor cinematográfico como quando em 1990 o Presidente da República Fernando Collor de Mello extinguiu todos os órgãos ligados ao cinema no país, levando a produção nacional à mingua.

Nos dias de hoje faz-se necessário pensar no cinema e na televisão em conjunto, atuando lado a lado por conta da tecnologia desenvolvida, dos profissionais que transitam entre os dois meios e, principalmente, pelas produções de filmes por empresas ligadas à televisão e pela exibição tanto em salas como em canais abertos e pagos.

Dito isto, vamos trabalhar com o conceito de espaço audiovisual como um todo. Começamos por classificar o "espaço audiovisual brasileiro" como um amplo espectro que abriga a produção cinematográfica, a produção para a televisão aberta e por assinatura, a produção para o mercado de home-vídeo e demais janelas como a internet e a telefonia móvel. Falar de audiovisual no Brasil hoje em dia é bem mais amplo do que há dez anos, é abordar um universo híbrido composto de múltiplos suportes de produção para igualmente múltiplas plataformas de exibição.

Como suporte de produção entendemos aqui a captação em película (35 ou 16 mm) e a captação digital, com suas variações tecnológicas, do mais simples, capaz de ser operado domesticamente, ao mais apurado, tecnologicamente sofisticado proporcionando uma qualidade final muito próxima ao da película.

Como plataformas de exibição, entendemos o circuito tradicional de salas de exibição, o mercado de home-vídeo, de aluguel e comercialização de DVDs, as emissoras de televisão pagas e abertas e a distribuição pela internet, móbiles, telefonia celular, tablets, etc.

Este espaço audiovisual caracteriza-se pela inter-relação entre as diversas mídias. Avanços tecnológicos, digitalização, segmentação da televisão e o aparecimento de novas janelas de exibição, como a Internet e os telefones celulares, moldaram um mercado que se associa cada vez mais com as distribuidoras estrangeiras direcionando não só o processo, mas também a forma e o conteúdo.

A este processo, se alia a questão da necessidade de ocupação de um mercado cada vez mais amplo e segmentado. A entrada da RedeGlobo na produção cinematográfica nacional com a criação da GloboFilmes em 1998 e a expansão do maior pólo produtor de conteúdo de ficção do país para fronteiras além da transmissão televisiva, principalmente contando com o próprio produto televisivo em algum momento do processo, modifica a configuração do espaço audiovisual nacional. Conforme Pedro Butcher em seu estudo sobre a Globo Filmes:

> Negligenciada pela mediação do Estado e atravessada por uma desconfiança mútua de ambas as partes, a relação entre cinema e televisão no Brasil sempre foi caracterizada pelo distanciamento. Enquanto a TV se erguia no cenário audiovisual, não houve, por parte dos profissionais de cinema, esforços significativos para uma aproximação efetiva. Por sua vez, a emissora de televisão que se firmou como hegemônica no país – a TV Globo – não investiu na produção de longas-metragens nem incorporou de maneira sistemática filmes brasileiros à sua grade de programação, com raras e breves exceções. Por isso, em 1998, quando a TV Globo anunciou, depois de mais de 30 anos de existência, que estava criando uma divisão voltada para a coprodução de filmes para cinema, evidenciou-se que uma nova etapa da relação entre cinema e TV no Brasil havia começado. (BUTCHER, 2006 p.10)

Durante sua consolidação como maior grupo produtor audiovisual do país, entre os anos de 1970 e 1980, a Rede Globo criou um padrão de qualidade técnico-estético e narrativo que se fixou como o parâmetro de boa televisão no Brasil e no mundo.

> Com uma saúde financeira invejável, já se consolidando como uma rede nacional, a TV Globo decidiu, na virada dos anos 70, optar por uma nova filosofia de programação que além de evitar as constantes alterações com os militares, atingisse um público mais qualificado, mantendo o que já se tornara cativo (os 60% das classes C/D). (FREIRE FILHO, 2004, p. 101)

O investimento na construção de um padrão de qualidade permitiu a Globo tornar-se a maior rede do país, imprimindo à produção televisiva nacional uma estética bem cuidada e que pudesse contentar um público heterogêneo, mais precisamente a classe média burguesa que, a partir da configuração sócia econômica dos governos militares, era o público que consumiria a televisão e todos os seus produtos. Segundo Silvia Borelli e Gabriel Priolli:

> Padrão de qualidade define-se por uma injunção de alguns fatores que podem ser historicamente observados. Trata-se de uma articulação entre padrão de produção, tecnologia e uma proposta específica, capaz de criar uma personalidade na programação aceita, em um determinado momento, como a melhor entre produtores e receptores. A TV Globo é, sem dúvida, a implementadora de um modelo vencedor de padrão de qualidade que, desde os anos 70, vem norteando todas as demais televisões brasileiras. (BORELLI e PRIOLLI, 2000, p. 79)

Atenta às novas configurações da produção audiovisual no país, em 1998 a Globo criou seu braço cinematográfico, a Globo Filmes, uma empresa pensada, num primeiro momento, para acumular as funções de coprodutora e distribuidora de longas-metragens nacionais, partindo posteriormente para a produção em si. Com um parque industrial já formatado e consolidado e uma constelação de astros e estrelas capazes de fazer bilheteria independente da história desenvolvida na tela, nos últimos anos a Globo Filmes participou de todos os grandes sucessos nacionais, de uma forma ou de outra.

Atuando de diversas maneiras em produção, coprodução, lançamento ou propiciando a divulgação nos seus veículos, a empresa é responsável por imprimir aos filmes um perfil cinematográfico bastante próximo da qualidade adotada pela programação televisiva. Roteiristas, diretores e elenco da casa passaram a trabalhar também com cinema. Alguns retornando à atividade como, por exemplo, Daniel Filho, que participou de clássicos do Cinema Novo como *Os cafajestes*, de Ruy Guerra e *Boca de Ouro,* de Nelson Pereira dos Santos, ambos realizados em 1962. Depois Daniel dedicou-se por um longo tempo à televisão tornando-se um dos braços fortes da rede Globo. Na volta ao cinema, trouxe consigo uma experiência irrefutável de fazer boa televisão. Até 2005, ele era diretor da Central Globo de Criação, de onde saiu para assumir a direção artística da Globo Filmes, retornando posteriormente à TV para a realização de especiais como a série *As Cariocas*, exibida em 2010. Assim como ele outros diretores fizeram (e continuam fazendo) esta trajetória entre a televisão e o cinema.

Com um parque industrial já formatado e consolidado e uma constelação de astros e estrelas capazes de fazer bilheteria independente da história desenvolvida na tela, nos últimos anos a Globo Filmes participou de todos os grandes sucessos nacionais, de uma forma ou de outra.

Neste trabalho vamos analisar dois exemplos recentes, do ano de 2010. Tratam-se dos filmes *O Bem Amado*, de Guel Arraes e *Chico Xavier*, de Daniel Filho. Ambos diretores de televisão com grande trânsito também no cinema, responsáveis por sucessos nas duas áreas. Os filmes, embora de gêneros diferentes, foram pensados para atingir um grande público. *O Bem Amad*o fez, segundo dados da ANCINE, um público de 953.231 espectadores desde seu lançamento em julho de 2010. Em janeiro de 2011 o sucesso continuou desta vez como uma microsserie que segundo a própria Rede Globo

> Um dos maiores sucessos do cinema nacional em 2010, o filme "O Bem Amado", do diretor Guel Arraes, ganha versão para a televisão em quatro capítulos e será exibido pela Rede Globo entre os dias 18 e 21 de janeiro, logo após Big Brother Brasil. Ao todo, a microssérie O Bem Amado terá 26 minutos além dos 107 originais. Com cenas extras, as tramas paralelas do filme ganharam mais destaque e a edição modificou o ritmo da narrativa.[3]

Já *Chico Xavier* contou com um público bem maior, visto que atingiu a grande comunidade espírita brasileira e seus simpatizantes. O filme que estreou em abril de 2010 fez 3.412.663 espectadores e virou também microssérie com quatro episódios e uma hora a mais de conteúdo, a partir de 25 de janeiro de 2011.

FILME, MICROSSÉRIE, SUCESSO:

O filme *Chico Xavier* não espanta pelo melodrama acirrado, uma vez que a própria história do médium é repleta de agruras e sofrimento. o menino pobre, órfão de mãe, fora deixado pelo pai aos cuidados de uma madrinha que o maltratava com crueldade (espetando um garfo na sua barriga para castiga-lo). O pai casa novamente com uma boa senhora que mais uma vez deixa o menino abandonado ao morrer jovem vítima de uma enfermidade.

O menino Chico desde cedo mostra no filme o seu dom divino e a sua bondade infinita capaz de superar e perdoar quaisquer desavenças. Sua predestinação em fazer o bem através do espiritismo é pregada em todas as partes do filme que segue a vida do médium cronologicamente.

3 - Site Globo.com.(http://redeglobo.globo.com/novidades/series/noticia/2011/01/o-bem-amado-filme-ganha-versao-para-tv-partir-de-terca-feira-dia-18.html)

Desta forma o filme se habilita para ser reformatado (na verdade apenas cortado e remontado) em uma minissérie. A história é contada de forma linear, emoldurada e de tempos em tempos sublinhada pela dramatização da famosa entrevista de Chico Xavier ao programa Pinga-Fogo, da extinta TV Tupi canal 4 de São Paulo, veiculado em 28 de julho de 1971. A recriação do programa além de mostrar o "inquérito" pelo qual passou o médium, sabatinado por jornalistas renomados da época, sempre pendendo para o lado deste, ainda inseriu novos dramas como a história dos personagens de Tony Ramos e Cristiane Torloni, que interpretam um casal que perdeu o único filho num acidente, a princípio, causado por um amigo. Após a intervenção de Chico Xavier, o espírito do filho avisa que o amigo não teve culpa nenhuma, que foi apenas um acidente, pacificando a vida dos pais e do garoto sobrevivente, uma vez que a mensagem psicografada serve de álibi junto à justiça para inocentá-lo.

O fato realmente aconteceu em um determinado momento, mas no filme ele é colocado dentro da história fazendo com que o diretor do programa Pinga-Fogo (Ramos) seja o pai do menino que faleceu.

Mais um drama que se desenrola por todo filme para a resolução no final, com vários ganchos dramáticos, que auxiliam em muito a fragmentação da história em capítulos. Todas as histórias do filme são perfeitas para emocionar e cativar o público fiel até o final, em conjunto, ou separada por capítulos. Segundo o crítico de cinema Roger Lerinaem artigo publicado no site do Jornal Zero Hora

> Chico Xavier certamente vai tirar partido da enorme popularidade do mito para garantir um público na casa das centenas de milhares de espectadores, a despeito de sua eficácia como narrativa cinematográfica. O longa do diretor Daniel Filho foi talhado para emocionar as massas, buscando por um lado destacar as capacidades mediúnicas de Chico Xavier e suas visões de espíritos, por outro humanizar o protagonista, confrontando–o com céticos e ressaltando seus sofrimentos pessoais e seu bom humor. (LERINA 2010)

E ainda sobre a história que que baseia a narrativa:

> O roteiro de Marcos Bernstein - o mesmo de Central do Brasil (1998) - acerta ao fornecer um eixo para a história: os episódios da vida de Chico Xavier se sucedem entremeados à recriação de uma célebre entrevista concedida pelo médium. Outro achado dramático é o destaque ao casal interpretado por Tony Ramos e Christiane Torloni, cujo filho morreu de maneira estúpida - a mãe acredita na capacidade de Xavier de falar com o rapaz morto, o pai duvida. (idem)

O filme tem todos os elementos melodramáticos necessários para conquistar o público. Os conflitos e personagens secundários não são aprofundados deixando a grande atuação para Ângelo Antonio e Nelson Xavier que interpretam Chico em duas etapas da sua vida.

As situações apresentadas buscam a identificação imediata do público, recurso que também funciona caso se perca algum fragmento da história. O espectador não se perde nunca porque a essência do personagem e suas atitudes são sempre renovadas.

Em termos estéticos, o uso de primeiros planos identifica o espectador com uma linguagem já conhecida da televisão e a assepsia dos cenários, mesmo no meio de muita pobreza não chocam, bem pelo contrário, causam mais emoção ao público.

SEM CONSIDERAÇÕES FINAIS

Difícil aqui fazer alguma consideração final sobre um processo que está em curso e, em curso acirrado. O trânsito entre a televisão e o cinema no Brasil é fato irreversível, tanto definindo um padrão de filmes feitos já com este objetivo como influenciando os filmes feitos fora dos moldes televisivos, com narrativas não lineares, experimentos de linguagem, etc.

Um padrão é feito para que se siga ou se conteste e isto dita o que é produzido no audiovisual. Muitos filmes brasileiros hoje em dia exploram exatamente a estética no baixo orçamento, das equipes reduzidas, do equipamento portátil que é exatamente o contrário dos filmes como este que analisamos (e tantos outros da Globo Filmes). Isto é bom, para ter uma grande cinematografia é necessário um leque heterogêneo de produção. É preciso filmes para grande público ao lado de filmes destinados ao circuito de arte, cult. E a televisão, cada vez mais expandida, não pode ficar fora dessa.

REFERÊNCIAS

BORELLI, Silvia H. S. e PRIOLLI, Gabriel.(2000) A deusa ferida: porque a Rede Globo não é mais a campeã de audiência. São Paulo: Summus.

BRITTOS, Valério e ROSA, Ana Maria Oliveira (2010). *Padrão tecno-estético: hegemonia e alternativas*. Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual, do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 17 a 19 de maio de 2010, Novo Hamburgo, RS.

BUTCHER, Pedro.(2006) A dona da história: Origens da Globo Filmes e seu impacto no audiovisual brasileiro. Dissertação (mestrado) – UFRJ / Escola de Comunicação,PPGCOM. Rio de Janeiro: UFRJ, Escola de Comunicação.

FREIRE FILHO, J. (2007) Notas históricas sobre o conceito de qualidade na crítica televisual brasileira. Galáxia, Brasil, v. 4, n. 7. Disponível em http://200.144.189.42/ojs/index.php/galaxia/article/view/1398/1182. Acess: 08 jul. 2011.

http://www.mnemocine.com.br/aruanda/tvtelejornalismo70s.htm Acesso: 19 de março de 2012.

JUNIOR, Antonio Reis. (2003) Adaptação de capítulo da dissertação demestrado *"As representações da diáspora nordestinas no documentário brasileiro (anos 1970/80*) defendida na Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo. Publicado no site Aruanda lab.com – Laboratório de pesquisas e análises sobre métodos de produção audiovisual de não ficção.

LERINA, Roger (2010) Quando o mito é maior que a vida. Publicado no site do ClicRBS/ Cineclube em 05 de abril de 2010. http://wp.clicrbs.com.br/cineclube/2010/04/05/dois-olhares-sobre-chico-xavier-o-filme/. Acesso: 02 /04/2012.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart, SACRAMENTO, Igor e ROXO, Marco (orgs.) (2010) História da televisão no Brasil. São Paulo: Contexto.

ROSSINI, Miriam de Souza. (2009) Traduções audiovisuais: múltiplos contatos entre cinema e tevê. In SILVA, Alexandre Rocha da e ROSSINI, Miriam de Souza (orgs.). Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre, RS: Asterisco.

SCHILD, Suzana. (2010) Discutindo a relação: casamento Globo Filmes – cinema. Revista Filme Cultura, nº 52. Outubro.

SQUIRRA, Sebastião (2006). *A memória embotada do telejornalismo brasileiro.* Observatório da Imprensa 17/04/2006 edição nº 377. Disponível em <observatoriodaimprensa.com.br/news/view/a_memoria_embotada_do_telejornalismo_brasileiro>. Acessado em 19/03/2012.

Kill Bill - Volume 1 (Quentin Tarantino, 2003)

Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema

Ana Paula Penkala[1]
Professora dos cursos de Cinema e de Design da UFPel

TESES (SOBRE O CINEMA DA MEMÓRIA)

"Decifrei o código que o Tarantino criou", diz o personagem interpretado por Selton Mello para o colega, representado por Seu Jorge, no curta brasileiro *Tarantino's mind* (Republika Filmes, 2006). A partir daí, desenvolve sua "tese" sobre as "teses" do cineasta norte-americano, destrinchando vários de seus filmes por meio daquilo que o diretor tem de mais característico: seus diálogos. Os diálogos de seus roteiros são conhecidos não apenas pelo conteúdo fortemente centrado em assuntos da cultura popular como também pela forma pouco usual como são apresentados: vêm de lugar nenhum, levam a lugar algum e basicamente "falam sobre nada". Demorou algum tempo para que o diretor começasse a ser reconhecido pelo grande público por outras marcas de autoria, como as referências visuais, algumas delas, bastante explícitas, ao cinema oriental (filmes de *kung-fu* e de samurais), aos "filmes B" dos anos 70 e aos *westerns*.

Tarantino's mind gira em torno das "teses de Tarantino", as quais formariam uma costura que articularia todos os seus filmes, incluindo aqueles que apenas roteirizou. Toda a dinâmica e estrutura do filme é uma referência dupla ao cinema tarantinesco: a sequência toda é um diálogo sobre cultura pop, marca do diretor, e também uma citação aos diálogos mais famosos dos filmes desse cineasta norte-americano, ambientados em lanchonetes[2]. Tarantino é um produtor de *remixes*, já se diz[3]. É um mestre na arte de reproduzir a cultura pop e, por isso, faz circular tantos dos elementos dessa cultura – como as

1 - penkala@gmail.com

2 - A exemplo de *Cães de aluguel* (*Reservoir dogs,* 1992), *Pulp Fiction* (1994) e até do mais recente, *À prova de morte* (*Death proof*, 2010).

3 - Sobre isso, ver também <http://www.youtube.com/watch?v=Z5_cWAOGI3k>.

músicas que fizeram uma época e as quais ele tenta recuperar, dando a elas um novo lugar de destaque, como faz com alguns atores; e, principalmente, filmes. Mas seu papel no cenário contemporâneo da produção cinematográfica é mais complexo e mais significativo que *remix* sugere. Embora nem sempre o termo seja atribuído de forma pejorativa, acredito que se deva pensar a marca de autoria do diretor de uma forma mais justa: Tarantino é um cineasta da memória.

Muito já se disse sobre a "escola de cinema" na qual Quentin Tarantino obteve grande parte de seu conhecimento. O diretor é de uma geração de jovens cinéfilos que, diferente de alguns de seus antecessores, não fez faculdade de cinema, mas aprendeu a fazer filmes a partir do repertório proporcionado pela cultura da TV e do videocassete. Aos 22, no início dos anos 80, foi atendente de uma videolocadora, a *Video Archives*. Como a loja, Tarantino é um arquivo de títulos ambulante, reproduzindo em seus filmes a memória da cultura popular do século XX que é, preponderantemente, uma memória da televisão e do cinema. Sua obra, e principalmente as marcas autorais que deixa em seus filmes, são expressões que reiteram valores contemporâneos na cinematografia: o colecionismo, a memória, as referências e citações e a remediação de imagens de arquivo. O colecionismo, as referências e citações, principalmente, são aquilo que constitui esse cinema da memória de que estou falando aqui.

Com a geração de cinéfilos que começou a ver filmes pela TV e, depois, no videocassete, um novo tipo de cineasta surge, com uma grande propensão para recordar em seus filmes. O que conceituo como cinema da memória, no entanto, não é apenas prerrogativa de uma geração, mas de uma produção, relacionada ao tempo, à contemporaneidade, ao *Zeitgeist*[4] ao qual se dá o nome de pós-modernidade. O que este trabalho propõe, já amparado por uma pesquisa que venho desenvolvendo sobre cinema e memória na pós-modernidade, é começar a pensar a produção cinematográfica como um contexto complexo de articulações que envolvem sociabilidades (através dos *memes*, por exemplo, que são códigos que carregam unidades de memória), apropriações (como o colecionismo e as referências) e a memória (manifesta nas referenciações e citações e no espírito da produção da época, onde o cinema contemporâneo trabalha a constante recuperação e remediação). Nessa discussão, que é um esboço inicial de pesquisa, parto de um universo de filmes produzidos a partir dos anos 80 e que apresentam a citação e a referenciação como marcas de autoria de um diretor (ou meio de produção), privilegiando aqui elementos de linguagem e aspectos estéticos visuais. Apresento, a seguir, alguns dos pressupostos que deverão guiar a pesquisa, os principais conceitos articulados nela e dou início à abordagem de um referencial teórico interdisciplinar.

4 - *Zeitgeist*, do alemão "espírito do tempo" ou mesmo "sinal dos tempos".

O ZEITGEIST E A LÓGICA MIDIÁTICA: COLECIONISMO E MEMÓRIA NA ERA DO VISÍVEL

Se Fredric Jameson nota na *pop art* uma das gêneses do pós-modernismo, segundo Perry Anderson (1999), um de seus leitores mais justos, é principalmente por conta das "imagens de imagens". Anderson diz que Warhol, na arte que misturava fotografia, pintura, cinema, artes gráficas e jornalismo, era um "pós-moderno completo". Uma arte que é caracterizada por alguns elementos, entre os quais o que ele chama de "reverência heliotrópica à mídia" (Anderson, 1999, p. 113). Assim é o cinema pós-moderno, fruto de uma "era do visível" e atravessado pela cultura visual das mídias. (Penkala, 2011) O espírito do tempo manifesta no cinema seu "gosto de época", cheiro de recorrências que começam a aparecer a partir dos anos 80 preponderantemente (Penkala, 2011). Pensando o *Zeitgeist* pós-moderno como um conjunto de lógicas que convergem para algo maior que as aglutina, a *lógica midiática* (Penkala, 2011), é possível compreender em profundidade a "retórica visual pós-moderna" (Cauduro, Perurena, 2008) e, dessa compreensão, discutir a referenciação, citação e a colagem de imagens de arquivo como um dos elementos mais recorrentes dessa lógica e retórica.

A imagem pós-moderna é caracterizada pela falta de preocupação com qualquer pureza estilística, assumindo sua natureza de cópia, citação, de híbridos formados a partir de repertórios visuais oriundos de períodos históricos diferentes, como dizem Flávio Cauduro e Pedro Perurena (2008). A lógica midiática e o próprio espírito do tempo como um contexto histórico, cultural e social estão manifestos nos produtos que circulam pela cultura, nos discursos e nos hábitos mediados na contemporaneidade como *figuras,* ou seja, manifestações históricas de um fenômeno (Penkala, 2011; Calabrese, 1987). Elas são atualizadas em *formas*, como as imagens recorrentes que observo em minhas pesquisas. As *figuras* pós-modernas com as

quais trabalho, a partir de uma recuperação e releitura da retórica visual de Cauduro e Perurena (2008), são cruciais para esta discussão, que procura costurar um processo que vai da *apropriação* de outras imagens, passa pela *citação* e pela *referência* e quase sempre resulta em uma estética de *retroação* ou *revival*. O que atravessa socialmente esses produtos da cultura e essas figuras é o *colecionismo* e a *memória* enquanto formas de sociabilidade, constituição de identidade e manutenção cultural.

O colecionismo é uma forma de reter, classificar e atualizar uma identidade, funcionando como um dos instrumentos de memória mais efetivos de nossos tempos. É também uma forma de sociabilidade. Colecionar, segundo Ribeiro (2008), é fazer um inventário da memória dos objetos ressignificados. Esses objetos são retirados do mundo, de seus lugares, portanto. São deslocados. A autora cita a obra de Paulo Gaiad[5] de 2002, *Receptáculos da Memória*, para a qual o artista plástico solicitou que pessoas lhe enviassem objetos que fossem capazes de sintetizar momentos. Os objetos, "[...] depositários de uma afetividade que simboliza o tempo passado de forma inexorável e, por isso, totalmente idealizado [...]", segundo Ribeiro (2008, p. 800), reforçam o papel do artista como articulador de outras possibilidades de significação, não mais como gênio criador. Nas artes plásticas, isso está posto em questão desde há muito, e nos é constantemente lembrado pela icônica obra de Marcel Duchamp.

> Quando Duchamp, ainda no início do século XX, expõe um objeto manufaturado como obra mental, *desloca a problemática do processo criativo pondo em evidência o olhar dirigido pelo artista ao objeto* [...]. Afirma que o ato de eleger basta para fundar a operação artística: dar uma nova idéia, um novo significado [...]. Na Pop Art e no Nouveau Réalisme, a apropriação de objetos da cultura de massa e da sociedade de consumo torna-se a principal forma de realismo no final do século XX [...]. *A referência do artista passa então a ser a cultura* […]. (Ribeiro, 2008, p. 797, grifos meus)

A autora ainda destaca que embora a incorporação de signos da cultura de massa, de objetos que não sejam propriamente "da arte" e aqueles provenientes da sociedade de consumo tenha em Duchamp um precedente, a *apropriação* na arte sempre existiu. O *termo* apropriação, no entanto, surge no final dos anos 70 indicando "[...] uma modalidade artística que sintetizava as modificações causadas na sensibilidade contemporânea pela proliferação das imagens dos meios de comunicação de massa" (2008, p. 796). A partir dos anos 90, o número de apropriações na arte vai aumentar, pelo que a autora reconhece como uma reação à superprodução de imagens, que não mais é vista como um problema, mas como um sistema cultural.

Não é novidade, portanto, que *autoria* e *colecionismo* estejam dentro de um mesmo complexo de práticas e discussões, o que proponho é estudar essas recorrências no cinema a partir dos anos 80 sob um outro ângulo. Não que Tarantino e seu estilo *bric-à-brac*[6] não seja percebido e problematizado enquanto estética, por exemplo, mas vejo que a referenciação, citação e o colecionismo podem ser pensados, também, como sociabilidade, processo de manutenção de memória e no âmbito da produção autoral. A memória é a questão por trás da grande discussão sobre a pós-modernidade ter perdido o senso histórico. A falta de um senso ativo de história é uma das principais características deste tempo. Jameson, segundo Anderson (1999), fala sobre um "parasitismo do passado", uma forma de vampirismo que perpassa a produção visual (pós-)moderna. Aceitando essa perspectiva, exergo nessas práticas indícios de um movimento que pode ser fundador de uma nova sociabilidade e uma tentativa de recuperação e manutenção de uma memória. O que não é senão um ato de colecionismo por excelência, tanto nos processos de coleta, organização, classificação, quanto no deslocamento de objetos por meio tão somente de uma razão sensível. Esse deslocamento tira imagens de sua função primordial, como o faz qualquer colecionador de qualquer objeto, e dá a elas um lugar de destaque definido apenas pela relação de afeto entre colecionador e objeto, pelo novo significado que se passa a atribuir à coisa, pela apropriação de algo por seu valor de memória, de receptáculo de tempo. O *bric-à-brac* cinematográfico então coleta peças de valor ornamental, sentimental ou raridades. Não deixa de ser uma reação ao *Zeitgeist* de nossa cultura do visual.

5 - Mais sobre a obra de Gaiad: <http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais/trabalhos/pdf/Garcez.pdf>. Acesso em 25 mai 2012.

6 - Termo do francês que designa os objetos organizados, por antiquários na maioria das vezes, por serem raros ou por seu valor ornamental ou sentimental. Basicamente diz respeito a toda prática de coleta, classificação, organização e manutenção de objetos antigos que não são mais facilmente encontrados ou que deixaram de ter papel central na vida cotidiana.

> Parte da lógica midiática que rege a pós-modernidade está, assim, caracterizada como um imenso banco de dados visual. A sociedade do espetáculo é, de certa forma, o arquivo fotográfico, filmográfico, videográfico e/ou televisual de pelo menos os últimos 100 anos. [...] Por isso se fala em *cinema do depois*, aquilo que vem após tudo já ter sido feito no cinema. Restam aos cidadãos dessa pós-modernidade, destituídos do tal sentido ativo de história, recuperar incessantemente a memória visual; fazer eternas retrospectivas das imagens que marcaram o mundo [...]. (Penkala, 2011, p. 83, grifo meu)

O *Zeitgeist* pós-moderno pode ser marcado pela reiteração da perda do sentido de história como também produzir na cultura uma tentativa de absorver a história por meio de um deslocamento e ressignificação de partes dessa história. As peças da história são, também, objetos para a sociabilidade. O colecionador é um indivíduo, e deposita sobre o ato de colecionar e sobre a própria coleção sua identidade, sua relação com o tempo, sua segurança de individualidade. Porém, é da natureza do colecionismo também o contato com o mundo externo, não raro com outros colecionadores. Esse contato se dá ora por estabelecer-se como colecionador, ora por depender do mundo externo para dele deslocar seus objetos de culto, ora por ver no contato social uma forma de manutenção daquilo que coleta, organiza e classifica. O colecionador é um indivíduo e ao mesmo tempo um elo em uma rede de indivíduos que precisam atualizar seu colecionismo pela interação com o outro.

Esse colecionismo, no entanto, não é apenas um fazer que depende do mundo concreto, do objeto físico. Coleciona-se selos, rótulos de bebidas, fotografias, mas dessas coleções dependem as histórias que lhes dão suporte. Um selo tem função, tem valor de uso transformado em valor sentimental e valor de troca. Valor sentimental no próprio ato de colecionar e também no processo de busca do selo; valor de troca depositado sobre o valor sentimental. Na interação dos colecionadores, o conhecimento, assim como a história dos objetos, é fator de sociabilidade. A identidade do colecionador não está constituída apenas pelo que possui, ou por quanto possui, mas pelo que conhece sobre aquilo que possui. No universo colecionista, conhecer os objetos e os códigos dá ao colecionador maior *status* entre seus pares (e até perante o todo social formado por "não iniciados"). Tarantino é, nesse sentido, um colecionador, e não está só em seu colecionismo.

Francisco Marshall (2005) aponta que o colecionismo tem relevância trans-histórica e que suas formas construiriam um sistema de funções que implicariam, cognitiva e culturalmente, para um melhoramento da espécie. Os "trunfos do neolítico", diz Marshall, entre os quais a domesticação de sementes e animais e a vida em cidades, seriam "[...] frutos de culturas codificadas, de sistemas de transmissão de memória e de instituições sociais para aprendizagem de ofícios especializados" (2005, p. 15). Colecionar faz parte de um processo de construção identitária, de uma prática de organização e inventário da memória, e, como ressalta Marshall, é também uma narrativa. Através daquilo que coleta, organiza, guarda e busca como forma de expressão, de documentação memorial e de estabelecer-se como sujeito, o colecionador se narra, e narra uma história por meio de objetos que são códigos, assim como a fala, a literatura e o cinema o fazem. Os códigos são os objetos, a linguagem é a ordenação e seus derivativos, a narrativa é a expressão de um discurso de identidade, e uma abertura para o diálogo. Um diálogo com aqueles que reconhecem esses códigos. No caso de diretores como Tarantino, que colecionam objetos que narram outras histórias para além da narrativa (não)linear de seus filmes, o objeto colecionável, a "memorabília", é o código para uma conversa entre aqueles que colecionam, também, referências. Talvez não como diretores, mas como espectadores. Esses cineastas conversam com seus pares, referenciando-os, citando-os, homenageando-os; com seus espectadores, que aguardam para ver qual a organização o diretor deu para seus colecionáveis, o que/quem citou e como citou. A comunidade de fãs desses filmes, diretores ou simplesmente dos gêneros desse cinema conversa entre si, usando essas coleções dentro de sua linguagem fechada de códigos só compreensíveis para os iniciados. Esses códigos e o colecionismo fazem parte de um complexo de marcas que evidenciam o diretor como autor.

O RETRATO DO AUTOR ENQUANTO AUSENTE

No ensaio que Roland Barthes (1984) escreve em 1968 chamado *A morte do autor,* a escrita era um neutro, um preto-e-branco no qual a identidade se perdia. Dizia que o autor é uma invenção moderna,

dos tempos em que o *indivíduo* tem prestígio, e que a ideia que se tem de literatura é centrada de forma tirânica no autor. O texto é um espaço de dimensões múltiplas, continua, um "tecido de citações", de escritas variadas que não são originais. É assim que Michel Foucault (2002) também vai definir *autor*: o espaço de vários discursos.

No cinema, o autor vai surgir a partir de um ato político, um manifesto oficializado com o nome de "política dos autores" que aglutinou o que já vinha sendo escrito de mais impetuoso pelo grupo de críticos da revista *Cahiers du Cinéma*. Nos anos 50, (em sua maioria) jovens franceses cinéfilos e críticos da revista – mais tarde alguns dos mais importantes cineastas daquela geração – deram início a um pensar sobre cinema como talvez nunca antes. O apreço desses críticos pelo cinema dos EUA, até então visto na Europa como algo do "gosto popular", caracterizou a política dos autores e, depois, influenciou alguns dos filmes desses críticos, como François Truffaut.

Mais tarde, em tradução para o inglês assinada pelo crítico norte-americano Andrew Sarris, a política dos autores gerada nas discussões dos textos dos *Cahiers* virou *auteur theory*. A perda que a tradução equivocada causa é que não se compreenda a política dos autores como o que de fato foi: um plano de ação, uma estratégia. A popularização da *auteur theory* no círculo anglófono, segundo Pellejero, veio na contramão da via pela qual já transitava Michel Foucault e Roland Barthes. Em 1966, Foucault encerra seu *As palavras e as coisas* (1994) anunciando a morte do sujeito. Fazendo um panorama sobre a dimensão da política dos autores (no cinema) *versus* a morte do autor, ou sua ausência/vazio (especialmente na literatura), Pellejero coloca a questão estruturalista no centro da discussão. Citando Peter Wollen (1984, p. 81-2[7], apud Pellejero, 2011, p. 75), diz que

> a descoberta de que as características que definem o trabalho de um autor são necessariamente aquelas que se apresentam imediatamente como evidentes. O propósito da crítica é, portanto, a descoberta de um núcleo de motivos básicos, frequentemente recônditos, sob a capa dos contrastes superficiais entre tema e forma de tratamento. O padrão formado por esses motivos... oferece ao trabalho de um autor a sua estrutura particular, ora definindo internamente o corpo da sua obra, ora distinguindo-a de outras.

7 - WOLLEN, Peter, Signos e Significação no Cinema, Livros Horizonte, Lisboa, 1984.

A importância da política dos autores para a crítica, como destaca ainda Pellejero, foi servir como marco de referência amplo. Isso enriquece, sem dúvida, a própria compreensão que se tem do cinema. A política dos autores defendia o diretor como responsável pela obra. O ganho teórico que essa política instaura na perspectiva do cinema no século XX é inquestionável. Primeiro porque a discussão sobre a cultura visual e sobre o cinema passa a ser levada a sério no âmbito acadêmico; segundo porque o cinema norte-americano, sempre (e ainda hoje) visto por muitos como produto industrial (portanto padronizado, "sem aura") e como veículo de alienação, passa a ser visto não apenas pelo sistema de gêneros, pela estrutura, pelo *star system* ou como entretenimento de massas, mas como obra de uma subjetividade, como produto de uma mente criadora.

A grande discussão da autoria na literatura está posta sobre uma questão que, de certa forma, sempre vai perpassar a própria percepção do fílmico. Trata-se, grosso modo, de perceber (ou não) o que o diretor – enquanto autor, gênio criativo por trás da obra – quis dizer com o filme. Barthes (1984) estabelece um sucessor para o autor morto, que seria o *leitor*. Foucault (2002), ao rever suas próprias posições, em 1971, como destaca Eduardo Pellejero (2011), reforça essa ideia quando pensa o autor como ausência. Na escrita, ainda que mantenha marcas particulares que o caracterizem e diferenciem de outros autores, o sujeito se ausenta para permitir ao leitor que faça sua própria interpretação. No cinema, o leitor é o espectador, porém o que se coloca como questão no cerne da política dos autores – traçando aqui um paralelo entre as figuras na literatura e no cinema – é o lugar do crítico. Se ao leitor cabe um lugar de intérprete deixado pela ausência-sacrifício do autor, ao crítico cabe o papel de reconhecer esse autor de cinema. Esse lugar do crítico passa por uma "decisão metodológica" dos *Cahiers*, como coloca Pellejero (2011), sendo o *autor* o centro de formulações as mais diversas. Desde as que colocam o crítico na função de reconstruir princípios de variação nos filmes de um diretor ou traços típicos neles, passando pelas ideias de um diretor com "teses" que são repetidas de formas diferentes, até chegar ao reconhecimento da repetição como evidência de uma "visão de mundo"[8] cuja forma, no entanto, não seja rigorosamente uma estrutura.

8 - O termo usado pelo autor foi *weltanschaung*, conceito muito importante na filosofia alemã. Cf. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Weltanschauung>.

Não proponho aqui, no que tange a autoria, discutir o leitor/crítico/espectador como aquele que constrói o discurso, por um lado; nem o diretor/autor que "quer dizer alguma coisa", por outro. O autor pode estar em ausência, em negação ou, como acredito que seja possível perceber no cinema atual, afirmando sua identidade como resultado de um complexo formado por outros autores, sua identidade de autor colecionista, fetichista dos ícones. Proponho a reflexão sobre um processo que talvez seja intermediário e a um só tempo dialógico e individual. Dialógico porque busco observar, na expressão estética do autor, marcas de uma conversação, de uma fala que espera o reconhecimento. A referenciação, citação, homenagem, o pastiche, são todos processos estabelecidos com o pressuposto da sociabilidade, do diálogo, da leitura e compreensão de códigos. O diretor só faz referência a uma série de filmes não por capricho, pelo prazer de esconder em sua obra a ponta de tantas outras obras que fazem parte de seu imaginário e formação. O faz por saber que, de um outro lado, existe o espectador iniciado que vai compreender a piada, a citação, a homenagem. Bernardo Bertolucci, quando dirigiu *Os sonhadores* (*The dreamers*, 2003), optou por fazer referências traduzindo (quase literalmente) cenas clássicas de alguns dos mais importantes filmes do século XX e inserindo, entre alguns cortes, a cena original. Como faz na sequência da corrida dentro do Louvre, que repete quase identicamente a sequência de *Banda à parte* (*Bande à part*, 1964), um clássico de Jean-Luc Godard, alternando com imagens do original[9] (Figura 1). A cena termina com os personagens de Bertolucci cantando a música de *Freaks* (Tod Browning, 1932), também com alternância de imagens da cena de 1932. *A Band Apart,* é interessante dizer, é o nome que Tarantino, fã do filme de Godard, dá à produtora de seus filmes.

O autor pós-moderno enfrenta um esgotamento de tudo o que é visual. Tudo já foi dito, todo cinema já foi feito, tudo já foi mostrado. Por isso Philippe Dubois (2004) fala em um cinema *maneirista*, um "cinema do depois" (Penkala, 2011), como veremos adiante. Mas não acredito que o cinema pós-moderno seja um *bric-à-brac* de citações e referências apenas por impossibilidade de dizer algo totalmente novo, por ser fruto de uma era onde tudo já foi visto. Acredito, sim, na nostalgia e na retroação. Nostalgia que Jameson (1996) e Anderson (1999) vão acabar por chamar de parasitismo sobre o velho, eterno retorno ao passado, relação vampírica com o antigo. Alguns cineastas contemporâneos demonstram seguir outro caminho, que não deixa de ser nostalgia ou uma espécie de parasitismo, nessas suas colagens colecionistas, evidenciando a tentativa de recuperação e reorganização da memória. O colecionismo como um fazer individual, constrói memória pessoal e identidade; mas também diálogo, encerrando em si uma potência de sociabilidade, de relação com o outro, de estabelecimento de um código comum do qual partilha uma dada comunidade. Alguns autores estabelecem sua marca nesse espaço, deixando sinais que vão da citação mais literal (como no filme citado de Bertolucci) às referências mais sutis (como no caso dos filmes de Brian de Palma, com referências ao estilo de Alfred Hitchcock). Esses sinais, no todo do filme e do conjunto da obra do diretor, formam *a coleção,* um inventário de uma certa imageria que o autor compartilha com aqueles que também "colecionam" referências cinéfilas. A cinefilia relacionada ao fazer crítico na época do surgimento da política dos autores tem seu desdobramento lógico na produção cinematográfica pós-moderna (e quando Tarantino "batiza" sua produtora com o nome de um dos filme de Godard, está fazendo também sua *reverência* cinéfila). Nos anos 50 e 60 os *Cahiers* eram cinéfilos com um fraco pela produção profusa do cinema norte-americano do qual, por isso, conheciam a estrutura de gênero e também a marca dos autores. Sua discussão era uma forma de, por meio de um olhar mais denso, garantir uma autoridade de conhecedor que caracteriza o crítico. Sua prática posterior foi fazer cinema. Um cinema repleto de referências à cultura visual dos filmes dos EUA. Cineastas da geração posterior, como George Lucas, Steven Spielberg, Brian de Palma[10] e, mais tarde, Quentin Tarantino (entre outros), trilharam caminhos parecidos, partindo do amor pelo cinema para a homenagem aos seus diretores e filmes favoritos (ou simplesmente aos clássicos). Essa geração de autores colecionadores marca sua obra pela recuperação, releitura, ressignificação da obra de seus ídolos. Alguns desses novos autores trabalham sobre a imageria do cinema, outros sobre a imageria da cultura popular, e outros ainda recuperam a imageria de outros autores.

Figura 1: em preto e branco, a cena de *Bande à part*, seguida de sua citação em *The dreamers*, em cores. (Imagens: DVD)

9 - Como se pode ver nesta edição: <http://www.youtube.com/watch?v=P4MV1NLejQ0> (acesso em 5 junho 2012).

10 - Em 1981, Brian de Palma dirige *Um tiro na noite* (*Blow out*), que faz uma referência tanto ao título quanto ao próprio *leitmotiv* de *Blow-up, por trás daquele beijo* (*Blow-up*, 1966), um dos filmes mais importantes de Michelangelo Antonioni.

A relação de diálogo que esses autores pretendem estabelecer através dessas citações e referências se dá através dessas unidades de memória, os *memes*. O *meme de cinema*, conforme venho tratando em minhas pesquisas, é um conceito que tem origem na prática social do meme de Internet, o qual, por sua vez, tem origem na teoria genética. Como prática social, o *meme* é, segundo Blackmore (1999[11], apud Recuero, 2006), uma forma de aprendizado fundamentada na *imitação*. Na taxonomia de memes proposta por Raquel Recuero (2007), um dos tipos, o *meme local*, depende da interação e, por isso, tem como característica a capacidade de gerar agregação. "[...] Esses memes proporcionam que os laços sociais sejam fortalecidos, reduzindo as distâncias sociais e criando grupos." (Recuero, 2007, p. 28)

A função bem sucedida de um *meme* de cinema – ser muito replicável/replicado e bem compreendido – é algo que depende de um suporte, dado por uma cultura, e da interação social, algo que acaba por fortalecer laços entre os membros dos grupos e por assegurar a manutenção da linguagem que atravessa esses códigos. Os grupos, que podem ser os cinéfilos, os "nerds de cinema" ou os conhecedores da linguagem cinematográfica (críticos, por exemplo), são colecionadores de memórias. A interação entre seus membros se estabelece por uma identificação e pelo prazer no reconhecimento dessas referências, citações, homenagens e marcas de autoria de forma geral. A manutenção da sociabilidade dentro desses grupos se faz, entre outras coisas, sobre o sentimento de pertencimento dos membros com relação ao que os une, e essa pertença se dá pelo reconhecimento desses códigos, desses *memes*. O suporte que a cultura dá a esses *memes* é visto especialmente no cinema norte-americano, onde a recorrência das referências e citações evidencia a potência de diálogo que o colecionismo pressupõe.

O COLECIONISMO NOS TEMPOS DA COLAGEM: O PAPEL DA MEMÓRIA NA ERA DO FIM DAS GRANDES NARRATIVAS

A prática da colagem, da apropriação e da citação é amplamente descrita como parte da retórica visual pós-moderna, como venho dizendo aqui. "Apropriação/citação" é a primeira das 10 categorias definidas por Flávio Cauduro e Pedro Perurena (2008) que vão constituir essa retórica. "Ao misturar formas familiares com novas mensagens, os designers apostam no imaginário coletivo para o entendimento da ironia e irreverência de suas mensagens [...]", falam os autores (p. 108). Essa aposta no imaginário coletivo, que não é só prerrogativa do design ou da publicidade, é uma carta de partilha das mesmas imagerias, uma prática que se faz a partir do reconhecimento de que certos objetos de memória são parte de um inventário universal ou, ao menos, de um inventário particular, de uma comunidade específica. Dubois (2004) divide em quatro as eras do cinema. A última, que tem início no final dos anos 70, é o *cinema maneirista*, o cinema típico dos anos 80:

> O cinema "maneirista" é portanto, em primeiro lugar, um "cinema do depois", feito por quem tem a perfeita consciência de ter chegado tarde demais, num momento em que certa perfeição já fora atingida em seu domínio. [...] o problema fundamental que se coloca para o maneirismo é o de como fazer ainda, como lidar com a tradição. (Dubois, 2004, p. 149)

Não necessariamente sem opções, a não ser a de fazer um cinema "à maneira de", mas certamente enxergando no passado a perfeição já atingida, o autor de cinema tipicamente pós-moderno é aquele que, entre tantas outras "manias", dedica sua obra a um reconhecimento dessa perfeição, uma reverência nostálgica de quem nasceu numa ressaca depois da qual não é mais possível que exista algo à altura. Talvez o cinema de Tarantino seja um manifesto – ainda que não exatamente de natureza política – pela valorização de um cinema que não se faz mais. Uma homenagem ao cinema de *kung-fu*, aos filmes de samurai, aos B norte-americanos com carros que também não se faz mais, aos clássicos do *faroeste*. Um colecionista que guarda raridades em seu acervo que só outros colecionistas reconhecem, que só outros conhecedores admiram, que só outros admiradores compreendem dentro de uma lógica memorial da organização.

As marcas de autoria de Tarantino em seus filmes, especialmente as citações e referências, estabelecem relações não apenas horizontais, explorando os itens "raros" de sua coleção de imagens de filmes. Há também uma relação vertical, em que o cineasta reorganiza essas

11 - BLACKMORE, Susan. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

referências visuais a partir de sua própria obra, auto-referenciação que potencializa a interação entre Tarantino e sua comunidade de fãs. Em *À prova de morte,* as cores do carro da personagem Kim representam a roupa da personagem de Uma Thurman, A Noiva/ Beatrix Kiddo, de *Kill Bill vol. 1* (2003), que cita literalmente o uniforme usado por Bruce Lee em *Jogo da morte* (*Game of death,* Robert Clouse, 1978). O uniforme de torcida organizada da personagem Lee (como Bruce *Lee*) de *À prova de morte* é também uma referência ao uniforme amarelo em *Jogo da morte* e *Kill Bill vol. 1* (Figura 2). O time cujo nome aparece no uniforme de Lee é o *Vipers*, que cita os *Deadly Viper Assassination Squad* (Esquadrão Assassino de Víboras Mortais), grupo do qual Bill e Beatrix Kiddo fazem parte.[12] Outras marcas são criadas a partir de recorrências em filmes dos gêneros que Tarantino costuma citar, mas ganham, no conjunto de suas obras, a importância de efeito de linguagem, como é o caso do "ponto de vista de Tarantino" ou "ponto de vista do cadáver". Trata-se da tomada que o diretor empreende em absolutamente todos os filmes que assina, um *contre-plongée* (normalmente de dentro do porta-malas de um carro) que sugere a visão da vítima daqueles que teriam sido seus algozes. Essa costura funciona, eventualmente, como a sutura que sustenta o universo que Tarantino cria, onde podemos imaginar todos os seus personagens vivendo num mesmo espaço e tempo e, em alguns momentos, até tendo seus caminhos cruzados uns pelos outros. A *tese* tarantinesca apresentada no curta brasileiro citado na introdução deste artigo explica essa sutura.

As referências horizontais e verticais não são apenas marca de um diretor. A *Pixar Animations* é reconhecida por citar ou referenciar o cinema (e a cultura pop), mas principalmente por – a despeito de cada filme ser assinado por um "diretor" - referenciar seus filmes uns nos outros. O contexto de produção da animação nos permite a flexibilidade entre o conceito de autor aplicado sobre o diretor do filme e o conceito de autor aplicado sobre o estúdio. O que aproxima a Pixar da prática tarantinesca que pressupõe diálogo com a comunidade de cinéfilos e fãs de seus filmes é que ambos os autores não citam, referenciam ou homenageiam o cinema somente, mas escondem de fato sinais (que, a partir da cultura do DVD, podem

12 - Para os "não iniciados", um guia de referências dos filmes do diretor pode ser encontrado no site *The Quentin Tarantino Archives*, disponível em: <http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Main_Page>, acesso em 31 mai 2012.

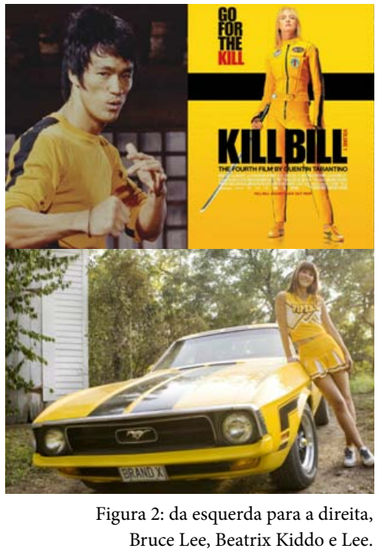


Figura 2: da esquerda para a direita, Bruce Lee, Beatrix Kiddo e Lee. (Imagens: divulgação)

ser chamados de *Easter eggs* – ovos de Páscoa) que funcionam como prêmios. Esses prêmios são unidades de memória e também códigos que existem para reconhecimento e recuperação por parte de uma comunidade de colecionistas espectadores, os quais são capazes, por possuírem vasto repertório e profundo conhecimento dos objetos de adoração, identificar mesmo uma sutil citação a um dos outros filmes do estúdio (ou do próprio cinema como um todo) (Figura 3).

A linguagem e o diálogo que o colecionismo no cinema contemporâneo cria tem uma função social de interação e sociabilidade. Organiza a memória, permite sua manutenção e recupera do esquecimento aquilo que classifica em seu inventário, que discutem não apenas a própria memória, mas o cinema e o papel dos filmes como prática social. Os memes de cinema estabelecem um laço entre os autores desses produtos culturais (os filmes) e seu público. Nesse sentido, o autor pós-moderno no cinema, por meio de sua expressão estética subjetiva e das marcas que deixa em seus filmes, cumpre uma função de recuperar o sentido histórico perdido no contemporâneo e, principalmente, de inscrever na cultura visual pós-moderna outros caminhos de sociabilidade. Através da memória, como se faz desde o início dos tempos, o autor de cinema estabelece laços de interação, um espaço de experiência comunitária e uma narrativa. Essa narrativa, que é pessoal e, também, universal, pode ser uma resposta ao *Zeitgeist* contemporâneo, onde se considera que as grandes narrativas tenham tido seu fim ou não tenham mais crédito. Assim como aconteceu com *o autor*.

Figura 3: da esquerda para a direita, Bruce Lee, Beatrix Kiddo e Lee. (Imagens: divulgação)

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O Rumor da língua**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984. p. 65-70.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAUDURO, Flávio V.; PERURENA, Pedro. A retórica visual da pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, dezembro de 2008.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O que é um autor**. Lisboa: Passagens/Vega, 2002.

JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo:** A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Editora Ática, 1996.

MARSHALL, Francisco. Epistemologias históricas do colecionismo. **Episteme**, Porto Alegre,n.20, p.13-23, jan./jun. 2005.

PELLEJERO, Eduardo. Política de autores e morte do homem: Notas para uma genealogia da crítica cinematográfica. **Revista Interfaces**, Guarapuava, 2, dez. 2011. Disponível em: http://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/view/1274/1411. Acesso em: 30 mai. 2012.

PENKALA, Ana Paula. O mal-estar na visualização e outras estéticas. Da imageria do audiovisual pós-moderno. 2011. 307 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação, UFRGS, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/30199>. Acesso em: 31 mai 2012.

RECUERO, Raquel. Memes em Weblogs: Proposta de uma Taxonomia. In: **XV Compós, 2006, Bauru. Anais da XV Compós**, 2006. Disponível em: <http://pontomidia.com.br/raquel/compos2006.pdf>. Acesso em 17 abr 2012.

_____. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. **Revista FAMECOS**, v. 32, p. 23-31, 2007. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/1969/1785>. Acesso em 17 abr 2012.

RIBEIRO, Virgínia Cândida. Apropriação na arte contemporânea: colecionismo e memória. In: **XVII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais.** Florianópolis, ago. 2008. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/075.pdf>. Acesso em 30 maio 2012.

O Percurso Gerativo de Sentido e o Produção Audiovisual: Uma forma alternativa de pensar a Direção Cinematográfica

Josias Pereira[1]
Docente nos curso de cinema da UFPel,doutorando em Educação da UFPel e Coordenador do grupo de Pesquisa "Percurso Gerativo de Sentido na direção de Atores"

A direção de uma obra audiovisual passa por várias etapas, dentre elas, a construção da linguagem audiovisual, que perpassa o roteiro, ensaio com atores a escolha de planos dentre outros elementos, porém na analise do roteiro em muitos momentos a subjetividade do grupo é colocada em primeiro lugar. Para diminuir estes, ruídos incorporamos na analise do roteiro o Percurso Gerativo de Sentido de Greimas, uma ferramenta importante para decodificar o texto, entendendo o que o texto diz e como diz o que deseja dizer. Diminuímos assim a subjetividade que a equipe tem na interpretação do roteiro, possibilitando uma visão diferenciada na direção cinematográfica.

1. ROTEIRO

O cinema desde a sua gênese foi fruto de inovações tecnológicas de diversas áreas diferentes dentre elas destacamos as pesquisas de William Fitton (thaumatrópio, 1825), Joseph-Antoine Ferdinand Plateau (fenacistoscópio,1829), Will George Horner, (zootropo,1834), Emily Reynaud (praxinoscópio,1877), Eadweard Muybridge [2] (zoopraxiscópio 1876). Esse acumulo de conhecimento proporcionou as pesquisas de Étienne-Jules Marley (1882), Louis Aimée Augustin Le Prince, (1888), Thomas Edison (1892) até

1 - erdfilmes@gmail.com

2 - Em 1872 o Governador da Califórnia Leland Stanford, defendia que existia um momento durante a corrida de cavalos que as quatro patas do animal não tocavam a terra. Para provar sua teoria convidou Eadweard Muybridge para testar cientificamente. Assim 24 máquinas fotográficas foram colocadas ao longo da pista de corrida, e em uma das fotos foi provada que existia um momento que os cascos não tocavam o chão, foi a origem da fotografia em serie. E utilizou o zoopraxis-cópio pode recompor o movimento.

culminar na invenção dos irmãos Lumière em 1895 com a primeira exibição pública realizada no dia 28 de dezembro no Salão do Grand Café de Paris. Com a projeção do filme: "A Saída dos Operários da Fábrica Lumiere" e "A chegada do trem à Estação Ciotat". Podemos dizer que foram os primeiro documentários realizados, já que a câmera era usada para registrar uma ação real. No ano seguinte os irmãos realizam o curta metragem: "O Regador Regado", nesta ação é a primeira vez que atores são usados de formar a representar uma ação pensada e criada anteriormente através de um roteiro, para isso a equipe muda, além do operador da câmera, existem os atores e a passagem da idéia do diretor para os atores.

No roteiro do filme de Lumiere, uma pessoa rega o jardim quando um garoto ao fundo aparece e percebe a ação e tem a idéia de pisar na mangueira. Ao pisar, a água para de sair, o que faz o jardineiro olhar a mangueira para ver o que aconteceu, e o menino tira o pé, e um jato de água surge molhando o jardineiro, que percebe o menino rindo e corre atrás do mesmo e reclama. Toda essa cena teve que ser ensaiada e realizada na frente da câmera que apenas observa tudo sem ter seu enquadramento ou ponto de vista modificado, câmera fixa. Podemos perceber neste curta, que o roteiro foi escrito, pensado ou organizado, de uma maneira de como a câmera iria focalizar toda a ação, e recriar a realidade.

A mudança no processo de planificação da filmagem ocorre no momento em que a figura do câmera man perde espaço para a do diretor de cinema, que em 1907, passa a comandar as decisões da produção do filme. Assim inicia o processo de decodificação do texto, o diretor tem que passar suas idéias para o câmera man. Com a separação do câmera man e o diretor, era preciso que algo facilitasse a comunicação entre essas duas pessoas, surge então os planos, movimentos de câmera e a linguagem cinematográfica vai se estruturando. Outro ponto, é que com o aumento da metragem dos filmes que passa do curta para longa metragem, contribui para que o roteiro ganhe espaço dentro da narrativa audiovisual. Surge assim a gênese do roteiro.

O roteirista, que não é mais o câmera man, necessita escrever através de signos o que o câmera deverá captar. Escrita essa que deve apresentar o menor ruído possível, sem margens para muitas interpretações, necessitando assim de uma escrita própria, muitas vezes simplista e repetitiva. O roteiro de cinema foi desenvolvido e aperfeiçoado para atender as exigências do planejamento da produção, visando assim, diminuir os custos e ampliar a margem de lucro. E o diretor é quem vai traduzir o roteiro e codificá-lo em imagem.

2. ROTEIRO PARA O CINEMA

Outra forma de pensar o roteiro, é que ele é uma obra inacabada, já que a visão do diretor e equipe é o que transformará o significante em significado, escrita em imagem.

A base da narrativa fílmica começa pelo roteiro, porém ele apresenta apenas palavras enquanto o filme é uma sucessão de imagens, e a função do diretor é fazer a transposição das palavras (significantes) para o mundo das idéias /imagens (significado) para um público determinado. "Um roteiro já é um filme" (CARRIERE, 2006,p12), pois o roteirista escreve para o cinema, lembrando que roteiro não é literatura, é uma obra inacabada em construção, é como os alicerces que sustenta um prédio, que em muitas vezes não é visto e nem pensado, mas que sem ele o prédio não existiria.

2.1. O PROBLEMA DA INTERPRETAÇÃO

O roteiro deve ser visto como um instrumento destinado a vários leitores, é uma ferramenta de trabalho, cuja leitura tem a finalidade da realização da obra audiovisual. Para isso ele apresenta como instrumento principal o significante (verbal, concreto) e por isso está submetido as leis da gramática e da discursividade, assim é a primeira barreira entre o mundo das idéias[3] e a realidade que o roteirista deve passar, é a elaboração e decodificação do roteiro. Para (Carrière, 2006, p54): "A escrita do roteiro é uma escrita específica e deve ser rica em imagens que devem apresentar (representar) ações carregadas de dialogo". O roteiro assim fica com a função de contribuir para criar a obra ficcional, é importante que o roteirista conheça a linguagem cinematográfica. Por isso o roteiro tem que ser

3 - Aqui estamos utilizando a base platônica sobre a criação ser realizada no mundo das ideias diferente de Aristóteles que vai defender o mundo real.

uma escrita especifica dentro de uma estrutura (ação – personagem – dialogo – ação) com algumas mudanças estruturais, está é a estrutura básica do roteiro, onde em muitos casos o pleonasmo é aceito em função do entendimento, pois o roteiro não pode deixar duvidas, pois tem como objetivo ser um norteador para a equipe poder trabalhar. Não posso escrever o dia amanhece feliz, isso PE literatura, tenho que apresentar isso em imagens. Amanheceu. Folhas caem no chão, menino no banco olha em volta e sorri quando o vento levanta a saia da menina que vai para escola. A menina ri de si mesma.

3. DIREÇÃO AUDIOVISUAL

A direção audiovisual é realizada pelo diretor e sua equipe de criação, geralmente composta pelo diretor de fotografia, diretor de arte e o designer sonoro. Este grupo que realiza a codificação entre o roteiro e o produto pronto, ou seja, no nosso caso o filme audiovisual. O diretor, também conhecido como maestro da obra audiovisual, ao receber o roteiro tenta se apropriar do contexto, e para isso usa a sua representação social do momento, ficando assim a interpretação do roteiro algo subjetivo da interpretação do diretor, o que nem sempre está ligado ao que o roteirista desejou apresentar. Aqui apontamos como o primeiro ruído que a obra vai passar.

Como funciona esta subjetividade?
O roteirista pensa, coloca no papel o que imagina, e para isso usa a escrita. O diretor interpreta o texto, e passa para a equipe o que deseja fazer. O publico, na verdade vê o que a equipe do diretor entendeu, as vezes distante da realidade do que o roteirista pensou.

Roteirista – (1º subjetividade) – passa do significado para o significante.

Diretor – (2º subjetividade) – passa do significante para o significado

Público – (3º subjetividade) de um significado para a representação social do espectador.

A função do diretor é realizar a mediação entre o roteiro significante e as imagens que serão criadas pela sua equipe, o significado. Para isso uma das funções é a decupagem de direção e a analise técnica do filme, passando pela escolha dos atores e ensaio de como a mise en scene [4] será realizada. O que queremos apresentar é que todas estas ações do diretor e de sua equipe, estão centradas no roteiro e na interpretação que cada um ira realizar da obra.

3.1. PROBLEMA DE PESQUISA

Nosso problema de pesquisa é se existe algum meio para diminuir a subjetividade na interpretação do roteiro, perceba que não estamos limitando a criatividade do diretor, mas sim diminuir o ruído e a subjetividade de toda a equipe, a passagem da 1º subjetividade (criação/ roteiro) para a 2º subjetividade (interpretação/diretor). Sabendo o que o roteirista deseja passar, e como o texto diz isso de forma concreta e não apenas subjetiva, diminui o ruído na interpretação e o diretor pode criar com base em uma interpretação do texto e o que ele diz mais "sólida". Para isso estamos testando em nosso grupo de pesquisa[5] o Percurso Gerativo de Sentido de Greimas (1985) na direção cinematográfica.

4. PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

Podemos traduzir semiótica como a ciência dos signos, porém é uma definição pobre diante da dimensão que a mesma apresenta. A semiótica Greimasiana, também é conhecida como semiótica do discurso ou semiótica francesa. A semiótica Greimasiana tem base na fenomenologia, sendo assim se interessa pelo "parecer do sentido" e dos discursos que o manifestam.

Por que a escolha desta teoria?
A semiótica analisada procura descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz. (Barros 2005) examinando, em primeiro lugar, o seu plano de conteúdo. Na semiótica, o texto resulta da junção de um plano de conteúdo e um plano de expressão. Aquele analisa o discurso, que é estudado por meio do percurso gerativo de sentido, e este é uma ação verbal, não, verbal ou sincrética.

4 - Palavra de origem francesa, no teatro clássico se refere à movimentação e posicionamento no palco, e no cinema/no sete de filmagem.

5 - Grupo de Ensino criado em 2011na UFPel e agora grupo de pesquisa sobre o Percurso Gerativo de Sentido na direção de atores

Resumindo podemos fazer esta analogia.

Plano do Conteúdo - Roteiro

Plano da Expressão - Gravação da obra, interferência da equipe, criação artística, até o produto final.

Poder entender a ação (o fazer) do sujeito como diferentes combinações (querer, dever, poder e saber) dependendo do plano narrativo criado para o sujeito / personagem.
Somos seres sociais, e trocamos informações o tempo todo através da linguagem, e por meio da linguagem, que apreendemos o mundo e o interpretamos. Sendo assim, a escrita é algo de suma importância, pois representa o pensamento do autor. Esse texto será interpretado por um leitor que terá que decodificar o significante. Para Greimas(1985) o significante é componente mediador entre a coisa em si (real) e sua representação psíquica (subjetividade). Ou seja, o texto escrito (real) possui diversas silabas que compõem uma palavra que representa uma idéia. Essas palavras juntas, criam um significado para o leitor. Para Greimas o significado é a representação psíquica de algo real (imagem mental - subjetivo). Porém, a união deste significante (letras) em imagem mental, é feito através de uma significação.
Signo = Significante + significado.
Assim para Greimas (1985), em uma analise do texto, o mesmo é o objeto de significação, ou seja, como interpretar um texto diminuindo os ruídos entre este significante e o significado.

> Uma análise imanente, ao reconhecer o objeto textual como uma máscara, sob a qual é preciso procurar as leis que regem o discurso; considerar o trabalho de construção do sentido, da imanência à aparência, como um percurso gerativo, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, em que cada nível de profundidade é passível de descrições autônomas; (BARROS, 2005,p13).

O enfoque semiótico procura organizar o texto como uma totalidade de sentido e determinar o modo de produção desse sentido em seus diversos níveis do mais simples ao mais profundo, mas como o texto faz isso?

> O texto, objeto da enunciação, é uma ilusão — referencial e enunciativa — e, para ser explicado, precisa ser desbastado dos efeitos de sentido aparentes. Sob a aparência, busca-se a imanência do discurso; sob a máscara, as leis que o produzem. (BARROS, 2005, p14).

Em outras palavras, Greimas tenta descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz, examinando, em primeiro lugar, o seu plano de conteúdo concebido sob a forma de um percurso global que simula a "geração" do sentido.
Para isso a significação é um elemento importante, pois pode ser vista como um processo individual e construída também na interação com o contexto social e cultural do individuo. Mas o que seria a significação? A significação surge, e serve para dar significado ao significante.

Daremos um exemplo simples:
Em uma aula o professor entra com uma pedra e coloca na mesa. Ate o momento essa pedra é um significante, mas se o professor escreve no quadro que o aluno que receber a pedra ira apresentar um trabalho na próxima aula, ou seja, a pedra passa a ser um signo determinado para aquele grupo. Assim, o professor deu um significado aquela pedra, isso seria a significação dada a simples pedra. É nessa significação, que o diretor ira trabalhar com aquele grupo especifico.

4.1. NÍVEIS NARRATIVOS

No percurso gerativo de sentido, é dada ênfase no falante e no seu desempenho e competência, neste caso entende-se competência como conhecimento da língua que o falante tem (interação social com o meio). Para Greimas o estudo da semiótica se desenvolve com o objetivo de buscar o sentido dos textos em diversos níveis.

> O discurso é encarado pela semiótica como uma superposição de níveis de profundidade diferente, que se articulam segundo um percurso que vai do mais simples ao mais complexo, do mais abstrato ao mais concreto (BARROS, 2005, P15).

Greimas (1985) apresenta os níveis fundamentais e explica como o

sentido é organizado, permitindo analisar e estudar e tomar o processo de significação como objeto de estudo. Para Greimas, a narratividade se constrói em três níveis de complexidade diversas:Estrutura discursiva; Estrutura narrativa; Estrutura elementar ou fundamental. Greimas analisa o percurso, que vai do mais simples ao mais complexo, do mais abstrato ao mais concreto, dependendo do significado que o leitor da ao texto.

Estrutura Discursiva: a narrativa é a primeira etapa do percurso gerativo do sentido, a mais simples e abstrata e mínima, ou seja, é a primeira decodificação que o leitor faz, sem relacionar as coisas, apenas conhecendo juntando os significantes.

Estrutura Narrativa: organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito, das ações que ele vive. (Manipulação – Competência – Performace - Sanção).

Estrutura Elementar ou Fundamental: nela surge a significação como uma oposição semântica.

Greimas apresenta neste percurso do mais simples ao mais complexo para podermos analisar um texto. E não podemos esquecer que em uma obra audiovisual o roteiro passa a historia através do suporte lingüístico do texto. E como interpretar este texto?

5. O ROTEIRO E O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

Como já apresentado, o roteiro é o eixo norteador de todo o percurso da criação fílmica, é nele que o diretor e sua equipe vão realizar a decodificação do mesmo do significante para o significado, porém a interpretação destes signos passa pela significação que é a união dos pontos de referencia do signo tendo o mesmo como a junção de significante e significado. Como aquele é concreto, (palavra, imagem real) fica para este a subjetividade de cada um da equipe, e como internalizou através da significação o significado dado dentro do contexto social e cultural, ou seja, o texto quando sai do significante e é interpretado pela equipe passa pela subjetividade de cada um. Porém esta subjetividade é a 2º, pois a 1º foi a criação do roteirista que imaginou a história e transcreve a mesma usando seu repertório

(significante). Poderíamos pensar assim

O roteiro nasce da 1º subjetividade do autor, ele ira passar do mundo das idéias para a escrita que esta ligada a seu espaço cultural

> **(A)** Mundo das Ideias - **(B)**Escritor - **(C)** roteiro--
> **(D)**diretor -- **(E)**Filme -- **(F)**Público

assim nasce o roteiro que fica registrado sobre uma base lingüística (Significante). O diretor ao ler o roteiro, realiza a 2º subjetividade, e o filme ao ser assistido pelo público, finaliza com a 3º subjetividade, assim, o diretor e sua equipe tentam entender a 1º subjetividade, e usam a linguagem certa para o público poder entender 3º subjetividade.

Greimas definiu o esquema narrativo em etapas que o enunciatário vai tomando conhecimento ao ler um texto, analisando o conteúdo da expressão que são eles manipulação, competência, performance e sanção. Neste caso em nossa analise daremos ênfase no momento ao nível Narrativo. Utilizaremos este conceito da semiótica para uma aplicação em pratica de analise de roteiros. O roteiro apresenta vários níveis de analise, dependendo do diretor, atores e equipes e a visão que cada um tem do mesmo. Assim, o diretor usando o percurso gerativo de sentido, passa a entender o que o autor quis dizer, entendo a primeira subjetividade, diminui o ruído para a criação, não estamos aqui querendo limitar a criatividade do diretor como já apresentado.

O esquema narrativo é constituído em manipulação, competência, performance e sanção e no nosso caso é a fase mais importante de analise, pois é neste nível que cada personagem tem o seu desejo que pode ser traduzido em uma modalidade de: Saber-Fazer, Poder-Fazer, Dever-Fazer e Querer-Fazer. Qual a motivação que leva o personagem a agir. Todo personagem vive através de um desejo ou pela falta do desejo (conjunção (ter o desejo) e disjunção (perder ou não ter o desejo)).

Como é dividido este esquema narrativo?

Manipulação: A manipulação é algo sutil e feito em cima do desejo, do querer do outro personagem, induzir alguém a fazer algo. Querer

fazer, poder fazer.

Competência: O personagem tem e sabe como fazer algo que é preciso, seja através de sua força, inteligência, beleza, ou seja, tem competência para fazer o que é necessário.

Performance: A competência é melhorada com a performace, que ira ajuda a realizar a ação necessária.

Sanção: a recompensa final, o personagem esta em disjunção com algo e no final consegue a sanção, o seu querer entra em comunhão, em junção.

5.1. COMO ANALISAR O ROTEIRO COM O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO?

Dividimos em dois momentos,o primeiro centrado no Nível Narrativo e o outro no Nível Fundamental. Neste tentaremos descobrir a oposição semiótica do texto e naquele os desejos e deveres de cada personagem.

Sinopse do Curta "João Urbano"

[6]João urbano é uma pessoa simples de 25 anos, mora em uma comunidade pobre na cidade de Arroio Grande no Rio Grande do Sul. Urbano saiu da cidade para tentar a vida em uma cidade maior, porém só encontra dificuldade. Ao trabalhar em uma copiadora de faculdade, vê a possibilidade de mudar de vida e ter conhecimento. Urbano, passa a ler os textos e assistir aula de alguns professores, é ignorado pelos alunos da faculdade particular, porém uma aluna Daniela da atenção para ele que se apaixona por ela, e se esquece que são de universos diferentes. Urbano descobre que existe algo pior que a pobreza, amar e não ser correspondido, porém ainda não perde a esperança de fazer a sua faculdade. Prefere estudar, do que ter um amor passageiro.

Em função limite do texto iremos apresentar a escaleta[7] do roteiro.

6 - Roteiro do autor registrado na biblioteca Nacional registro 554.282 livro 1.056

7 - Resumo de cada cena

Roteiro: João Urbano
Cena 01 – Copiadora
Carlinhos explica a Joao como funciona a copiadora.
Cena 02 – Copiadora
João faz alguns testes de funcionamento da copiadora.
Cena 03 – Copiadora
Urbano fica parado, faz algumas copias tenta conversar com as pessoas que não conversam com ele.
Cena 04 – Casa Urbano
Urbano escreve para a mãe que esta em um trabalho bom e que as pessoas gostam dele.
Cena 05 – Copiadora
Alguém que a câmera não mostra lê a carta para a mãe de Urbano.
Cena 06 – Copiadora
Urbano tira copia para Daniela que conversa com ele e se encanta com a beleza da menina.
Cena 07 – Copiadora
Prof Mendez convida Urbamno para assistir suas aulas de manhã cedo antes da copiadora abrir.
Cena 08 – Sala de Aula
Urbano assiste aula de Mendes e senta do lado de Daniela sendo o único a responder as questões que o professor Mendes realiza.
Cena 09 – Copiadora
Daniela convida Urbano para estudar na praça
Cena 10 – Casa Urbano
Ele escreve para mãe, informando que esta na faculdade estudando e apaixonado.
Cena 11 – Praça
Urbano espera Daniela, estudam, e quando quase se beijam, aparece amigos de Daniela que zombam da cena, o que faz urbano ir embora.
Cena 12 – Sala de Aula
Urbano chega na sala vê Daniela e senta longe dela e fica anotando as informaçoes da aula. Os amigos dela na sala riem dele quando entra.
Cena 13 – Copiadora
Ele tirando copia e em seguida escreve para a mãe que prefere estudar a se apaixonar.
Cena 14 – Copiadora
Câmera se afasta e mostra que quem lê a carta para a mãe dele é Daniela que lê chorando quando Urbano fala que prefere estudar a amar.
FIM

Ao ler o roteiro, o diretor pode usar de sua subjetividade e imaginar o que o roteirista deseja passar ou usar o percurso gerativo para entender as ações do personagem com base no que esta escrito e não

interpretado.

Nível fundamental – analisar a oposição semiótica do texto. Ao fazer isso vemos que o roteiro esta na verdade falando de sonhos X não sonho. Porém notamos que no roteiro o seu desejo muda, a disjunção falta do sonho existe ainda, mas naquele momento o texto da ênfase a falta de amor. (disjunção com o amor).

Assim posso no momento fechar a idéia do texto em dois aspectos:
1º - Sonho X Não sonho
2º - Amor X solidão

O que já possibilita o diretor ter uma visão diferenciada para a interpretação do texto.

No segundo momento, entra a analise do Nível Narrativo. Urbano tem um desejo, mudar de vida, é o seu sonho, porém no meio da trajetória surge outro desejo, o amor que tem um início platônico e pode se tornar real, porém quando surge a dificuldade seu desejo primário retorna (nível fundamental) e deixa o amor platônico de lado em função do seu sonho, objetivo maior.

Vamos analisar o nível Narrativo, que é composto por quatro etapas distintas: manipulação, competência, performance, sanção. No caso, Urbano tenta encontrar no trabalho (performance) uma competência para sua sanção, para isso manipula o dono da Xerox, informando que tem competência para trabalhar na copiadora. No caso a manipulação de Urbano (saber usar a copiadora), que é a junção que o dono da copiadora precisa, assim Urbano, está dentro da junção de Carlinhos. Quando Urbano fica lendo os textos, e o professor Mendes vê e o convida para assistir suas aulas, mostra que é através deste ato simples que Urbano apresenta competência para assistir as aulas de Mendes, que tem disjunção com o interesse da turma e vê em Urbano uma conjunção com as suas aulas. Quando Urbano conhece Daniela e ficam amigos, ela vê em Urbano junção de amizade, e Urbano vê nela uma forma de ter conjunção com a sua solidão. Assim ele muda de Plano Narrativo, deixa os estudos em segundo plano e se preocupa com o romance com Daniela. Vai ao seu encontro, e ao ser zombado pelos amigos dela, vê nisso uma disjunção para felicidade com ela, reencontra o seu objetivo principal que é a junção com o sonho. Percebe que não pode ficar com Daniela por não apresentar competência para tela (neste caso a diferença social e financeira), que é a barreira principal dentro da visão do personagem. Daniela por outro lado é manipulada pela ação de convidar Urbano para sair. Não há no texto elementos de que ela deseja ficar com ele, mas apenas ajudar. Os amigos que zombam de Daniela e Urbano usam uma representação social básica de nivelamento social, e acham que Urbano e seu estereótipos de pele morena, baixa escolaridade, dentes não perfeitos, com Daniela que é a musa e vários deles não é real, pois ele não tem competência para isso.

MISE-EN-SCÈNE

A mise en scene deste trabalho pode explorar as mudanças dos PN de cada personagem. O olhar de Pedro ao ver Daniela na primeira vez, seu olhar quando ela chega no 2º dia e não senta a seu lado. E ao mesmo tempo o olhar dela quando ele senta do lado dela com a biblioteca vazia. O olhar da bibliotecária também ao ver aquela cena e já imaginar o que está acontecendo. Ela pode parar de bater com a caneta na mesa. O jeito dele de procurar uma caneta, já que é um momento importante dentro da ação de sua manipulação, perceba que são diversas as ações que podem ser criadas dentro do que o diretor deseja passar do entendimento do texto. Claro que a subjetividade do diretor sempre existira, ate porque a criação depende disso, mas é necessário entender o texto para isso.

CONCLUSÃO

Cada personagem tem o seu desejo, junção e disjunção e o diretor conhecendo estes limites pode escolher como narrar da melhor forma.

Urbano – disjunção com a felicidade e com o amor.

Daniela – disjunção com a amizade, pois todos a desejam e são falsos.

Mendes – disjunção com a atenção.

No caso, Urbano não consegue a sanção, terá que realizar outras manipulações, ter competência para isso para poder chegar a sua sanção final.

Nossos estudos ainda são incipientes sobre o assunto, estamos testando algumas ações em nosso grupo de pesquisa

Perceba que neste momento nesta rápida analise não estou usando minha subjetividade de diretor, mas analisando o que o texto me apresenta e como me apresenta. Assim não uso de subjetividade, mas vejo e concretizo o que o texto diz e agora como diretor já sei o que o texto diz e posso agora usando a linguagem audiovisual, ver a melhor forma de contar esta historia. Mesmo que prefira usar de subjetividade, ou modificar a ação, como diretor sei a essência do texto e posso ter uma visão mais ampla do que posso fazer com a linguagem audiovisual.

Para o diretor é uma possibilidade de criação, de entender o texto e poder passar para equipe um ponto de vista diferente do entendimento do roteiro, uma forma desta relação diretor x roteirista. Estamos aprofundando o uso do percurso gerativo na direção de atores e na direção cinematográfica.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. A estética do filme. São Paulo: Papirus, 2007

BARROS, D. L. P. Teoria do discurso: fundamentos semióticos. São Paulo,2005.

BAECQUE, A. e DELAGE, C. De l´histoire au cinéma. Paris,Editions Complexe, 1998

BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CARRIÈRE, J. C. A Linguagem Secreta do Cinema. Nova Fronteira: RJ, 2006;

FIORIN, J. L - Estrutura da Narrativa - Para Entender o Texto Ed. Ática, 1990

GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. Dicionário de Semiótica. São Paulo: Cultrix, 1985.

SANTAELLA, L. O que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SILVA, J. P. O Herói Cognitivo e a Individualização dos Personagens nos Filmes Americanos. 2008.

Websites:

http://www.dc.mre.gov.br/cinema-e-tv/historia-do-cinema-brasileiro Acesso em 20 de março 2012

http://www.ancine.gov.br/ Acesso em 10 abril 2012

http://www.mnemocine.com.br/ - Acesso em 15 abril 2012

Filosofia, Arte e Videoclipe

Michele Kapp Trevisan [1]
Docente do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA)
Doutora pelo PPGCOM PUC/RS.

Muitos estudos sobre o videoclipe apontam para o lado artístico deste gênero audiovisual, defendendo sua estética peculiar. Entretanto, afirma-o como um objeto de arte pode causar muitos conflitos e nos levar a considerações levianas, principalmente quando estamos falando no campo da filosofia, aonde vários debates vêm sendo travados, desde as postulações de Platão, sobre a questão de o que é arte, afinal. Nesse sentido, o que pretendemos aqui é observar alguns pontos levantados por Alain Badiou (2002) e Jorge Maranhão (1988) sobre as articulações entre filosofia, arte (e propaganda) que sinalizem um possível caminho para abordar o fenômeno do videoclipe.

Alain Badiou (2002) propõe uma visão peculiar em seu "Pequeno manual de instetica" (2002) ele mostra um ensaio sobre a arte e as maneiras encontradas pela filosofia para pensá-la, muitas vezes a condenando e impondo a ela, pela força, rígidos limites. Por ele mesmo ser escritor romancista e filósofo, Badiou defende a inexistência da contradição entre a literatura – uma forma de arte – e a filosofia, opondo-se ao esquema alemão que coloca o filósofo como especialista isolado no mundo acadêmico, pois na tradição francesa, o filosofo participa na vida real.

Ao falar do entrelaçamento entre arte e filosofia, que sempre foi marcado por uma forte tensão, Badiou identifica três esquemas primordiais: didático, romântico e clássico. O primeiro esquema chamado de Didático ou Platônico traz o pressuposto de que a arte seria incapaz da verdade, ou seja, que toda a verdade lhe é exterior. A arte seria o puro encantamento do verdadeiro, a aparência. Neste esquema, a preocupação não se atém tanto com a idéia da arte como imitação das coisas, mas sim, como imitação do efeito da verdade. Dessa forma, ser cativo da arte desvia o ser da força do trabalho dialético, sendo que este deveria denunciar uma "falsa verdade". Na

1 - myxakapp@gmail.com

visão platônica, para ser aceita arte deve ser submetida a vigilância filosófica das verdades, servindo a educação (política, filosófica ou militar).

Em contrapartida, no segundo esquema, dito Romântico, a arte estaria apta a verdade, realizando o que a filosofia não faz mais do que indicar. Aqui, a arte educa pois ensina o poder de infinidade existente "na coesão suplicada"de uma forma. A arte é o absoluto como sujeito. Já o terceiro esquema, Clássico/Aristotélico, encontrar-se-ia entre o "banimento didático e a glorificação romântica".

Este esquema levanta duas teses: a arte é de essência mimética, da ordem da aparência, o que supõe que ela é incapaz da verdade; isso não é problemático, pois o objetivo da arte não é a verdade. Na perspectiva aristotélica a arte é algo diferente do conhecimento, livre da suspeita platônica, tendo uma função terapêutica e não cognitiva ou reveladora, o que Aristóteles chama de "catharsis". O critério da arte é agradar, não conforme uma regra de opinião, mas da ordem da catharsis, como um "tratamento sãs afecções da alma", e este agradar não deve remeter a verdade, mas a verossimilhança – "uma imaginarização da verdade deslastreada de qualquer realidade. Remetemo-nos aqui ao surgimento da idéia da estética. [2]

Já no Sec. XX, para Badiou (2002, p.18), a relação entre arte e filosofia não consegue alcançar nenhum novo esquema em grande escala. Na opinião do autor, as únicas disposições do pensamento que merecem destaque são o Marxismo, que é, em essência, platônico, a hermenêutica, que segue a perspectiva romântica, e a psicanálise, que parte para a linha clássica. Mas nenhuma destas novas interpretações teria modificado as doutrinas do entrelaçamento arte X filosofia. Na verdade, o que se acaba por perceber é uma saturação que produz um desenlaçamento dos campos. Nem mesmo as vanguardas artísticas conseguiram construir uma aliança de caráter duradouro para que se pudesse fundar um novo esquema, foram mais experiências com papel de representação e não de entrelaçamento, buscando encontrar um esquema mediador – didático/romântico – que acabou encerrado em si.

Nesta conjuntura, Badiou sugere um novo esquema, que busca pensar a arte como um conjunto cujas obras são o real e não o efeito, contrariando o esquema platônico, e irredutível a outras verdades, cientificas, políticas, amorosas, e portanto, irredutível a filosofia. A arte educa pela sua simples existência, entendendo por educação o ato de "dispor os conhecimentos de tal maneira que alguma verdade possa se estabelecer"(BADIOU, 2002 p.21). O que se deve fazer é encontrar essa existência, pensar um pensamento. Nesse sentido, a função da filosofia é mostrar a arte como tal, já que ela produz verdades. Sendo assim, as verdades podem ser artísticas, políticas amorosas e não filosóficas.

A inestetica proposta por Badiou deve então ser entendida por

> "uma relação entre filosofia e arte que, mantendo que a arte é em si mesma produtora de verdades, não pretende convertê-la em objeto para a filosofia. Contra a especulação estética, a inestética descreve os efeitos estritamente intrafilosóficos produzidos pela existência independente de algumas obras de arte."(entrevista cedida pelo autor à Folha de São Paulo de 29 de setembro de 2002)

Trata-se aqui da ligação entre filosofia e vida real, entre a filosofia e outras formas de pensamento e de criação. Essa idéia de filosofia vai de encontro ao modelo alemão e, posteriormente, ao modelo norte-americano do filósofo como especialista isolado no mundo acadêmico. Na perspectiva francesa, o filósofo está no interior da cidade, ele é militante, amante, artista. A filosofia tem dificuldade em reconhecer plenamente a independência da arte. A arte é por si mesma um pensamento, ela não necessita do filósofo, o inverso é mais correto, entretanto, o autor alerta que não se deve levar esse reconhecimento até o desprezo estético pela filosofia. Precisa-se de novos conceitos capazes de evitar tanto o imperialismo conceitual (a arte é apenas um momento secundário na vida do espírito) quanto o imperialismo estético (a arte é o único pensamento sensível e vivo). Em suma, o que deve ser considerado aqui é que a filosofia é necessária para o balizamento das verdades, e não para produzi-las

2 - Em Filosofia, o termo estética designa uma dimensão da experiência e da ação humana que permite caracterizar algo como belo, agradável, sublime, grandioso, alegre, gracioso, poético ou então como feio, desagradável, inferior, desgracioso, trágico. O termo estética pode ser utilizado em diferentes sentidos, nomeadamente. Num contexto psicológico, refere-se às experiências e comportamentos emocionais que as coisas belas provocam na pessoa. No âmbito da filosofia designa uma disciplina que reflete sobre o belo - é a designada filosofia da arte. Num sentido mais amplo, refere-se a tudo o que embeleza a existência do homem: o corpo, o vestuário, a casa, os adornos, o carro. Por fim, o termo estética é sinônimo de "teoria da criação", debruçando-se sobre as suas condições individuais, sociais e históricas.

– função esta que a arte assume.

O tema abordado por Badiou, as tensões vividas pela arte e filosofia, nos leva a um outro conflito contemporâneo que, de certa forma, segue com a discussão do distanciamento da filosofia de outras atividades do comportamento humano. Polemico talvez, o assunto proposto por Jorge Maranhão (1988) é a relação da arte com a publicidade.

Se a relação entre filosofia e arte sempre foi acometida de crises ao longo da historia, tentar unir a ciência da reflexão a uma pratica mercadológica é caminhar por uma via frágil e perigosa. Mas é por esta estrada que Maranhão se aventura, buscando investigar as relações entre arte e publicidade a partir da perspectiva da "nova retórica", a qual, com base nos estudos de Cahim Perelman, seria, para Maranhão a "mediação possível capaz de relacionar, de algum modo a atividade teórica da filosofia as atividades praticas da publicidade e propaganda" (prefacio de Mario Guerreiro em Maranhão, 1988 p.15)

O que seu estudo propõe é a possibilidade estética da propaganda/publicidade (mesmo com as distinções acadêmicas entre os termos, estamos falando da mesma coisa, a publicidade comercial) ao lado de outras manifestações tipicas da cultura de massa como o Desenho Industrial [e o videoclipe]. Seu argumento afirma a impossibilidade de existir uma mercantilidade pura, uma retoricidade pura, ou uma esteticidade pura, ou seja, com isso ele quer observar que a presença do discurso retórico na publicidade não impede a existência de um discurso artístico.

Muitos questionamentos no campo das teorias da arte e estética vem sendo feitos sobre as noções de "belas artes" e "arte pura", mas nenhum chegou a reconhecer os valores estéticos dos fenômenos artísticos da sociedade industrial e da cultura de massa, onde a propaganda estaria inserida, mas somente reconhecida como técnica ou pratica pela teoria critica da arte. Para o autor, a arte publicitária se relaciona com a atividade do desenho industrial, sendo este um objeto típico da cultura de massa e já munido de uma teoria e criticas estéticas particulares. Ainda, se as articulações criticas entre as linguagens artísticas da pintura e da fotografia, bem como da literatura e cinema, devem ser validas também, o que relaciona a publicidade e o desenho industrial. Sendo o design entendido como um objeto estético autônomo ao mesmo tempo uma mercadoria, na ordem mercantil da cultura de massa, é possível pensar a publicidade/propaganda como arte e retórica de venda e também como objeto estético autônomo.

Compreendendo as noções clássicas de retórica e estética, dentro da cultura de massa e seus valores mercantis, pode-se dizer que a publicidade é arte, e não somente a utilização de técnicas artísticas recuperadas no oficio profissional. Esta idéia leva o autor a questionar a função da arte: "se a arte já serviu a instancias religiosas, pedagógicas, políticas, sem com isso perder sua autonomia estética"... "porque perderia a perderia no serviço a ordem mercantil da sociedade administrada?" (MARANHÃO, 1988 p.23).

O autor nos mostra que a função, o serviço a que a arte esta entrelaçada não altera o fato de ser artístico. Por exemplo, na arte sacra, os oratórios por serem preces a Deus , não perdem sua condição de peças artísticas. Da mesma forma, os produtos da cultura industrial, não devem ser totalmente considerados como anti-arte (como sugere Adorno). A fotografia, ao fazer parte de um anuncio publicitário, não deixa de ser, a priori, uma forma de arte. Não se pode cair no maniqueísmo da separação entre foto artística e foto comercial. Dessa forma, segundo Maranhão (1988, p.29) "a arte publicitária é a possibilidade estética da propaganda, desde que dentro do rigor da técnica e pratica de uma propaganda critica."

Muitas teorias acerca do modo de produção capitalista, principalmente de teóricos apreciadores da perspectiva romântica do Sec XIX, pressupõem que, pelo fato de a cultura de massa e a ordem econômica terem uma condição geral mercantil de valores, produzem bens culturais estritamente mercantis. Contrapondo essas teorias, Maranhão (1988) argumenta que deve-se ter em mente o principio de que nenhuma cultura, seja primitiva, clássica ou teológica, produziu apenas mercadorias. Da mesma forma que nenhuma teve uma produção puramente estética. Qualquer extremo seria uma utopia.

Não se pode crer numa possibilidade puramente estética da (sabemos de varias obras encomendadas e pagas ao artista durante

sua execução, para serem objetos de um único dono). Também é totalmente perceptível, nas chamadas artes puras, um fator retórico. Portanto, se temos a premissa de que não existe a arte pura, a propaganda não seria simplesmente retórica. Logo, "a propaganda é a manifestação retórica da cultura de massa, sua possibilidade estética"(Maranhão, 1988 p. 30). Não se pode, é claro, considerar um anuncio de um produto como arte publicitária levando em conta apenas a argumentaçao de venda, mas sim, enquanto argumentação bela e estética. Bons comerciais sobrevivem ao ciclo de vida do produto pela estética, bem como os grandes exemplos de arte que existem ate hoje, devem ao discurso retórico que os fundamentou.

Sendo assim, devemos compreender a publicidade/propaganda como um fenômeno cultural e estético, portanto artístico, e não somente como marketing e venda. Esse entendimento se da a partir da revisão da tradição artística clássica Greco-latina, em que as obras não eram objetos de consumo individual e sim uma pratica e um bem publico. No passado não existia o estatuto da autoria, difundido pela burguesia moderna, que posteriormente veio a garantir o valor de mercadoria da arte.

A questão da autoria e da originalidade remete a visão de procedência e originalidade proposta pelos padrões de juízo da critica burguesa. Esta critica foi a responsável por inventar categorias nas quais deveriam se inserir as produções culturais para que fossem distinguidas entre arte ou não. O conceito gira em torno da questão da originalidade enquanto origem, procedência, lugar no passado, mas também ao que é inédito, exclusivo. É a originalidade da autoria/autoridade que garante a autenticidade do produto e seu valor mercadológico.

Nesse contexto, Maranhão (1988) atenta para a condição da criação publicitária: o profissional precisa pensar, intercambiar-se com outros discursos e ser critico no seu fazer, e não ser um mero reprodutor de técnicas e modelos adaptados a sociedade industrial e massificada. Para ele, "a profissão é a reflexão sobre sua própria pratica,e não apenas o seu fazer, seu oficio imediato" (p.34). Para entender a propaganda é necessário entender as experiências humanas, principalmente a arte. O processo artístico exige a sensibilidade do prazer estético, a transcendência do nível racional a uma efetivação emocional do ato da comunicação, alem de um suporte icônico, verbal ou fônico.

Conforme a idéia de Karl Marx, a arte persuade, diacrônica ou sincronicamente, transcende a historia e regulamento culturais como religião, idioma, etnia, etc. Sendo assim, Maranhão argumenta que: "se a arte é a persuasão total, a retórica perfeita, e se a retórica é tão mais persuasiva quanto mais arte, conclui-se que a retórica só é retórica enquanto possibilidade estética, da mesma maneira que a arte só é arte enquanto possibilidade retórica." (Maranhão, 1988 p.28). Para ficar mais claro, pensemos num produto, uma mercadoria em uma prateleira de um mercado – este seria um objeto mercantilizado, diferente do comercial deste produto, que invoca suas característica e vantagens, ainda que seja um outro tipo de produto, excede seu estado meramente mercantil.

Pode-se observar que o sucesso de muitos produtos não se deve apenas a suas características ou funcionalidades, não se esgota a nível racional. Muitas vezes temos um preferência por uma marca que não sabemos explicar logicamente. Esta é a idéia da transcendência, que se não existir pode fazer com que o produto se esgote em si, em sua função imediata, pois não produz a catarse. Sem uma "aura", não há como ser estético, acaba se tornando meramente uma mercadoria, e não será gerador de comportamento entre os indivíduos. Como exemplo, o autor cita a Coca-cola, pois ela se tornou bem mais do que uma tubarina, transcendendo sua função mercadológica. Assim como a Coca-cola, grandes marcas e produtos da sociedade capitalista "transcendem suas funções de uso e seus valores de troca, e são considerados geniais porque tangem o fenômeno da arte" (Maranhão, 1988 p.35).

A mensagem que Maranhão nos evidencia é de que não podemos dizer que existe uma mercantilidade pura, tampouco uma esteticidade pura dentro da cultura de massa. O caminho é o reconhecimento de que essa distinção deve estar mais na hegemonia de um dos discursos - artístico ou publicitário, inseridos numa mesma peça, do que numa evidencia previamente baseada nos traços de culturas passadas ou anterior ao surgimento da mídia de massa.
Primordialmente vista como forma artística, que inevitavelmente acaba adentrando na cultura industrial massiva, a musica passa também a ser um bem de consumo, tendo seu lado mercantil mais aflorado pela cultura pop. Neste contexto ela cada vez mais necessita

de ferramentas para ser vendida. O caráter mercantil do "pop sempre precisou de outros discursos de prazer visual que não estão à disposição nos discos". O pop sempre enfatizou o visual como uma parte necessária de seu aparato, como performances ao vivo, capas de discos, fotos em revistas e jornais, e propaganda. Desde seus primórdios, o rock era promovido por filmes, como os de Elvis e dos Beatlles. Dessa forma, pode-se notar que a importância do imaginário performático, na função de estabelecer significados na cultura popular, não é fato novo (GOODWIN ,1992 p.9). É neste cenário que surge o videoclipe.

Por associar música a imagem, o videoclipe acabou se transformando num poderoso instrumental de divulgação de artistas da música pop. A popularização do videoclipe deu-se, sobretudo, nos anos 80 através da criação da Music Television, a MTV – uma emissora de televisão primeiramente a cabo e depois aberta dedicada a exibir ininterruptamente videoclipes. A princípio, o clipe foi chamado simplesmente de número musical. Depois, receberia o nome de *promo*, numa alusão direta à palavra "promocional". Só a partir dos anos 80, chegaria finalmente o termo videoclipe (SOARES, 2004).

Hoje, o videoclipe é, portanto, uma peça audiovisual de curta duração (em media de 3 a 10 minutos), que une musica e uma montagem com imagens, sejam elas figuras, fotografias, performances, dramatizações, animações, etc., não somente para promover um artista, musica, ou disco, mas também como forma de entretenimento, quando é assistido nas emissoras especializadas, quando é transmitido em grandes telões em festas, bares, boates. E ainda, ele próprio se tornou uma mercadoria no momento em que são adquiridos em DVDs como um bem de consumo.

Para Arlindo Machado (2002), o videoclipe pode ser visto como uma forma híbrida, pois trabalha com código distintos, importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio da TV e da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar idéias ou sensações que lhe são exclusivos. O autor ainda chama atenção para uma especificidade da linguagem do vídeo a partir de numa nova forma de articular. Se André Bazin já chamava o cinema de "linguagem impura" (pois agregava códigos do teatro, da dança, da literatura, rearticulando-os), o vídeo leva esta experiência ao extremo, incorporando ainda a velocidade da propaganda e a experimentação da videoarte. E é particularmente neste campo da que muitos autores e artistas proclamam o videoclipe como uma nova forma de arte visual (AUSTERLITZ, 2007). A videoarte é uma forma de expressão artística que utiliza a tecnologia do vídeo em artes visuais. Desde os anos 1960, a videoarte está associada a correntes de vanguarda, tendo como precursor o artista Nam June Paik, que já fazia experiencias misturando musica e imagem.

Sendo assim, observamos que um videoclipe pode servir como uma peça promocional para uma música, para um cantor, ou para uma banda. Pode se revestir de uma forma artística (no campo da videoarte), pode ser uma forma de distração, de entretenimento e, ainda, pode se tornar um bem de consumo. Há uma espécie de estilo híbrido, variável, que o clipe assume em cada situação. Essa característica "mutante" do vídeo impulsiona muitas discussões entre críticos, produtores e fãs. Para Soares (2004) o hibridismo está presente no videoclipe tanto em sua forma, sendo dotado de uma linguagem mesclada e fragmentada, quanto no que ele representa enquanto um fenômeno cultural. Misturando experiências e formas de arte, o videoclipe presentifica a hibridização cultural contemporânea.

Dessa forma, como um instrumento publicitário, o videoclipe cria novas realidades de consumo. Como propaganda, busca através da estética definir uma imagem para o artista conquistar seu publico, criar afinidade entre eles. As mensagens transmitidas ultrapassam as letras das canções, provocando tipos de comportamentos, neste caso, há algo que transcende a mercantilidade, cria uma "aura", fazendo com que ocorra uma catarse, como um fenômeno artístico. É nesse sentido que queremos postular o videoclipe não só como uma ferramenta de publicidade e técnica de produção, mas também como uma forma artística e cultural. Sob a perspectiva da "nova retórica" que Maranhão (1988) propôs, ao afirmar que a propaganda pode também, e ao mesmo tempo, ser uma forma artística, podemos encarar o videoclipe da mesma maneira, uma vez que ele é um tipo de anuncio que toma emprestado varais outras linguagens artísticas, rearticulando-as (isso já indica uma reflexão), gerando um produto que pode ser tanto artístico quanto mercantil. Uma coisa não anula a outra.

Ainda, aceitando que o videoclipe é uma forma artística, não somente para ser contemplada, mas que participa e afeta a realidade e o cotidiano, estamos indicando que para pensarmos tal forma devemos nos valer da proposta da Inestética de Badiou (2002), que aproxima a reflexão da arte, fazendo uma ligação entre o pensador e a vida real, entre a filosofia as formas de criação.

Tanto a Inestetica proposta por Badiou, quanto a "nova retórica" sugerida por Maranhão, tratam de abrandar o distanciamento da filosofia em relação as praticas artísticas [e publicitárias]. Esta é a principal idéia para que se possa compreender os fenômenos culturais, como o videoclipe, numa era capitalista e tecnologica, em que a arte se transforma, muda seus suporte e se confunde com mercadoria.

BIBLIOGRAFIA

AUSTERLITZ, Saul. Money for Nothing. USA: 2007

BADIOU, Alain. Pequeno manual de inestética. Sao Paulo: Estação Liberdade, 2002

GOODWIN, Andrew. "Dancing in the distraction factory" USA. University of Minnesota Press. , 1992

LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino na sociedade pós-moderna. São Paulo: Companhia das letras, 1989

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: SENAC, 2000

MARANHÃO, Jorge. A arte da Publicidade – Estética, Critica e Kitsch. Campinas: Papirus, 1988

SOARES, Thiago. Videoclipe - o elogio da desarmonia. Recife: Ed. do Autor, 2004

Enciclopedia Itaú cultural: Videoarte, Disponível em http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854 , acessado em 25/06/2009

Cinema de rua de Kuala Lumpur, Malásia

Cinemas de rua de um certo Oriente

Ivonete Pinto[1]
Doutora pela ECA/USP, professora nos cursos de Cinema da UFPel e vice-pres. da Abraccine (Assoc. Bras. de Críticos de Cinema)

Este artigo, com vocação ensaística por exigência do tema, pretende lançar pontos de reflexão a respeito do novo modelo de negócio, que são as salas de cinema de shopping, e suas consequências: o fechamento dos cinemas de rua, o comprometimento da programação exibida nestes cinemas, a migração – ou não – do público e o aspecto comportamental das plateias de shopping. Como amostragem representativa, traremos o contexto de alguns países da Ásia, num *corpus* que se reconhece limitado, mas que ao mesmo tempo, pela diversidade do cenário, funciona para refletirmos sobre o que acontece no nosso próprio País.

O CINEMA DE RUA E SEU PÚBLICO

O fechamento do cine Belas Artes, em São Paulo, em 2011, demonstrou como um episódio como este afeta o público e principalmente a crítica. Inúmeros foram os artigos e reportagens que lamentaram, indignaram-se e mobilizaram a população para evitar que o cinema fechasse. Ato público, manifestos, abaixo-assinados, não evitaram o fechamento. O Belas Artes era uma sala especial. Não só o fato de ser um cinema de rua, mas por exibir, via de regra, uma programação de qualidade há mais de 40 anos, como o próprio nome já prometia.[2]

A partir desse exemplo, percebemos que a discussão sobre o fechamento dos cinemas de rua precisaria ser dividida em pelo menos duas: a das salas de programação comercial e as de filme de

1 - ivonetepinto@portoweb.com.br . As imagens que ilustram este artigo são de Armando Gauland, exceto às acompanhadas de crédito específico.

2 - "O Cine Belas Artes encerrou as atividades em 17 de março de 2011, após perda de patrocínio, aumento do valor do aluguel do imóvel e não renovação do contrato entre o proprietário do prédio e a administradora do cinema.. Desde que fechou as portas, admiradores do cinema criaram o grupo MBA (Movimento pelo Belas Artes)". In: Folha.com, 17.03.2012: http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/1063461-pedalada-protesta-contra-fechamento-do-cine-belas-artes-em-sp.shtml

arte.[3]

Em geral, a repercussão do fechamento de uma sala pode ter sua proporção averiguada justamente pelo tipo de programação que apresentava. Ou seja, não se trata apenas de um saudosismo, de uma questão de nostalgia. Mas da noção do significado de um tipo de programação que poderia se perder. Mas e se outra sala, situada em shopping center, passar a exibir lançamentos de qualidade o lamento diminui? Se a sala de shopping, além disto, oferecer estacionamento seguro, exibir os filmes com qualidade de projeção infinitamente superior, se o ar condicionado funcionar, se as cadeiras forem mais confortáveis? Estes são elementos que a discussão, se não se contentar em ser parcial, deveria contemplar.

O que talvez provoque o lamento generalizado, na suposição aqui levantada, esteja em dois aspectos: a programação e o comportamento do público. Se a programação das salas de shopping ativer-se apenas aos lançamentos, que é o que acontece, a cidade fica dependente da existência de cinematecas e salas alternativas, normalmente subsidiadas pelo Estado, municípios, entidades ou bancos. Cidades que não possuem este aparato, fatalmente ficam relegadas aos lançamentos comerciais, nunca tendo acesso a ciclos, mostras e eventos cinematográficos que vão além da exibição, e, mais grave, nunca tendo acesso aos filmes brasileiros.[4]

O outro aspecto, o comportamental, traduz-se pelo público que frequenta salas de cinema de shopping, que em sua maioria revela uma conduta inadequada. O que deveria ser um recinto demarcado para a fruição da arte, espaço de silêncio e devoção, foi substituído por um lugar barulhento, de falação e mastigação, ambos de modo compulsivo, ambos adquiridos em frente aos aparelhos de televisão e transferidos para os cinemas.

3 - Podemos nomear de várias outras formas este clássico e por vezes anacrônico debate, como "cinema comercial", "cinema de mercado", "cinema de arte", "cinema não-comercial", etc. Embora muitos críticos e pesquisadores façam objeções a esta distinção, entendemos que existem sim produções voltadas ao grande público que nivelam (rebaixando) a qualidade artística para alcançar o maior número de espectadores/consumidores; e que por outro lado há produções mais arrojadas em termos de estética e linguagem, cuja concepção já direciona um universo – e pequeno - específico a ser alcançado.

4 - Para um panorama da situação das salas de exibição no Brasil, ver relatório da Ancince no Observatório Brasileiro do Audiovisual em http://oca.ancine.gov.br/rel_salasexibicao.htm

Assim, lamenta-se aqui o desaparecimento de um perfil de público que respeitava o ritual de se assistir a um filme. Trata-se de um senso comum dizer que os novos públicos dos shoppings precisam ser educados. Mas como? Difícil apresentar respostas prontas para isto, já que devemos antes de mais nada problematizar esta questão de fundo cultural, que encara o cinema como uma extensão dos esportes, logo, está associado apenas ao divertimento. E se é diversão, por que não comer pipoca e conversar durante o filme?

O crítico de cinema José Geraldo Couto tem um pensamento que vai ao encontro desta inquietação. "(...) Também não sei se o ponto é simplesmente 'o fim dos cinemas de rua', como todo mundo tem insistido. O ponto, receio, é o fim de um certo cinema, de uma certa cinefilia, de uma certa atitude diante dos filmes e do ato de ver filmes".[5]

É possível supor também que o cinema de rua geraria uma crença a unir as pessoas em torno da ideia de que aquele espaço foi herdado por elas e é preciso mantê-lo em nome desta herança.[6] Por outro lado, há também a crença de que estes espaços seriam mais acessíveis a todos, portanto, mais democráticos do que as salas de shopping, onde os custos – do estacionamento, passando pelo ingresso ao refrigerante – são mais altos e, portanto, excluem. Ainda há que se pensar no cinema de rua como algo orgânico à cidade e o shopping, strictu sensu, como sendo uma cidade em si, separada, configurando-se em outra cidade.

Esta abordagem nos faz lembrar de Beatriz Sarlo, que teoriza sobre a supremacia do mercado que transforma os objetos simbólicos em bem de consumo. E a diversão, a necessidade de estar sempre em busca do entretenimento na era globalizada, que é um dos temas de Sarlo em *Cenas Da Vida Pós-moderna*, estaria por trás desta

5 - In: http://blogdozegeraldocouto.folha.blog.uol.com.br/index.html 06/01/2011.

6 - Além do Belas Artes, outras cidades promovem a defesa dos cinemas de rua, como no Rio de Janeiro, em que graças à mobilização de um grupo social, foi reaberto o Cine Joia, uma pequena sala de 87 lugares situada em uma galeria em Copacabana. O Cine Paissandu, no Flamengo, foi tombado como Patrimônio Cultural Carioca e se transformou em um centro cultural. Em Porto Alegre, ante o alegado fechamento temporário da sala Norberto Lubisco, da Casa de Cultura Mário Quintana, mantida pelo Estado, os frequentadores iniciaram um movimento que resultou na reabertura da sala de 50 lugares.

tendência que concentra a exibição de filmes em shoppings.

Nesse livro, a pensadora argentina analisa argutamente o papel do shopping na nova configuração do espaço urbano, onde reina absoluto, como uma nave espacial.[7] Mas enquanto Sarlo observa que esta nave é direcionada aos jovens, e esta é uma realidade que podemos encontrar mundialmente (no mundo globalizado, bem entendido), nos chama a atenção o fato de ser em frente a um cinema de rua que os jovens se concentram para conversar em cima de sua motos. É em Hanói, com apenas um shopping center projetado nos moldes modernos existentes, que essa cena é possível de ser encontrada (ver foto).

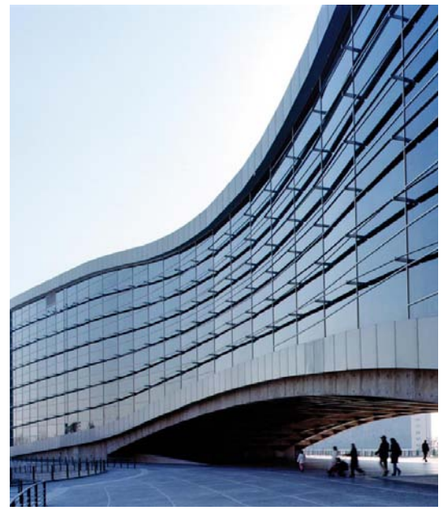
O Vietnã é um dos países que este texto enfoca, juntamente com o Cambodja, o Irã, e a Malásia, em uma geografia onde as interrelações estão no fato de ainda conviverem com os cinemas de rua e, não por acaso, são lugares que ainda possuem seus mercados públicos como sinônimo de urbanidade. É como se, com esses exemplos trazidos à tona, pudéssemos assistir aos últimos suspiros, aos estertores dos cinemas de rua.

PECULIARIDADES CAMBIANTES

Nesta pesquisa embrionária e empírica, de método fenomenológico, observamos o desaparecimento dos cinemas de rua de países onde, em tese, a globalização, notadamente nos padrões de consumo e comportamento, não alcançou ainda os índices que apresenta no Brasil. Se na década de setenta, 80% das salas localizam-se nos também chamados "cinemas de calçada", conforme levantamento da Agência Nacional de Cinema (Ancine) de 2010, operavam no país 2.206 salas, sendo 83% instaladas em shoppings e 17% em ruas ou em locais desconhecidos. Hoje, as cidades brasileiras que assistem ao fechamento progressivo dos cinemas de rua e não contam ainda com shopping centers com esta alternativa, fazem com que a concentração seja alarmante: apenas 8% dos municípios brasileiros possuem sala de cinema. Ou seja, dos cerca de 2.500 cinemas que temos em 2012[8], a maioria está instalada em cidades grandes, principalmente nas capitais, onde encontram-se os shopping centers. Em outros países, a tendência à concentração também é visível. Numa cidade como Khasham, a 246 quilômetros de Teerã, com 300 mil habitantes, em 1998 contava com duas salas de cinema na área central. Em 2011, estas salas fecharam. Como não foi construído nenhum shopping no município, supõem-se que o público tenha migrado para o vídeo doméstico, para o download ou a pirataria, prática comum em todo país.[9]

Mas é em Teerã, com seus mais de 14 milhões de habitantes, que a alteração do cenário é mais perceptível. O Irã ainda é o país do Oriente Médio que mais investe na produção de filmes, e aonde até por falta de opções na televisão (100% controlada pelo Estado), o público tem por hábito ir ao cinema. Ainda que dono de uma cinematografia que rende prêmios no exterior, por conta do regime teocrático fechado e autoritário, o país tanto censura e prende cineastas, como proíbe a instalação de antenas para captar canais de TV estrangeiros. Assim, o cinema segue como uma opção cultural e de lazer importante e que acompanha as transformações da cidade[10]. Das viagens empreendidas ao Irã em 1998, 2001, 2002 e 2010-2011, percebe-se o aparecimento de complexos modernos, como o Tehran's Mellat Park Cineplex. Inaugurado em 2008, o Mellat, além de quatro salas de cinema com 280 lugares cada e uma cinemateca para ciclos, também tem galerias para mostras e exposições de artes visuais. O Mellat alcança um público classe média alta, até porque está situado em zona residencial de luxo, próximo às montanhas Alborz.

Já este conjunto de salas de um bairro classe média visto na foto, em que pese a aparência modesta e de ser um espaço "de rua", já foi construído no espírito dos shoppings, com direito a um bar que vende guloseimas e refrigerantes e apresentando três salas com cerca



Teerã: Mellat Park Cineplex
(Foto: Fluid Motion Consulting Architects)

7 - Beatriz Sarlo também analisa os shoppings em *Tempo Presente – notas sobre a mudança de uma cultura* (2005), direcionando sua visão crítica aos shoppings de Buenos Aires, que apresentam como característica local o fato de recuperarem edifícios antigos, como o Abasto e o Pacífico.

8 - Cf. Zanella (2006), nos anos 70 o Brasil apresentava mais de 3.500 salas de cinema.

9 - Curioso notar que a cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul, possui demografia semelhante (350 mil habitantes) e apenas três pequenas salas de cinema em uma galeria comerical. Pelotas também não possui shopping center.

10 - É preciso lembrar que o Irã é uma república islâmica xiita desde a revolução de 1979. A relação da população religiosa, influenciada pelos mulás, tende ainda a considerar o cinema como manifestação demoníaca. Em 1978, na cidade de Abadan, fundamentalistas colocaram fogo no cinema Rex, matando centenas de pessoas. Mais informações em *Descobrindo o Irã* (PINTO, 2005)

de 200 lugares cada[11]. Atualmente, mesmo crescendo o número de pequenos shoppings em Teerã, eles não possuem salas de cinemas. O que chama a atenção é que os cinemas de rua de Teerã continuam em funcionamento e embora muitos estejam em estado lamentável e outros fecharam suas portas, os em operação têm um número de assentos que impressiona, como o Sahra Cinema, com mil lugares, e o Asre Jadid, que existe desde 1957, com 633 lugares. O chão destes cinemas invariavelmente é de madeira, assim como as cadeiras, que não têm estofamento. O mesmo que os cinemas do Brasil dos anos 50 e 60.

Outro país que viveu por pelo menos duas décadas sem as influências mercadológicas do Ocidente, o Vietnã, ostenta um cenário curioso quanto às salas de cinema. Ainda com poucos shoppings, exceção para Hô Chí Minh (ex-Saigon), que possui alguns luxuosos, o Vietnã vive um momento de grande crescimento econômico. Apesar de ser uma república oficialmente socialista, desde os anos 90, com a entrada das multinacionais implantando fábricas no país, principalmente norte-americanas, há um *boom* no consumo. *Boom* este visível especialmente nas ruas repletas de motos, que substituíram as bicicletas, que por sua vez fizeram a imagem símbolo do país por várias décadas depois da guerra.[12]

Nas cidades visitadas para esta "descrição da experiência vivida" operada no texto, encontramos salas de cinema de rua de grande porte, com fachadas altamente chamativas na exposição dos filmes em cartaz. Na capital Hanói, com seus 6,5 milhões de habitantes, a experiência estava sempre em nos deparar com cinemas grandes, de largas fachadas a exibir os cartazes multicoloridos. Filmes americanos em cartaz (em janeiro de 2012 *Sherlock Holmes* foi lançado com grande número de cópias por lá), disputam lugar com produções vietnamitas, em geral comédias adolescentes, a demonstrar que a população jovem toma conta do país. E consome pipoca e Coca Cola, como mostra a imagem.

Já em Da Nang, quarta maior cidade do país e centro portuário

Teerã: Cinema de rua com 3 salas

Teerã: Cinema Sahra
(foto: Abitare)

Hanói: Fachadas multicoloridas

11 - Em 1988, quando da primeira viagem ao Irã, a maioria dos cinemas não vendia refrigerantes, apenas chá.

12 - A Guerra do Vietnã , que lá é chamada de "guerra americana", durou de 1955 a 1975 e forçou a retirada dos Estados Unidos do país ainda em 1973. Fora boa parte da população do Cambodja e do Laos, vizinhos envolvidos no conflito, morreram cerca de 4 milhões de vietnamitas.

histórico, pois era aonde os americanos desembarcavam com seus navios de guerra, o único shopping center não possui sala de cinema e os cinemas de rua mantém uma atmosfera herdada dos anos 60, com grandes salas de mais de mil lugares e cadeiras em madeira. Nesta da foto do cine "Lê Dô", a curiosidade estava nas hordas de jovens na entrada, todos estacionando suas motos em frente ao cinema, de qualquer maneira, impedindo inclusive a passagem de pedestres. O carro-chefe da programação era uma comédia que fazia furor no Vietnã no início do ano: *Hé lô Cô Ba,* sobre um homem com poderes paranormais (ver cartaz). Ao mesmo tempo que estava em cartaz em várias salas, também podia ser encontrado em lojas que vendiam DVDs, todos piratas. Igualmente peculiar, as últimas fileiras do cinema do Lê Dô, que apresentavam cadeiras com lugares duplos. Uma espécie de pequeno sofá de dois lugares. Se foi feito para casais e namorados, ninguém naquela sessão falava inglês para tirar a dúvida. No entanto, cursos de inglês podem ser vistos em cada esquina das cidades maiores, isto porque acontece hoje no Vietnã uma nova invasão americana adaptada aos tempos modernos: no lugar de soldados, estão lá as grandes fábricas para explorar a mão de obra barata. O Vietnã virou a página e quer consumir.

Consumir, sem esquecer de sua historia, que é preservada e explorada como fonte de turismo. Para consumo externo, o turista tem acesso desde a documentação sobre a guerra até a "passeios" nos túneis por onde os vietcongs se escondiam. Para consumo interno, a "Hanói Cinemathèque", na capital, dá conta da preservação da história através do cinema. Com seus 89 lugares, e representando toda a influência que a colonização francesa deixou por lá, em julho a agosto de 2011 exibia um ciclo fundamental: "Vietnam on Film". Uma programação composta de filmes de e sobre o Vietnã (incluindo curtas e documentários), cobrindo vários períodos e estilos. Dos clássicos filmes vietnamitas, a curtas produzidos por estudantes. Dos títulos estrangeiros, podemos destacar, *O Amante* (L'Amant, 1991), de Jean-Jacques Annaud (baseado na indochinesa Margarite Duras), *O Americano Tranquilo* (The Quit American, 1958[13]), de Joseph Mankiewicz, *Indochina*[14] (Indochine, 1992), de

13 - Trata-se não da versão com Michael Caine (2002), mas da versão original, filmada no calor da hora e considerada mais fiel ao livro de Grahan Greene.

14 - Região do sudeste asiático, a Indochina francesa era composta pelo Vietnã do Sul (capitalista) e do Norte (socialista), Cambodja e Laos. A Guerra da Indochina e a independência destes países da França se deu 1954, começando em seguida a chamada Guerra do Vietnã.

Hanói: Coca-cola e pipoca comunistas

Hanói: Motos invadem os cinemas de rua

Da Nang: Comédia vietnamita em cartaz

Hanói: Cinemateca de influência francesa
(foto: Dan)

Regis Wargnier. Estes são os mais conhecidos, a maioria dos filmes nunca foi lançada no Brasil, em especial, naturalmente, os títulos dirigidos por cineastas vietnamitas.

PROGRAMAÇÃO NO MENU

Já o vizinho Cambodja não pode se dar ao luxo de programar filmes de diretores cambodjanos. Há um único diretor com projeção, Rithy Panh, cujos filmes, ao menos, são muito vistos lá. *Condenados à esperança* (Les gens de la rizière, 1994), *S21 – A máquina de morte do Khmer Vermelho* (S-21, la machine de mort Khmère rouge, 2003) e *Les Gens d'Angkor (2003)* podem se encontrados facilmente nas lojas, incluindo as dos dois shoppings da capital, Phnon Penh, e as do enorme mercado público, o Psar Thom Thmei. O detalhe é que rigorosamente todos seus filmes eram piratas.

O Cambodja é um país destroçado pelos quatro anos de poder de Pol Pot[15], do partido comunista intitulado Khmer Vermelho, que destruiu tudo, da economia ao ensino, e Rithy Panh só pôde ser cineasta porque estudou e mora na França há quase três décadas. Basicamente, o Cambodja vive da estrutura das ONGs e do turismo, graças ao complexo de monumentos hindus, Angkor Wat[16], onde em 1965 foi filmado *Lord Jim*, com Peter O'Toole. Em 1984, *Os Gritos do Silêncio* (The Killing Fields) projetou na tela os horrores do Khmer, mas o filme foi rodado no Tailândia. Percebendo que poderia servir de cenário para produções estrangeiras, em 2009 o governo do Cambodja criou uma film commission. *Lara Croft* (2001) é o resultado mais conhecido, tendo como protagonista Angelina Jolie, que se comoveu com o país e é hoje responsável pela construção e manutenção de hospitais e escolas.

15 - O governo de Pol Pot durou de 1975 a 1979. Neste período foram mortos 1,7 milhão de cambodjanos, 21% da população do país. Bastava ter alguma instrução para ser considerado inimigo do regime e logo executado. O cineasta Rithy Panh, ainda criança, teve suas irmãs e seus pais mortos pelo Khmer. Mais detalhes na entrevista que fizemos com o diretor para a revista Teorema (nº 7), seguida de artigo nosso e do documentarista João Moreira Salles.

16 Angkor Wat, com seus mais de 200 templos, foi tombado como Patrimônio da Humanidade pela Unesco.

Mesmo sendo um país muito pobre, que necessita da ajuda internacional, a capital Phnom Penh já possui dois grandes shoppings, cada um com salas de cinema, talvez por isso os cinemas de rua não foram localizados, exceto uma sala, numa pequena galeria comercial. Um cinema bastante peculiar funciona ali. Chamado Angkor Cinema, tem uma espécie de cardápio na entrada, onde o espectador escolhe o filme e agenda a sessão. Se não há ninguém na sala no momento, o funcionário coloca o DVD ou Blu-Ray e o espectador pode ver o filme sozinho (o ingresso era em torno de 2 dólares). O cardápio possuía mais de 100 filmes, de *Titanic* e *O Crepúsculo*, passando por *Os Gritos do Silêncio* até os títulos de Rithy Panh. Neste "cinema personalizado", como mostra um letreiro na bilheteria, há também uma atração para os turistas, que são convidados a ver um filme sobre Angkor Wat antes de visitar o local histórico na província de Siem Reap. Um tipo de *Video on Demand* somado à experiência adaptada da sala escura.

Phnom Penh: Menu para a escolha de filmes

Phnom Penh : Angkor Cinema

É na Malásia é que se pode perceber um retrato mais fiel da sociedade. Em Kuala Lumpur, a capital, as salas são reflexo de uma realidade multicultural, cujos grupos étnicos mantém um pé no futuro e outro no passado. Malaios, indianos e chineses compõem a população da Malásia, sendo que muçulmanos, hindus e budistas convivem pacificamente, o que a torna um dos países mais interessantes da Ásia[17]. Além disso, apresenta uma economia pujante, inclusiva às etnias. Esta economia é comprovada pela existência de surpreendentes 66 shoppings na capital, que tem uma população de apenas 1.6 milhões de habitantes.

Kuala Lumpur é conhecida pela torres gêmeas, as Petronas[18] que com seus 88 andares, cujo formato é influenciado pela arquitetura islâmica, foram cenário de filmes como *Armadilha* (Entrapment, 1999), com Sean Connery, e o blockbuster indiano *Don: The Chase Begins Again* (2006). TGV Cinema e Golden Screen Cinemas são as maiores redes malaias e a primeira ocupa o complexo do shopping anexo às torres, o Suria KLCC, um dos mais luxuosos do mundo.

Phnom Penh: filme turístico sobre Angkor Wat

17 - Nos anos 60, chineses a malaios tiveram sérios conflitos, mas uma política de governo que promove a igualdade de oportunidades tem obtido êxito.

18 - Petronas: Petroliam Nasional Berhad, é a companhia de óleo e gás da Malásia, equivalente à Petrobras, que possui sede nas Petronas Twin Towers

A TGV também é responsável pelas 12 salas do shopping Sunway Pyramid, outro colosso malaio.

Na programação, a hegemonia é dos filmes americanos, seguida por filmes indianos no estilo Bollywood. Com uma quantidade tão expressiva de shoppings, é natural que neles se concentrem as salas de cinema. Um dos poucos cinemas de rua é também um dos mais antigos e mais célebres da cidade, o Pawagam Coliseum Theatre, construído em 1920, e desde lá pertencente a mesma família. Possui capacidade para 900 pessoas, mais o mezanino, e como pode-se ver pelo cartaz na fachada (foto 10) são hegemônicos os filmes bollywoodianos. A Malásia produz cerca de 20 filmes por ano e o sucesso recente em fevereiro de 2012 era *Ombak Rindu* (2011). Com a dramaticidade de enredo e trilha musical dos filmes indianos, a produção mostra o calidoscópio de etnias e o confronto entre o moderno e o arcaico. Diferente do Irã, a Malásia produz a maior parte dos seus filmes para o público interno.

Mesmo bem conservado, exibindo uma programação popular e representando um patrimônio para a cidade, em nenhum dos horários observados foram vistas filas para a compra de ingresso, como as que haviam em shoppings. Por ser uma empresa familiar, teme-se pelo futuro do local.

MULTIPLEX IN THE FUTURE

O recorte nos países trazidos aqui como *corpus* para a análise, naturalmente carrega em si um caráter arbitrário. Num primeiro momento, vemos que diferentes pontos da Ásia unem-se em contraponto à experiência brasileira do fechamento de salas, mas não representam a imagem em alta definição do que seria uma experiência mundial. O complexo sistema de causas sobre o fechamento de cinemas de rua e a abertura de cinemas em shoppings de cada um dos países citados demandaria maior cientificidade nas considerações levantadas. Se nossa base fatual e teórica para a pesquisa é limitada, é porque o tema desperta em geral o interesse apenas de uma vertente de reflexão: a nostálgica. A pertinência deste artigo, entende-se, está no objetivo de confrontar realidades num método exploratório cujas conclusões tendem a pensarmos o fenômeno em duas perspectivas, a cultural e a econômica.

Kuala Lumpur: cinema de rua que sobrevive

E se as cidades citadas ainda têm cinemas de rua, deve ficar claro que já há uma sinalização para os seus estertores, devido ao imperativo avanço da economia em direção à concentração do comércio e do entretenimento. Mas os problemas levantados no início deste texto, qual seja a suposta mudança de perfil do público que migra do cinema de rua para o cinema de shopping, só pode ser lido através de investigação e análise que leve em conta aspectos mais amplos e mais profundos da sociedade em questão. "Fazer barulho" no cinema de um país como o Brasil, por exemplo, tem uma conotação, em um país da Ásia, muitas vezes tem outro. O que podemos apontar, ainda que de modo redutor a partir da simples observação *in loco*, é o surgimento e a dimensão do fenômeno shopping nas cidades em que recentemente predominavam os cinemas de rua.

O continente asiático possui 49 países e, portanto, uma diversidade que prepondera em todos os sentidos. Dos quatro países trabalhados no artigo, Irã, Vietnã, Cambodja e Malásia, podemos atribuir uma diversidade a partir da conjuntura política: teocracia, socialismo, monarquia constitucional e sultanato (nove governadores revezam-se na presidência da Malásia). Ao esboçarmos aqui a história destes países e sua situação econômica, já indicamos esta diversidade. Por isso, a delimitação nos quatro nos sugere que podem sim representar uma tendência, mesmo que possamos apenas oferecer parte de uma radiografia em construção.

E neste sentido – colocando a América do Sul também neste *corpus* –, o que nos é apresentado é uma contingência histórica inapelável: vivemos uma época em que não raro associações de moradores de bairro intercedem junto ao poder público para impedir que determinado espaço se transforme em praça. A ameaça de que uma praça venha a ser o habitat natural de usuários de drogas e moradores de rua, acaba gerando paradoxos como este.

Ante a violência, praças não são mais bem-vindas. Ante a violência também, as cidades cercadas que são os shoppings-cidade instalam redes multiplex para os moradores do entorno. O papel do Estado neste novo cenário é lembrado por Sarlo (2005) quando remete à decadência dos espaços públicos abandonados:

> Diante da prepotência da captura dos espaços pelo mercado, a nostalgia é um reflexo legítimo, surpreendente, simpático, queixoso, mas insuficiente. A cidade só pode ser defendida através da ação de governantes que não acreditem que todas as ideias do mercado são necessariamente boas. (SARLO, p. 81)

Os shoppings, que surgiram com força nos anos 80, vivem o seu apogeu no Ocidente e despontam no Oriente como um processo em marcha. A televisão, a pirataria, o modelo de negócio que indica ser a sala de shopping mais rentável são elementos que explicam esse apogeu, sem que não anulam as consequências.

O caso do Pawagam Coliseum na Malásia pode servir de base a um raciocínio dedutivo: já que foram verificadas filas nos shoppings, logo, o público estaria migrando para este tipo de sala de cinema, que oferece conforto e tecnologia ultra moderna. Mas é recomendável que não tiremos conclusões rápidas, pois é sabido que muitos grupos sociais, de menor poder aquisitivo, não se sentem à vontade nos shoppings, em especial os que abrigam grifes internacionais e ostentam uma decoração luxuosa. A sociologia nos diz que os estatutos de pertencimento impedem que essa suposta migração venha a se suceder tão facilmente. O que ocorre é a geração de novos públicos, afeitos aos apelos inerentes ao shopping. Precisaríamos investigar o quanto o mesmo grupo social que se mobiliza para que não seja criada uma praça é o mesmo grupo que luta pelo não fechamento – ou reabertura – de cinemas de rua. O entendimento do *ethos*, a identidade comum às populações urbanas, no entanto, tem que passar pelo assunto violência urbana. Assim, e através deste assunto, poderemos talvez compreender melhor certos paradoxos.

De qualquer forma, sendo o shopping uma realidade inarredável, permanece o ponto crucial do debate, que é a deficiente qualidade da programação. Abordagem esta que pode ser analisada em outro artigo. Para finalizar, deixemos aqui uma projeção: independente do país, os shoppings funcionam como reflexo de uma época, i.e. de uma fase e, como tal, um dia estará ultrapassada. Talvez venhamos a lamentar no futuro a agonia dos cinemas de shopping, quando todos irão hibernar em apartamentos-cidades, com seus home-theatres domésticos, seus telecines minguados. Quem sabe.

BIBLIOGRAFIA

PANH, Rith. “O cinema e a memória”. **Teorema Crítica de Cinema**. Porto Alegre: Teorema, nº 7, ago 2005.

PINTO, Ivonete. **Descobrindo o Irã.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2005 (2ª ed.)

SARLO. Beatriz. **Tempo Presente – Notas sobre a mudança de uma cultura**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.

_____. **Cenas da vida pós-moderna. Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

ZANELLA, Cristiano. **The End – Cinemas de calçada de Porto Alegre (1990-2005).** Porto Alegre: Idéias a Granel, 2006.

Internet:

Folha.com: http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/1063461-pedalada-protesta-contra-fechamento-do-cine-belas-artes-em-sp.shtml. Acessado em 11 jun 2012.

COUTO, José Geraldo. http://blogdozegeraldocouto.folha.blog.uol.com.br/index.html 06/01/2011. Acessado em 19 jan 2011.

Observatório Brasileiro do Audiovisual: http://oca.ancine.gov.br/rel_salasexibicao.htm. Acessado em 01 mai 2012.

A Festa de Babette (Gabriel Axel, 1987)

E os “fidalgos camponeses” sentaram-se à mesa: alimento para o corpo e a alma, segundo Gabriel Axel e Clarice Lispector[1]

Maristela Gonçalves Sousa Machado[2]
Professora assistente do CLC -UFPEL

Leia ‘ele entrou na sala’ e imagine mil encenações. Veja ‘ele entrou na sala’ no cinema como o conhecemos e você ficará limitado a uma única encenação. O cinema tem a ver com outras coisas que não a narração. O que você se lembra de um bom filme – e vamos falar apenas de bons filmes – não é a história, mas uma experiência especial e quem sabe única que tem a ver com a atmosfera, ambiência, performance, estilo, uma atitude emocional, gestos [...]. Peter Greenaway

A provocação de Peter Greenaway (2001) é um ponto de partida estimulante para uma discussão sobre as relações entre literatura e cinema. Relações intensas e produtivas, envoltas por um grande número de mal-entendidos, polêmicas e descobertas motivados pelo desejo – nem sempre plenamente realizado – de estabelecer equivalências entre essas duas formas distintas de semiotização: a primeira, uma arte cuja evolução pode-se retraçar a partir dos primórdios da civilização ocidental e a segunda uma arte reconhecida como tal a partir da Segunda Guerra Mundial (LEUTRAT, 2002), produto de uma técnica recente.

As relações entre cinema e literatura não se limitam aos processos de transposição fílmica do texto literário nem tampouco, em sentido inverso, à incorporação de elementos e estratégias características do discurso cinematográfico à palavra escrita. Citações, empréstimos, alusões explícitas, diálogos subliminares, provocações recíprocas,

1 - A aproximação entre *A festa de Babette* de Gabriel Axel e o conto de Clarice Lispector foi-me sugerida pela Profa Edite Barreto, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Pelotas.

2 - maristelagsm@gmail.com

diálogos com outras linguagens artísticas e discursos ligados a contextos culturais e políticos trazem o diálogo entre o literário e o fílmico para um limiar complexo, uma zona transtextual de complexa simbiose.

O filme que é objeto de minha análise, *A festa de Babette* (1987) Gabriel Axel, identifica-se como do conto homônimo da autora dinamarquesa, Karen Blixen, mas não pretendo privilegiar o diálogo que se estabelece entre o texto fílmico e o texto literário por ele traduzido em imagens. Introduzindo um terceiro texto no corpus desse trabalho, o conto "A repartição dos pães", publicado na coletânea *Legião estrangeira* (1964) de Clarice Lispector, meu objetivo é discutir a repercussão de imaginários e questionamentos cristalizados por obras literárias no cinema e a maneira pela qual o filme de Gabriel Axel revitaliza os significados do texto literário ainda que não seja formalmente relacionado ao conto de Lispector e ativa o que Ítalo Calvino (1990, p. 99) identifica como o "cinema mental" que "funciona continuamente em nós – e sempre funcionou, mesmo antes da invenção do cinema – e não cessa nunca de projetar imagens em nossa tela interior".

A FESTA DE BABETTE E O CINEMA GASTRONOMIE

Filme intimista e de orçamento modesto, *A festa de Babette* (*Babettes Gæstebud,* 1987) é uma produção dinamarquesa com direção e roteiro de Gabriel Axel, diretor dinamarquês que viveu por muito tempo na França e é reconhecido por seu trabalho no cinema, teatro e televisão.

O filme é uma adaptação de "A festa de Babette", conto publicado no livro *Anedotas do destino* de 1958 da escritora dinamarquesa Karen Blixen (1885-1962), grande contadora de histórias cujo fulcro comum parece ser o desejo de desafiar fronteiras. Sua biografia inspirou o filme *Out of África* (1985) de Sydney Pollack, traduzido em português por *Entre dois amores*.

No elenco, Stéphane Audran, atriz de muitos filmes de Claude Chabrol, encarna Babette e, juntamente com Jean-Philippe Lafont, contracena com atores escandinavos consagrados por sua participação em filmes de Ingmar Bergman (Jarl Kulle e Bibi Andersson) e de Carl Dreyer (Birgitte Federspiel, Lisbeth Movin, Preben Lerdorff Rye, Axel Strøbye, Bendt Rothe e Ebbe Rode). As referências aos dois cineastas se manifestam para além da presença destes atores: na fotografia do experiente Henning Kristiansen, as cores de *A festa de Babette* remetem ao cinema de Dreyer e Bergman, assim como ao universo da pintura flamenca de Bruegel e Rembrandt.

Com uma narração clássica e despojada de Ghita Nørby, atriz de grande renome no cinema dinamarquês, o filme de Gabriel Axel ganhou notoriedade em função de sua premiação com o Oscar e o BAFTA de melhor filme estrangeiro, mas, sobretudo por ter se tornado dos filmes mais citados do gênero convencionalmente chamado *cinema gastronomie* na França. Vejamos a razão.

Trata-se da história do exílio da parisiense Babette Hersant em um árido vilarejo na região de Jütland na Dinamarca para escapar aos massacres que se sucederam ao episódio da comuna em Paris, o que situa a narrativa em algum momento depois de 1871. Babette fora *chef de cuisine* do Café Anglais, estabelecimento parisiense fundado no Boulevard des Italiens em 1802, considerado até hoje uma referência mítica da chamada antiga cozinha francesa, aquela do *foie gras*, das trufas negras, dos champanhes e vinhos memoráveis.

Babette torna-se criada de Martina e Philippa, duas irmãs de vida austera e dedicadas ao culto de seu falecido pai, um severo pastor luterano. As irmãs acolhem-na pedido de um amigo francês, o tenor Achille Papin, apaixonado na juventude por Martina. Babette integra-se à rotina da comunidade puritana, sendo que a sua única ligação com França era um bilhete de loteria renovado anualmente. Muitos anos depois de sua chegada, a antiga cozinheira do *Café Anglais* tira a sorte grande e, de posse de uma pequena fortuna, propõe-se a oferecer um banquete à moda francesa a suas benfeitoras com a finalidade de festejar o aniversário da morte do austero pastor. Temendo os excessos e extravagâncias, Martina e Philippa hesitam, mas acabam por aceitar o presente. Com a chegada de iguarias exóticas vindas da França, desesperam-se No entanto, unem-se aos demais convidados na decisão de não ceder às tentações jurando solenemente "purificar a língua de toda a concupiscência": haveriam de se abster do prazer e guardar abstinência, não dizendo uma só palavra a respeito das iguarias do jantar francês. Mas, diante da mesa, os convivas da árida comunidade nórdica cedem e se transfiguram: ve-

lhos taciturnos recebem o dom das línguas, suas orelhas surdas passam a ouvir, antigas desavenças são resolvidas, alianças se renovam. É um inesperado visitante, o general Lorenz Lowenhielm, homem do mundo e apaixonado por Philippa na juventude, quem reconhece o refinamento do banquete e assegura a revelação da identidade da cozinheira do *Café Anglais*. Babette gasta todo o dinheiro ganho na loteria para exercer, quem sabe pela última vez, sua arte em um gesto de extraordinária doação.

O tema de que trata essencialmente o filme da Gabriel Axel é este: um banquete, um festim cujo cardápio excepcional transgride, através da abundância e elaboração, a monotonia da refeição, dos comportamentos quotidianos. Como parte significativa do imaginário do homem contemporâneo, os filmes que contam histórias relacionadas à gastronomia são numerosos e atestam a importância do prazer ligado à boa-mesa enquanto deflagrador da contestação da vida rotineira, da imaginação, da sedução, do erotismo, de revelações sobre o corpo e alma, do desejo e da reflexão sobre a morte. Através da comida representam-se frequentemente uma época e sua mentalidade, uma classe social, a psicologia e o status dos personagens com seus afetos, obsessões, segredos, frustrações.

Em *Le plaisir gastronomique au cinéma* (2004), o historiador das representações Vincent Chenille, analisa a maneira pela qual as imagens cinematográficas significam o sabor e o olfato na defesa de um certo hedonismo, na transmissão do bom gosto em contrapartida ao primado do fast food asséptico, mas sobretudo, no comentário sobre uma faceta importante da comédia humana: o universo da cozinha. Partindo de *Le repas du bébé* (1895) de Louis Lumière, o autor discute a maneira pela qual a gastronomia dialoga com o cinema até chegar aos anos 1980, quando o espaço da cozinha na preparação das iguarias e o momento da refeição tornam-se um tema recorrente do cinema europeu em especial.

O termo *cinema gastronomie* aparece assim em um grande número de publicações que discutem filmes e fornecem receitas do cinema[3], na forma de Festivais e de listas catalogando as obras e sequencias mais representativas do gênero, que também acaba ganhando um

3 - No Brasil, Rubens Ewald Filho e Nilu Lebert publicaram *O cinema vai à mesa* (2007) e *Bebendo Estrelas – Histórias e receitas* (2008). Há também *La Sauce était presque parfaite. 80 recettes d'après Alfred Hitchcock* (2008) de Anne Martinette e Francoise Rivière.

espaço considerável entre as produções hollywoodianas na forma dos chamados *food films*, como *Ratatouille* (Brad Bird e Jan Pinkava, 2007), desenho animado ganhador do Oscar de melhor animação produzido pela Pixar e distribuído pelos estúdios Disney, para nos limitarmos a apenas um exemplo de uma longa lista.

A questão que se torna pertinente é por que *A festa de Babette* de Gabriel Axel tornou-se uma referência, ou mesmo, segundo alguns críticos, o filme fundador do gênero que reúne uma longa lista de produções heteróclitas, filmes de autor e filmes comerciais? Passemos às imagens na tentativa de compreender o alcance de sua notável *mise en scène* do banquete.

A FESTA EM IMAGENS

A voz da narradora desaparece quando começa o jantar francês oferecido por Babette Hersant às velhas senhoritas e seus convidados, motivada pela expectativa gerada pelas imagens que antecedem o banquete, a curiosidade do espectador entra em cena aliada ao desejo de decifrar o mistério da cozinheira.

A câmera de Axel não tem grande mobilidade, avança devagar mostrando cada quadro da refeição, valorizando cores e formas de cada prato, e através de planos americanos e close-ups, a expressão dos personagens que se sentam silenciosamente à mesa, imbuídos de abstinência, como apóstolos cujos rostos de pedra e os gestos contidos pelo rigor religioso e existencial iluminam-se à luz das velas, do brilho dos cristais e porcelanas como em uma pintura dos mestres da tradição flamenca.

O trabalho do diretor de arte e de fotografia transforma as iguarias em naturezas mortas picturais: as imagens quase monocromáticas do início do filme cheio de referências bíblicas – o peixe seco, o pão demasiadamente rústico, o leite, as casas baixas de teto de palha, o céu acinzentado e úmido, as brumas, as roupas pretas – fornecem o contraponto a essas transformações. A cor avermelhada do vinho Clos-Vougeot 1860, repetida no detalhe do uniforme do general Lorenz Lowenhielm, colore gradativamente a face dos convidados e se funde na corbeille de frutas com. Além das frutas, há uma ênfase especial para os molhos ricos untuosos, vinhos e champanhe.

Dessa transfiguração, brotam gestos generosos e palavras, os rostos de pedra acordam para vida nem que seja por uma noite apenas. Opera-se o milagre. Ao enfeitiçar essa pequena comunidade puritana dinamarquesa, Babette consegue o inesperado: leva os esses camponeses a romperem inibições e preconceitos e a aceitarem o sensorial desvinculando-o do pecado. Descobrem que o alimento pode nutrir corpo e alma, sem culpa.

E assim, gastronomia e generosidade, unem-se como elementos transformadores, revelam mais do que o prazer dos sentidos, revelam uma nova faceta do divino. O prazer do sabor, antes temido como se fosse da ordem do pecado – como se os puritanos camponeses soubessem que após aquela experiência não poderiam ser mais os mesmos – acaba tendo efeito pacificador, descontrai expressões endurecidas, faz cair máscaras, apaziguar conflitos e resolver antigos ressentimentos diferenças. Milagre provisório, o céu poderia estar ali naquela mesa ao alcance de todos e antes da morte. Quem sabe a redenção seja questão do espírito e da carne?

Em *A festa de Babette,* o espectador tem franqueados os bastidores do banquete, o processo criativo de uma artista generosa, figura estrangeira à comunidade que procura salvar ao tentar mudar, nem que seja por uma noite, a vida dos personagens puritanos. Mas Babette não aparece uma única vez diante dos convidados, permanece isolada, transpira diante do fogo, sem se importar com o anonimato. Faz de Eric, um jovem camponês, seu ajudante na cozinha, uma espécie de emissário a quem instrui sobre o ritual de pratos e vinhos e com quem se informa sobre a reação dos convidados. Sem esperar nenhum tipo de reconhecimento – a presença do General Lorenz Lowenhielm era imprevista e os convidados não poderiam apreciar devidamente a doação que recebram – revela-se apenas através de sua arte, dos aromas, sabores e formas de seus quitutes. Para Babette, cozinhar naquela noite não parece significar o desejo de reviver um passado de notoriedade, nem o pesar pela perda de sua vida na França. Quer apenas exercer o poder intemporal do artista, talvez como sublimação do desejo primitivo de ser mulher, mãe amorosa que nutre os filhos, amantes, seus amigos.

Esse gesto de doação de Babette repercute certamente no imaginário dos leitores de "A repartição dos pães", conto de Clarice Lispector publicado em 1964. No entrecruzamento de referências, não se trata de indagar se Lispector teria lido o conto de Karen Blixen ou se o cineasta dinamarquês conhecia o texto de Lispector. Mas de reativar, potencializar os significados do conto brasileiro a partir das imagens fílmicas na perspectiva da intertextualidade segundo a qual, à maneira do palimpsesto, existe uma relação de copresença efetiva mais ou menos explícita entre dois ou mais textos literários cuja compreensão pressupõe um trabalho do leitor (GENETTE,1982, p. 8). Em Voleurs de mots (1985, p. 81), Michel Schneider propõe a imagem do livro como eco e/ou presságio das obras que o precederam e o seguirão como em uma sucessão infinita de espelhos.

Passemos então à leitura cruzada entre texto fílmico e texto literário a fim de iluminar o tema do gastronômico à luz da celebração da boa-mesa como elemento transformador do homem.

A FESTA EM PALAVRAS

E os "fidalgos camponeses" de Clarice Lispector? O termo utilizado no título desse trabalho não se refere aos camponeses escandinavos de Gabriel Axel, mas do conto "A Repartição dos pães", publicado em *Legião estrangeira* (1964):

> Em nome de nada, era hora de comer. Em nome de ninguém, era bom. Sem nenhum sonho. E nós pouco a pouco a par do dia, pouco a pouco anonimizados, crescendo, maiores, à altura da vida possível. Então, como fidalgos camponeses, aceitamos a mesa. (p. 32) [4]

Mas voltemos um pouco na narrativa de Lispector: esses convidados que nada desejavam, ou esses "mal convidados" do "almoço sem a benção da fome", "grupo heterogêneo, sonhador e resignado", os "fidalgos camponeses" quem eram?

> Era sábado e estávamos convidados para o almoço de obrigação. Mas cada um de nós gostava demais de sábado para gastá-lo com quem não queríamos. Cada um fora alguma vez feliz e ficara com a marca do desejo. Eu, eu queria tudo. E nós ali presos, como se nosso trem tivesse descarrilado e fôssemos obrigados a pousar entre estranhos. Ninguém ali me queria, eu não queria a ninguém. (p.30)

4 - Todas as citações com menção exclusiva ao número da página remete a LISPECTOR, Clarice. "A repartição dos pães". In: *Legião estrangeira. Contos e crônicas*. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1964.

O narrador em primeira pessoa compartilha com o leitor seu sentimento de convidado para "o almoço de obrigação" do sábado em local não explicitado. Como os convivas de Babette, sente-se constrangido, tentado pela abstinência, compartilhando com os demais apenas "a avareza de não repartir o sábado" e o silêncio. Mas havia a "dona da casa", a cozinheira, que, anônima, misteriosa, nostálgica de outros sábados – mais calorosos, em outra casa, com outros convidados? – desafiava a todos:

> Só a dona da casa não parecia economizar o sábado para usá-lo numa quinta de noite. Ela, no entanto, cujo coração já conhecera outros sábados. Como pudera esquecer que se quer mais e mais? Não se impacientava sequer com o grupo heterogêneo, sonhador e resignado que na sua casa só esperava como pela hora do primeiro trem partir, qualquer trem - menos ficar naquela estação vazia, menos ter que refrear o cavalo que correria de coração batendo para outros, outros cavalos. (p.30)

Até que se sentam à mesa e, incrédulos e surpresos, hesitam em comer, apenas olham:

> Passamos afinal à sala para um almoço que não tinha a bênção da fome. E foi quando surpreendidos deparamos com a mesa. Não podia ser para nós... Era uma mesa para homens de boa-vontade. Quem seria o conviva realmente esperado e que não viera? Mas éramos nós mesmos. Então aquela mulher dava o melhor não importava a quem? E lavava contente os pés do primeiro estrangeiro. Constrangidos, olhávamos. (p. 31)

Finalmente provam as iguarias cujas cores quentes, as formas ruidosas, moventes e exuberantes mobilizam todos os sentidos, ganham vida, criam uma espécie de êxtase. Momentaneamente, os personagens desaparecem da narrativa para dar lugar à mimese do banquete tropical de simplicidade bíblica, de natureza muito diferente dos ingredientes elaborados do jantar francês, ainda que deste também se pudesse dizer que "a mesa fora coberta por uma solene abundância". Como Babette, a figura da "dona de casa", da "mulher que lavava pés de estranhos" quase desaparece em função de uma série de enunciados sem sujeito explícito. É como se os próprios alimentos de apresentassem de maneira eloquente: "a mesa fora coberta", "espigas de milho amontoavam-se", "tudo emaranhado", "nas bilhas estava o leite", o "Vinho (...) estremecia em vasilhas de barro". Apenas um traço, uma ação da idealizadora da mesa que se destina a cada convidado individualmente. Vejamos:

> A mesa fora coberta por uma solene abundância. Sobre a toalha branca amontoavam-se espigas de trigo. E maçãs vermelhas, enormes cenouras amarelas, redondos tomates de pele quase estalando, chuchus de um verde líquido, abacaxis malignos na sua selvageria, laranjas alaranjadas e calmas, maxixes eriçados como porcos-espinhos, pepinos que se fechavam duros sobre a própria carne aquosa, pimentões ocos e avermelhados que ardiam nos olhos – tudo emaranhado em barbas e barbas úmidas de milho, ruivas como junto de uma boca. [...] Junto do prato de cada mal-convidado, a mulher que lavava pés de estranhos pusera[5] - mesmo sem nos eleger, mesmo sem nos amar - um ramo de trigo ou um cacho de rabanetes ardentes ou uma talhada vermelha de melancia com seus alegres caroços. Nas bilhas estava o leite, como se tivesse atravessado com as cabras o deserto dos penhascos. Vinho, quase negro de tão pisado, estremecia em vasilhas de barro. (p. 31-32)

E os convidados experimentaram a revelação do mundo e deles próprios, potencializada pelas palavras, untuosas e envolventes como os molhos ricos e aveludados de Babette:

> Tudo diante de nós. Tudo limpo do retorcido desejo humano. Tudo como é, não como quiséramos. Só existindo, e todo. Assim como existe um campo. Assim como as montanhas. Assim como homens e mulheres, e não nós, os ávidos. Assim como um sábado. Assim como apenas existe. Existe. (p. 32)

O gesto de doação é finalmente aceito em uma trégua conciliadora em uma atmosfera de "cordialidade rude e rural", que poderia se referir às imagens de Gabriel Axel. Um sentimento de harmonia utópico – "Existe como um chão onde nós todos avançamos" –, de compartilhamento do presente – sem ternura, piedade, saudade, esperança, amor, nem palavras – e da fome de quem dá ouvidos aos seus instintos e ao apelo da comida que "dizia rude, feliz, austera: come, come e reparte". Concretiza-se assim a epifania com a com-

5 - Grifo nosso.

preensão da própria existência:

> Não havia holocausto: aquilo tudo queria tanto ser comido quanto nós queríamos comê-lo. Nada guardando para o dia seguinte, ali mesmo ofereci o que eu sentia àquilo que me fazia sentir. Era um viver que eu não pagara de antemão com o sofrimento da espera, fome que nasce quando a boca já está perto da comida. [...] A cordialidade era rude e rural. Ninguém falou mal de ninguém porque ninguém falou bem de ninguém. Era reunião de colheita, e fez-se trégua. Comíamos. Como uma horda de seres vivos, cobríamos gradualmente a terra. Ocupados como quem lavra a existência, e planta, e colhe, e mata, e vive, e morre, e come. Comi com a honestidade de quem não engana o que come: comi aquela comida e não o seu nome. Nunca Deus foi tão tomado pelo que Ele é. A comida dizia rude, feliz, austera: come, come e reparte. [...]. Comi sem ternura, comi sem a paixão da piedade. E sem me oferecer à esperança. Comi sem saudade nenhuma. E eu bem valia aquela comida. Porque nem sempre posso ser a guarda de meu irmão, e não posso mais ser a minha guarda, ah não me quero mais. E não quero formar a vida porque a existência já existe. Existe como um chão onde nós todos avançamos. Sem uma palavra de amor. Sem uma palavra. Mas teu prazer entende o meu. Nós somos fortes e nós comemos. Pão é amor entre estranhos. (p.32-33)

Embora não tenhamos feito uma análise detalhada de "A festa de Babette" de Karen Blixen – hipotexto da obra de Gabriel Axel – nesse trabalho, é possível observar que a evocação da mesa literária dialoga muito menos com o banquete do filme do que a de Lispector. Através dos olhos do General Lowenhielm, os pratos cozinheira do *Café anglais* são evocados por uma linguagem despojada, com pouquíssimos adjetivos, de forma objetiva e até minimalista: "viu uvas, pêssegos figos frescos diante de si e observou: 'Que uvas lindas'" (BLIXEN, 2007). Nenhuma menção a cores, formas e texturas. A rigidez da escritura parece querer contrastar com o forte desejo de transcendência.

O almoço oferecido pela "dona da casa" de Lispector e o jantar francês de Babette se transformam em tempo e lugar de acesso fugaz à transcendência: "chega finalmente o dia em que nossos olhos se abrem e nós compreendemos que a graça é infinita", diz o General no filme. O prazer gastronômico nos dois textos não se limita a uma euforia sensual do prazer dos sentidos, sugere que se pode viver o instante sem adiar a felicidade para outra vida trilhando o caminho de compartilhamento, da receptividade despojada de vaidade. O grupo de convidados que se haviam separado em algum encontro anterior se religa, se reconstitui pela aceitação, sem culpa, de que o corpóreo não significa apenas a certeza da morte e do caráter efêmero da existência, mas pode ser o lugar da manifestação do espiritual, do divino representado pela arte da gastronomia. A possibilidade de reconciliação não seria o sinal mais evidente dessa manifestação?

BIBLIOGRAFIA

BLIXEN, Karen. "A festa de Babette". In: *Anedotas do destino*. Tradução de Cássio Arantes Leite. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

CALVINO, Ítalo. "Visibilidade". In: *Seis Propostas Para o Próximo Milênio.* Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

GENETTE, Gérard. Palimpsestes. La littérature au second degré. Paris: Seuil, 1982. GREENWAY, Peter. "105 anos de texto ilustrado". Tradução de Samantha Schnee. In: *Aletria. Revista de estudos de literatura*, UFMG, dezembro, 2001.

LISPECTOR, Clarice. "A repartição dos pães". In: *Legião estrangeira*. *Contos e crônicas*. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1964.

LEUTRAT, Jean-Louis. *Le Cinéma en perspective : une histoire*. Paris : Nathan, 2002.

SCHNEIDER, Michel. Voleurs de mots. Paris, Gallimard, 1985.

FILMOGRAFIA

A FESTA DE BABETTE. (*Babettes Gæstebud).* Gabriel Axel, Dinamarca. 1987. CD. MGM Entertainment, 2002. 102 min.

O desenho como concepção: algumas considerações sobre o papel do storyboard na animação

Vivian Herzog[1]
Professora de Desenho e Storyboard do Centro de Artes - UFPel

Este artigo propõe relacionar o mito do desenho de Debutades e as considerações do teórico Erwin Panofsky (1892-1968) sobre o pensamento de Federico Zuccari (século XVI) acerca do desenho interno (concepção) e externo como ato gráfico (grafológico) ao papel do *storyboard* nos processos da animação. Segundo Harold Whitaker e John Halas (2011, p. 5) o *storyboard* é a visualização do roteiro onde se pode criar uma continuidade cinemática dos desenhos do projeto que será realizado. "Todos os inícios e paradas das ações de um potencial personagem seriam explicados detalhadamente em uma série de esboços" (WIHITAKER, HALAS, 2011, p.05). Os esboços são discutidos pela equipe e recebem determinados tratamentos e finalizações de acordo com as especificidades do projeto. Um *storyboard* que se destina ao trabalho interno de uma equipe pode receber um tratamento menos detalhado do que um *storyboard* de apresentação[2] que consiste em apresentar o conceito, clima e as ideias principais que estarão presentes na animação.

Ao constatar que o *storyboard* é a primeira visualização da narrativa é possível pensar que há uma dose de concepção, idéia e realização que se faz presente nessa etapa da pré-produção crucial para a delimitação da história. Nesse sentido buscamos cruzar o que há de construção visual intrínseco ao desenho no *storyboard*, às

1 - vivian@vivianherzog.com

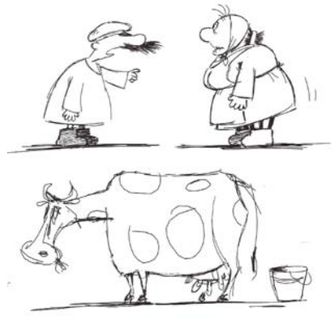
2 - Conforme Giuseppe Cristiano (2007, p. 14) existem dois tipos principais de *storyboard*: o de concepção que é colorido e apresenta a idéia do produto que será gerado e o de gravação ou produção que tem um número maior de planos. Seu objetivo consiste em mostrar de que forma e com quais planos e movimentos de câmera que o filme será composto.

considerações que permeiam o campo da teoria da arte como o conceito de desenho interno presente na mente do sujeito que é construído através das trocas com o mundo, com o fazer material que nesse caso se refere à elaboração narrativa do *storyboard.*

Em vista do papel fundamental que o *storyboard* tem para a animação em termos de visualização da história a partir do roteiro e caracterização das ações dos personagens, as atenções são voltadas para um filme animado do russo Konstantin Bronzit (1965) intitulada *Au bout du monde*[3] de 1999. Nascido em São Petersburgo Bronzit estudou e formou-se em Artes e Design tendo atuando por algum tempo na Rússia como animador em um estúdio de filmes científicos populares. Desenhou cartuns para revistas e jornais ao mesmo tempo em que dirigia pequenos "[...] e premiados filmes de animação que o levaram a transitar muito bem entre a animação tradicional e computação gráfica" (WIEDMAN, 2007, p. 175). *Au bout du monde* foi concebido durante um período de residência a animadores europeus nos Estúdios Folimage em Valence, França.

Com poucos quadros de *storybaord* podemos ter uma idéia das situações que envolvem os habitantes de uma pequena casa situada no vértice de uma colina triangular. Bronzit consegue nos situar na narrativa com alguns quadros que sintetizam a estranheza dos hábitos cotidianos de uma família que vive na ponta de uma colina, em que o acordar, o sair e o voltar envolvem uma série de situações que, acreditamos, somente a animação consegue propiciar: são situações imaginárias onde o desenho entra com a força do seu espaço como superfície, ligado a concepção de um mundo peculiar com uma lógica própria. É o espaço da sobreposição que nos faz pensar nas considerações de Philippe Dubois em *Cinema, vídeo e Godard* (2004, p.14) em que as superfícies podem ser análogas às camadas e o pensamento linear dá lugar à sobreposição e hibridez que foge da linearidade de uma espacialidade isotópica. Conforme o autor, (2004, p.14) o espaço vídeo se estabelece num sentido contrário a isotopia da profundidade de campo que impõe a hegemonia da percepção monocular e a *homogeneidade estrutural do espaço*. O estado vídeo da imagem é da ordem do pensamento, da simultaneidade e polissemia, ele praticamente não tem profundidade é raso, da ordem do acúmulo e sobreposição.

3 - No fim do mundo.



Lápis sobre papel, Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999. Fonte: Animation Now (2007, p. 174)

Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital. Fonte: Animation Now (2007, p. 175)

1. DESENHO, TEMPO E ESPAÇO IMAGINÁRIOS

Por que o desenho nos leva a imaginar? Ao embarcar em situações onde uma pequena casa abriga habitantes maiores e mais volumosos que o próprio espaço que ela ocupa, percebemos que os espaços imaginários são possíveis apenas pelo simples fato de serem a concretização de uma ideia. Uma ideia desenhada quadro a quadro. No entanto, o que fica entre cada *frame* segundo Norman McLaren (2001, p.95), é tão importante quanto o que está contido por ele. Tal pensamento nos remete à geografia da cena que conforme Eduardo Leone e Maria Dora Mourão (1987, p.23) é uma estrutura e experiência que extrapola a cenografia (os elementos cenográficos propriamente ditos) e inclui o corte, a montagem e o espaço *off* ligados pela percepção do espectador. Segundo McLaren: "A animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado" (LUCENA, 2001, p. 93). O entre, ou seja, aquilo que fica subentendido pelo movimento que extrapola a dimensão do *frame* é tão importante quanto o que é abarcado pelo quadro. Na animação de Bronzit vemos um pássaro que sai de quadro e depois cai após um tiro ter sido disparado. Não precisamos ter um plano com o personagem sendo atingido, são nossas experiências com o espaço e as entrelinhas deixadas pela ação como um todo que fazem com que percebamos as conexões.

Sintetizar uma ação através do seu movimento, das ações e reações que certo corpo tem a uma determinada força é uma das peças chave para entender a lógica dessa propriedade de dar vida (*animare*)[4] a um corpo ou objeto inicialmente inerte. Essa é a mágica e o elo entre o desenho, a concepção e a animação, muito mais do que desenhar uma ação é preciso que ela faça sentido em termos de reação, peso e ritmo é justamente aí que sentimos a força das ideias do desenho (registro gráfico) que através de simples linhas cria superfícies e espessuras inimagináveis. Trata-se de uma lógica própria a imaginação de quem faz uma série de personagens viver em uma casa minúscula como em *Au bout du monde* em que um desses seres pode ter uma espessura finíssima de lado e de frente ser quase tão grande quanto a casa que o abriga.

4 - Segundo Lucena (2001, p. 28) *animare* é um verbo em latim que quer dizer *dar vida a*.

Esta é a lógica do espaço superfície, um espaço que conforme Dubois (2004) pertence à sobreposição que se opõe a profundidade de campo no sentido imagem-cinema, "[...] que permite compor graus variados de densidade dramática" (DUBOIS, 2004, p. 14). Trata-se de uma espacialidade próxima ao um estado vídeo que vai *além da imagem*, ou melhor, além da profundidade e ideia linear do olho que vagueia do primeiro plano o *foreground* ao *background*. Nesse sentido poderíamos pensar que o espaço do desenho está para as artes e para a animação assim como o vídeo está para o cinema.

Bronzit nos insere em situações que apenas a animação pode construir. Conforme Sérgio Nesteriuk, "[...] a animação, seja qual for seu gênero, suporte ou propósito, é uma manifestação artística que busca a verdade nas formas extremas da artificialidade" (2011, p.216). Por conta deste mundo imaginário artificialmente lógico, consegue-se criar situações específicas que dificilmente conseguiríamos com outros meios.

2. O MITO DO DESENHO E AS TEORIAS ACERCA DO DESENHO INTERNO E EXTERNO

Podemos pensar que no cerne da animação independente de suas técnicas e meios, sobretudo as tradicionais, digitais, 2D ou 3D, encontramos o desenho como materialização dos personagens, de seu caráter e concepção. É nesse sentido que recorremos ao mito do nascimento do desenho que segundo Dubois no livro *O ato fotográfico* (2007) estaria relacionado à imagem como um todo. Ao mencionar o mito do nascimento da imagem, da representação, o autor se refere à utilização da noção *peirceana* do índice da qual a ideia principal recai sobre a "[...] passagem da categoria de ícone à de índice, passagem considerada não apenas como um marco histórico da modernidade, mas também, mais geralmente, como um deslocamento teórico, [...] da mímese, [...] a uma estética do traço, do contato, da contiguidade referencial [...]" (DUBOIS, 2007, p. 113). Ao evocar os mitos de nascimento da imagem para pensar a fotografia enquanto linguagem ligada a um traço indicial, o autor faz uso de diversos discursos míticos. Entre eles podemos citar o mito de Debutades narrado por Plínio o Velho.

Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital

Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital

Segundo Barthes (2003), o mito é uma fala definida por uma intenção, muito mais do que por sua literalidade. Dessa forma, a intenção aqui se vê inscrita no fato de contextualizar o nascimento do desenho a partir de algo em iminente desaparecimento. Plínio narra a história de Debutades que ao ter a notícia de que seu noivo iria para uma longa viagem, na tentativa de aguardar algo da pessoa amada ela teria traçado seu desenho a partir da sombra projetada na parede por uma luz difusa. "A história não para por aí: segundo Plínio, Dibutades, a seguir, revestiu o desenho com argila, executando desse modo a imagem em relevo por uma espécie de moldagem de sombra" (DUBOIS, 2003, p. 118). Essa história teria chegado ao Renascimento como sendo uma das narrativas que acompanhavam o nascimento da pintura, visto que o desenho era considerado como esqueleto da pintura. Como prolongamentos da pintura teriam surgido a escultura, a modelagem. Percebemos, aqui, que o desenho pode ser considerado elemento fundador da imagem e de outros meios artísticos. Podemos pensá-lo também como contorno, esqueleto e estrutura de uma determinada projeção, que, nesse caso, é tomada através da sombra.

O que parece ficar dessa narrativa é que o desenho nasce como projeção contato, necessitando de uma superfície ou suporte eventual onde sua inscrição é instaurada. Ele está próximo a noção de guardar um pensamento, guardar algo que pode se perder em que a ideia não surge como transposição gráfica pura do pensamento, mas exerce troca com o meio circundante. Tal pensamento pode ser prolongado a animação se pensarmos que o desenho é a idéia que dá sentido a personagens em termos de delimitação, de contexto e síntese de movimentos.

Ao pensarmos no conjunto de teorias sobre o desenho que delimitam suas abordagens na história da arte partimos da premissa de que este é afirmado por seu caráter intelectual (ideia) e grafológico (ato gráfico) que necessita de um meio para que seja expresso.

O conceito de desenho interno e externo foi abordado por Erwin Panofsky (2000), a partir de algumas reflexões de Federico Zuccari, artista que vivenciou o período maneirista (século XVI), deixando um legado de questionamentos acerca da concepção de como a representação artística era feita. Panofsky apresenta, como ponto

principal em relação ao maneirismo, o fato de que os escritos produzidos nesse contexto duvidam das regras matemáticas e das visões naturalistas, voltando-se, ao conceito. Uma das considerações que vem à tona e que parece ter sido questionada no maneirismo consiste no fato de que os escritos produzidos discutem a representação, propondo a seguinte pergunta: como ela se dá? Tal interrogação parece ser a base das reflexões desse período da segunda metade do século XVI. Dentre essas produções, Panofsky destaca as reflexões teóricas de Zuccari que se opõem aos cânones de representação do Renascimento embasados em proporções matemáticas e pressupostos naturalistas.

Zuccari fundamentou seu pensamento a partir de uma metodologia empírica em que a ideia encontra-se primeiramente na mente do artista que é como uma *centelha da visão de Deus*. A visão interior seria então uma "[...] centelha arrancada ao espírito divino [...]"(PANOFSKY, 2000, p. 81). Assim, a mediação entre o objeto e a imagem interior é de certa forma, atenuada. Ela é produzida por completo na mente do artista onde se divide o desenho em concepção interna e externa (execução). Zuccari tem sua obra divida em dois livros: o primeiro apresenta o desenho interior presente no espírito como conceito e concepção, enquanto o segundo irá tratar da execução, utilizando cores, madeira, pedra e diversos materiais.

3. O PAPEL DO STORYBOARD ENQUANTO CONCEPÇÃO EM UMA ANIMAÇÃO

A tradução da palavra *storyboard* está ligada à ideia de *quadros de histórias* e seu surgimento está imbricado à animação. Os desenhos em tirinhas conforme Nesteriuk (2011) eram frequentes nos jornais do final do século XIX, no entanto sua incorporação enquanto decupagem passa a ser utilizada no início do século XX com animadores como Gregory La Cava. Embora houvesse outros artistas de *storyboard* intermediários seus registros estão vinculados por vezes as animações de Webb Smith animador dos Edtúdios Walt Disney. O aperfeiçoamento do *storyboard* que, num primeiro momento, surgia como uma série de desenhos em miniatura que marcavam o início e o fim de uma ação passou por modificações como o aumento dos quadros e a implementação de versões rascunhadas que eram discutidas e aprovadas pela equipe. "Em pouco tempo, os estúdios de animação passaram a utilizar o *storyboard* em todas as suas produções e, a partir do final da década de 1920, já havia menções de artistas de *storyboard* nos créditos das animações" (NESTERIUK, 2011, p.218).

Diferentemente de um *storyboard* para *live-action*[5], na animação é preciso conceber tudo, ou seja, construir o personagem, seu cenário e suas ações. É por isso que o *storyboard* para animação precisa responder as seguintes perguntas: do que se trata, o que está acontecendo, como e qual é a conclusão inicial de uma determinada ação? Ao responder essas perguntas através da visualidade dos quadros de *storyboard* temos então a síntese do roteiro, ou a síntese da narrativa[6].

Na animação *Au bout du monde* de Bronzit os quadros de *storyboard* sintetizam a simplicidade do espaço/superfície onde a concepção e as linhas gerais já estão traçadas. Vemos a casa ao anoitecer, somos introduzidos no *storybord* em um plano mais geral que nos mostra onde ela se localiza e como a rotina no topo de uma colina pode ser modificada pelo simples interagir dos personagens que fazem com que ela suba e desça ao pico da colina. A concepção e a síntese da ação, ou seja, uma casa que sobe e desce conforme os seus habitantes se deslocam sintetizam a elaboração e o caráter lúdico da narrativa, onde pequenas rotinas diárias mudam uma série de acontecimentos e nos inserem por vezes em situações hilárias e impensáveis.

Storyboard Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital. Fonte: Animation Now (2007, p. 175)

5 - Termo utilizado para denominar ações gravadas ao vivo.

6 - Conforme Nesteriuk (2011) algumas animações como é o caso da série do *Bob esponja calça quadrada* a equipe trabalha diretamente com o storyboard sem a utilização de um roteiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros e capítulos de livros

BARTHES, Roland. Mitologias. Rio de Janeiro: Difel, 2003.

CRISTIANO, Giuseppe. Storyboard Design Course. Principle, practice, and techniques: the ultimate guide for artists, directors, producers, and scriptwriters. New York: Barron's edition, 2007

DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico. São Paulo: Papirus, 2007.

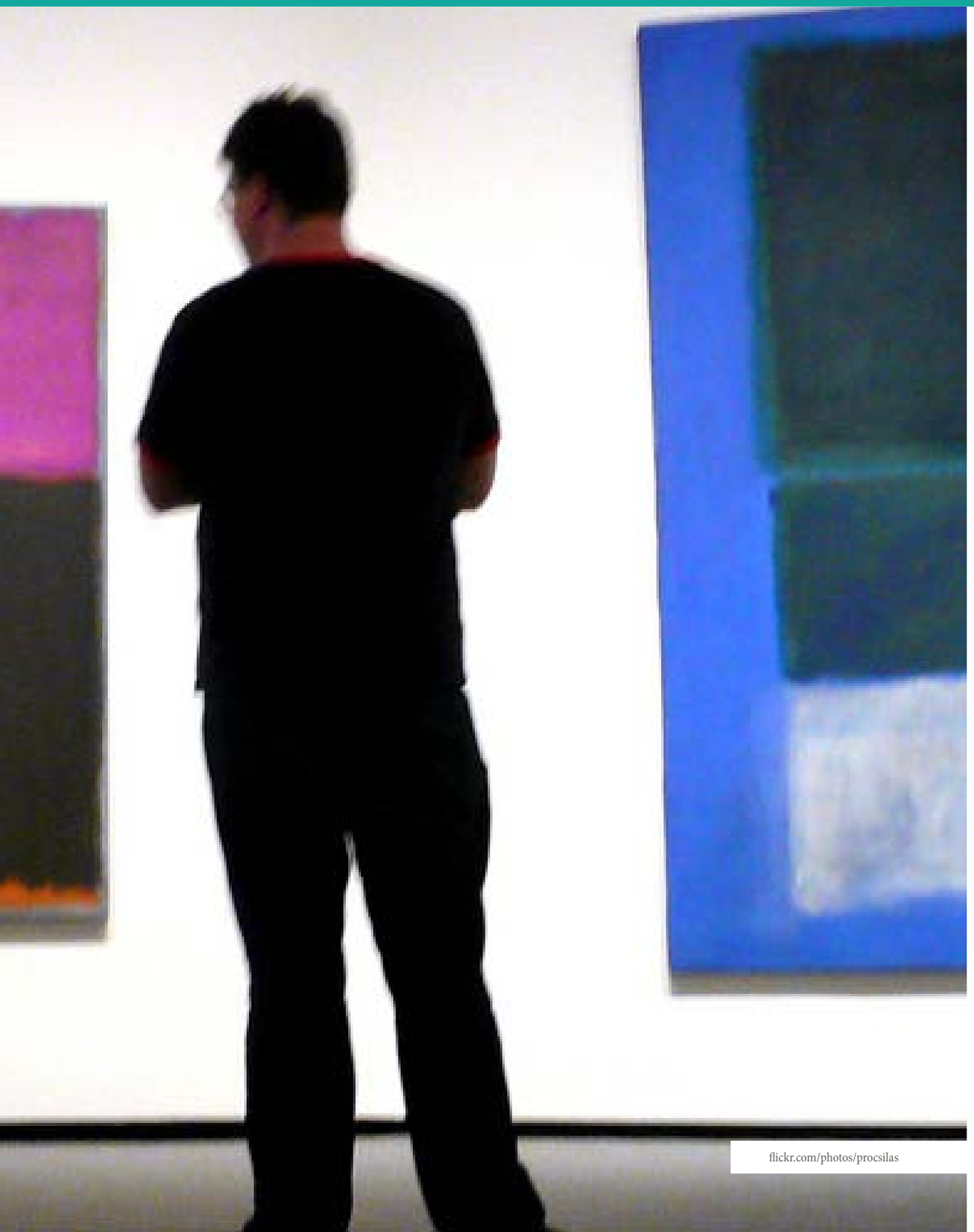
_____. Cinema, vídeo e Godard. São Paulo: Cosac &Naify, 2004.

LEONE, E. MOURÃO, M. D. Cinema e montagem.

São Paulo: Editora Parma, 1987.
LUCENA, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. Editora: SENAC
NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: ANIMATV, 2011.
PANOFSKY, Erwin. Idea: a evolução do conceito de belo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
WIEDEMANN, Julius. Animatiom Now! Rio de Janeiro: Taschen, 2007.
WHITAKER, Harold. HALAS, John. Timing em animação. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2012.

Obras audiovisuais:

AU BOUT DU MONDE. Konstantin Bronzit. Valence: França, 1999. Animação tradicional 2D e 3D digital.



flickr.com/photos/procsilas

Estudo de imagens técnicas na comunicação: reflexões a partir da Teoria Crítica

Ana Maria Acker[1]
Mestranda em Comunicação e Informação – UFRGS
Jornalista e especialista em Cinema – Unisinos

O presente artigo propõe uma reflexão para o campo da comunicação sobre o impacto dos aparelhos na produção e consumo de imagens técnicas, a partir da Teoria Crítica, considerando especialmente os conceitos do filósofo Vilém Flusser. Essa discussão tem longa trajetória, entretanto ainda há pesquisas que deixam lacunas quanto às especificidades dos dispositivos e o papel deles nas criações imagéticas.

INTRODUÇÃO

A percepção de imagens é parte indissociável da condição humana, do que é consumido do mundo exterior ao produzido em sonhos e pensamentos. A complexidade da relação comunicativa entre homem e imagem evoca discussões múltiplas. A questão se torna mais difusa no caso das imagens técnicas, que segundo Lucia Santaella, são aquelas produzidas "através da mediação de dispositivos maquínicos que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos" (SANTAELLA, 2006, p. 178).

A produção imagética segundo a lógica industrial estabeleceu um novo paradigma que apresenta desafios, fomenta debates sobre modos de estudá-la. Entretanto, ainda hoje há quem parta das imagens técnicas para abordagens sobre impressões de realidade, marcas de uma essência do mundo registradas em vídeo, película,

1 - ana_acker@yahoo.com.br

foto, pontos. O problema não está em fazer tal abordagem, mas em realizá-la sem considerar o dispositivo. Se por um lado a discussão parece óbvia, é impossível negar que a ideia continue a ser investigada.

Nas análises que verificam o consumo das imagens técnicas é tão importante considerar o processo maquínico quanto nas pesquisas voltadas para a produção desses produtos. É inútil insistir que o aparelho tenha influência mínima na criação de significados.

Diante de tais observações, faze-se necessária uma reflexão sobre algumas possibilidades de análise das imagens técnicas no campo da comunicação, levando-se em conta o quão determinante é o aparelho. Esse debate tem uma longa trajetória, porém ele ainda carece de abordagem mais aprofundada, principalmente em pesquisas voltadas para tais objetos.

No presente artigo se buscará uma observação a esse respeito, partindo de algumas concepções sobre as imagens técnicas realizadas pela Teoria Crítica, considerando, sobretudo, conceitos do filósofo tcheco naturalizado brasileiro Vilém Flusser[2]. O conceito de aparelho aqui desenvolvido é o de Flusser: "brinquedo que simula um tipo de pensamento" (FLUSSER, 1985, p. 5). Tal definição se relaciona com a abordagem de Santaella e é ponto de partida para a reflexão proposta.

IMAGENS TÉCNICAS: IMPACTOS NA PRODUÇÃO E CONSUMO

A produção de imagens técnicas no começo do século XX ampliou o consumo desses materiais de forma imensurável. Segundo Max Horkheimer e Theodor Adorno em *Indústria Cultural* – O Iluminismo como Mistificação das Massas, é a técnica e não os conteúdos que regem a lógica da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1990). Tal desenvolvimento se estrutura conforme os objetivos do mercado. Esse era um dos temas da Teoria Crítica, que teve origem no Instituto de Pesquisas Sociais da Universidade de Frankfurt, na década de 30 do século XX, e seguiu nos Estados Unidos em razão da ascensão do nazismo na Alemanha[3]

Conforme Adorno e Horkheimer, não há uma emancipação do homem pelo uso do aparato tecnológico, e sim uma submissão ainda maior aos interesses da classe dominante. Para os autores, "a racionalidade técnica hoje é a racionalidade do próprio domínio, é o caráter repressivo da sociedade que se autoaliena" (ADORNO; HORKHEIMER, 1990, p. 160). O desenvolvimento econômico, ao contrário do que se poderia supor, não contribui para avanços nesse sentido:

> [Hoje em dia] o aumento da produtividade econômica, que por um lado produz as condições para um mundo mais justo, confere por outro lado ao aparelho técnico e aos grupos sociais que o controlam uma superioridade imensa sobre o resto da população. O indivíduo se vê completamente anulado em face dos poderes econômicos (ADORNO; HORKHEIMER *apud* RÜDIGER, 2001, p. 134).

A técnica reitera a ideia dominante e não a combate, na avaliação dos pensadores da Escola de Frankfurt. O público que consome esses produtos acaba sendo seu mero objeto: "as massas não são o fator primeiro, mas um elemento secundário, um elemento de cálculo; acessório da maquinaria" (ADORNO, 1994, p. 93).

Os processos maquínicos cada vez mais rápidos alteraram também o comportamento humano. É necessário se tornar mais veloz para abarcar os produtos que a indústria coloca à disposição. Conforme Adorno em *Minima moralia*, "todo programa tem que ser engolido até o fim, todo *best-seller* tem que ser lido, todo filme tem que ser visto durante o seu sucesso no cinema mais prestigiado. A profusão de coisas consumidas sem discernimento torna-se calamitosa" (ADORNO, 1993, p. 103). Contudo, as concepções dos pensadores de Frankfurt sobre a submissão humana à técnica e à cultura de massa foram muito questionadas ao longo do século XX, sendo

2 - Embora Vilém Flusser seja tcheco, foi educado na cultura germânica e pode ser considerado um pensador da nova crítica alemã, cujas raízes estão na Escola de Frankfurt, observa Ciro Marcondes Filho (2011).

3 - Horkheimer refundou o Instituto em Frankfurt em 1950. A Escola de Frankfurt foi formada principalmente por: Theodor Adorno, Max Horkheimer, Erich Fromm e Herbert Marcuse. Walter Benjamin e Siegfried Kracauer atuaram na periferia do grupo, mas não podem ser considerados menos importantes para a Teoria Crítica, conforme Francisco Rüdiger (2001).

Apocalípticos e Integrados (1964), de Umberto Eco[4], um dos livros mais referidos em meio às diversas críticas.

Conforme Adorno (1993), sem refletir sobre o que consome, o indivíduo acaba subjugado a tais meios. Há assim uma falsa ideia de liberdade de escolha, uma impressão inócua de renovação:

> A indústria cultural modela-se pela regressão mimética, pela manipulação de impulsos de imitação recalcados. Para isso ela se serve do método de antecipar a imitação dela mesma pelo espectador e de fazer aparecer como já subsistente o assentimento que ela pretende suscitar (ADORNO, 1993, p. 176).

Ao instituir o termo indústria cultural, a análise dos pesquisadores alemães ia além dos produtos artísticos e culturais, como filmes, programas de rádio, literatura. O conceito se aplica também para o que ocorreu com o poder no século XX. Ciro Marcondes Filho (2011) analisa que para Walter Benjamin, Adolf Hitler promoveu uma estetização da política, substituindo o debate pelo espetáculo, o que facilitou a expansão do nazismo entre o povo alemão.

As transformações também afetaram a relação do homem com produções imagéticas anteriores a essas mudanças. Em *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1990) observa que se nas artes plásticas o ato de fruição, a contemplação de um quadro se dava de maneira individualizada, ou em pequenos grupos, com as imagens técnicas, reprodutíveis, essa experiência se torna massiva.

A perda da aura, da autenticidade do objeto imagético a partir da reprodutibilidade técnica é outro ponto importante abordado por Benjamin (1990). Além das mudanças nos rituais de consumo, ocorrem alterações na produção: "reproduz-se cada vez mais obras de arte que foram feitas, justamente, para ser reproduzidas" (BENJAMIN, 1990, p. 217).

A discussão de Benjamin (1990) no ensaio em questão é voltada, sobretudo, para a fotografia e o cinema. Embora aponte uma perda do espírito crítico na fruição com tais imagens, o filósofo alemão salienta que o poder dessas produções é maior em comparação com as artes plásticas. A penetração no real é alcançada pelas imagens cinematográficas justamente pela potencialidade de sua aparelhagem.

Além do grau de verossimilhança mais forte em comparação com pinturas produzidas pela mão do artista, a imagem técnica alcança uma independência maior em relação ao objeto justamente por dar a ver coisas que às vezes o próprio não permite:

> No caso da fotografia, ela pode ressaltar aspectos do original que escapam ao olho e só podem ser apreendidos por uma câmera que se mova livremente para obter diversos ângulos de visão; graças a procedimentos como a ampliação e a câmera lenta, pode-se atingir realidades ignoradas por qualquer visão natural. Em segundo lugar, a técnica pode transportar a reprodução para situações nas quais o próprio original jamais poderia se encontrar. Sob a forma de foto ou de disco, ela permite sobretudo aproximar a obra do espectador ou do ouvinte (BENJAMIN, 1990, p. 213).

Segundo Benjamin, a aproximação entre a obra e as pessoas, provocada pela reprodutibilidade, poderia resultar em uma evolução do gosto estético do público, avalia Francisco Rüdiger (2001). Já Adorno discordava: embora houvesse um potencial de democratização nos aparatos técnicos, esses eram usados unicamente para seguir os preceitos de consumo do capitalismo. Sendo assim, a técnica por si só não significava avanço se continuasse sendo usada conforme as leis do mercado e de uma classe dominante. As obras de arte, os produtos culturais e até as pessoas eram tratadas como bens descartáveis, destaca Rüdiger (2001).

Adorno define dois tipos de arte: a autônoma – "em verdade, a arte sofisticada de uma cultura europeia mais ou menos erudita – e aquilo que ele despreza como 'arte de reflexo', em que as massas apenas funcionam como refletor passivo daquilo que recebem" (MARCONDES FILHO, 2011, p. 47). O pensador é contrário à ideia do cinema como arte: ele destaca que "todas as intenções de enobrecer artisticamente o cinema têm algo de torto, de falsamente elevado, de falho quanto à forma" (ADORNO, 1993, p. 178). Ao falar do filme, o filósofo reitera que "sua independência em relação às normas da obra autônoma libera-o supostamente da responsabilidade estética,

4 - Umberto Eco chega a referir que "a execrada cultura de massa de maneira alguma tomou o lugar de uma fantasmática cultura superior; simplesmente se difundiu junto a massas enormes que, tempos atrás, não tinham acesso aos bens de cultura" (ECO, 1993, p. 44).

cujos critérios mostrar-se-iam reacionários quando a ele aplicados" (ADORNO, 1993, p. 178). A autonomia das obras de arte[5], que, "é verdade quase nunca existiu de forma pura e que sempre foi marcada por conexões causais, vê-se no limite abolida pela indústria cultural" (ADORNO, 1994, p. 93).

Com uma concepção diferenciada, Benjamin defende que a arte autônoma nunca chega às massas, diferente das formas populares, como o filme. A defesa do filósofo sobre as potencialidades da técnica, entretanto, está longe de caracterizá-lo como um deslumbrado diante das transformações, acusação que muitas vezes Adorno lhe fazia, conforme Ciro Marcondes Filho (2011). Os meios não transformam nada sozinhos e devem ser politizados. Para Benjamin, a técnica deve ser pensada a partir de seu campo e ela só será desvendada por meio de manipulações múltiplas:

> Já que estamos na guerra, não nos resta outra coisa senão guerrear. Apropriar-se da técnica era uma questão de sobrevivência, mas a massa ainda não estava madura para tanto (Benjamin, 1985, vol. 7, p. 383), logo, a primeira meta seria a de colocar os homens à altura do desenvolvimento técnico e não degradá-los a serem instrumentos do desenvolvimento cego das técnicas (idem, vol. 7, p. 375) (MARCONDES FILHO, 2011, p. 80).

Uma das alternativas contra a manipulação pela técnica seria o cinema popular. Conforme Ciro Marcondes Filho, Benjamin classificava Chaplin e Mickey Mouse "como 'vacinas' contra as fantasias de sujeição do homem à técnica, porque as ridicularizariam, sorte de imunização contra a ilusão de ver a fantasia como realidade" (MARCONDES FILHO, 2011, p. 84). A "hilaridade coletiva" poderia ser uma estratégia contra o poder da tecnização das massas:

> Os filmes grotescos, dos Estados Unidos, e os filmes de Disney, produzem uma explosão terapêutica do inconsciente. Seu precursor foi o excêntrico. Nos novos espaços de liberdade abertos pelo filme, ele foi o primeiro a sentir-se em casa. É aqui que se situa Chaplin, como figura histórica (BENJAMIN, 1987, p. 190).

Adorno contestava tal proposta, salientando que o riso do público de cinema não tinha nada de revolucionário. O pensador classificava como romântica a percepção que Benjamin tinha do proletariado e da relação das pessoas com os novos meios. As opiniões opostas de ambos reiteram o clima de incerteza que havia naquele momento com as mudanças engendradas pelos dispositivos técnicos.

Apesar das diferentes reflexões sobre as transformações tecnológicas do século XX, os pensamentos de Benjamin e Adorno convergem para o mesmo alerta: o impacto desses aparatos mudou profundamente a maneira do homem perceber o mundo. As novas formas de olhar, de se relacionar com imagens criaram outro espaço para esses produtos na vida cotidiana.

Se antes para contemplar imagens o sujeito precisava sair de sua casa e ir até um museu; com as mudanças técnicas elas chegam até ele em quantidade e variedade que causam experiências diferentes, provocam um choque nos hábitos perceptivos. O olhar sobre esses produtos se torna mais fluido, passageiro. Contudo, a impressão de fugacidade constrói modos específicos de consumo. Transformação provocada justamente pela variedade de aparatos técnicos produtores de imagens.

Cada formato de imagem estabelece um ritual. Benjamin, ao comparar fotografia e cinema, já afirmava: "os problemas colocados pela fotografia à estética tradicional não passavam de brinquedos de infantes comparados aos que iriam ser colocados pelo filme" (BENJAMIN, 1990, p. 221). O cinema permitia uma liberdade por dar a ver ações triviais do homem de outra maneira, para além dos condicionamentos:

> Uma das funções sociais mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. [...] Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos

5 - Obra autônoma é para Adorno aquela que "aposta na autonomia, na sobrevivência de uma individualidade criativa e fora do sistema da racionalidade" (MARCONDES FILHO, 2011, p. 47). Adorno afirma: "A arte tem, de fato, em meio à utilidade dominante, em primeiro lugar, algo de utopia" (ADORNO *apud* MARCONDES FILHO, 2011, p. 46).

> de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância (BENJAMIN, 1987, p. 189).

Essas alterações estéticas passaram pelas particularidades dos respectivos dispositivos e refletiram na maneira como as pessoas percebiam esses produtos imagéticos. Se através dos meios técnicos era possível ver coisas antes desconhecidas, a forma de olhar também seria modificada para sempre. Contudo, essas mudanças geram discussões na área da comunicação entre os que compreendem o impacto dos processos maquínicos no consumo de imagens[6], e aqueles que discordam.

Observar uma foto em suporte físico é uma experiência; vê-la na tela de um computador é outra; contemplá-la em uma exposição de museu é ainda diferente. Os suportes alteram a recepção? Tais ideias são aprofundadas desde a Teoria a Crítica e se apresentam como uma possibilidade para se pensar imagens técnicas hoje.

Qual imagem é mais próxima do real? Aquela que se move? Uma reflexão nesse enfoque necessita discutir os modos de produção dessa imagem, precisa olhar para o dispositivo que a criou e tentar compreender, ou ao menos se aproximar das lógicas de sua linguagem. Entretanto, até que ponto a linguagem também é determinada pela inteligência corporificada nos aparelhos? Vilém Flusser problematiza a questão.

DISCUSSÕES EM TORNO DOS APARELHOS

Imagens que têm na gênese o intuito de reprodução e que pelos meios de produção e difusão mantêm certas especificidades. Vilém Flusser destaca que as superfícies (imagens) ocupam um espaço maior na vida humana a partir das mudanças tecnológicas. Conforme o autor, "as linhas escritas, apesar de serem muito mais frequentes do que antes, vêm se tornando menos importantes para as massas do que as superfícies" (FLUSSER, 2007, p. 103). No entendimento de Flusser, as massas constituem algo muito mais amplo que a denominação, por exemplo, de um grupo de indivíduos com gosto "médio", produzido pelos produtos midiáticos industriais (MORIN, 1990).

Na avaliação do teórico, as superfícies modificaram a estrutura do pensamento e essa transformação precisa ser analisada a partir dos aparelhos, que são "produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado", conforme definição apresentada em *Filosofia da Caixa Preta* (FLUSSER, 1985, p. 10). Os aparelhos contêm programas[7] que determinam previamente o que será produzido. Dessa forma, as imagens técnicas já trazem em si conceitos, textos:

> Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais. Historicamente, as imagens tradicionais precedem os textos, por milhares de anos, e as imagens técnicas sucedem aos textos altamente evoluídos. Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem (FLUSSER, 2002, p. 10).

O filósofo salienta que, embora predomine hoje no mundo, o pensamento em superfície não é tão consciente de sua estrutura, como ocorre no pensamento em linha. Mas é importante observar essa estrutura para se tentar entender como ela funciona. Por exemplo: a leitura de imagens não é a mesma da escrita. Enquanto em textos em linha é necessário seguir uma ordem padronizada para compreender a mensagem; em uma pintura pode-se apreender a mensagem para depois ela ser decomposta, destaca Flusser (2007). Esse tempo de leitura se desdobra em vários níveis no caso das imagens técnicas.

As linhas escritas constituem uma determinada estrutura de pensamento, que "implica um estar-no-mundo 'histórico' para aqueles que escrevem e leem esses escritos" (FLUSSER, 2007, p.

6 - A Teoria das Materialidades, desenvolvida pelo departamento de Literatura Comparada da Universidade de Stanford (Hans Ulrich Gumbrecht, Jeffrey Schnapp, Niklas Luhman, Friedrich Kittler e David Welber, entre outros), Estados Unidos, e a obra do canadense Marshall McLuhan são exemplos de teorias que consideram as relações, o impacto da técnica nos processos comunicativos.

7 - Programas são sistemas que recombinam constantemente os mesmos elementos. Os programas dos aparelhos, no entanto, permitem introdução de elementos humanos não previstos, e isso é possível ao se jogar contra o aparelho, segundo Flusser (1985).

110). Já as superfícies da era tecnológica determinam mudanças: Flusser chama esse processo de um estar-no-mundo pós-histórico, tanto para quem produz, quanto para quem consome essas obras. Segundo o teórico, "pode-se dizer que esses novos canais incorporam as linhas escritas na tela, elevando o tempo histórico linear das linhas escritas ao nível da superfície" (FLUSSER, 2007, p. 110). Esses códigos eletrônicos constituem um retorno aos textos, pois assim essas imagens podem ser compreendidas.

Flusser reitera que os aparelhos constituem conceitos, abarcam modelos e é a partir desses pressupostos que se deve pensar as imagens produzidas por eles. Se existem muitos estudos que consideram essas ideias para análise de imagens técnicas, também há pesquisas que evitam, ou simplesmente ignoram essas particularidades, realizando análises que não consideram a influência das materialidades na produção imagética. Ou então ocorrem tentativas de comparação entre os meios sem haver uma especificação de cada linguagem, nem uma discussão a respeito das hibridizações que tais tecnologias potencializam. Como se o aparato fosse um instrumento estéril na construção da imagem e que esta, por si só, contivesse todos os sentidos.

Segundo o filósofo, não existe possibilidade de se pensar em aparelho neutro se este já contém em si inscrições prévias sobre as possíveis superfícies que irá produzir. O teórico destaca: "Toda intenção estética, política ou epistemológica deve, necessariamente, passar pelo crivo da conceituação antes de resultar em imagem. [...] Fotografias são imagens de conceitos, são conceitos transcodificados em cenas" (FLUSSER *apud* MARCONDES FILHO, 2011, p. 220). Por trás das imagens pós-modernas que programam o homem, há uma teoria científica, considera Flusser (2007).

Ao avaliar as potencialidades do aparelho, o autor de *O mundo codificado* faz a seguinte divisão da sociedade: "uma cultura de massa (aqueles que participam quase exclusivamente da ficção em superfície) e uma cultura de elite (os que participam quase exclusivamente da ficção linear)" (FLUSSER, 2007, p. 116). Para Flusser, os dois modos apresentam dificuldades para chegar até os fatos:

> [...] o mundo da ficção linear, o mundo da elite, está mostrando cada vez mais seu caráter fictício, meramente conceitual; e o mundo da ficção em superfície, o mundo das massas, está mascarando cada vez melhor seu caráter fictício. Não podemos mais passar do pensamento conceitual para o fato por falta de adequação, e também não podemos passar do pensamento imagético para o fato por falta de um critério que nos possibilite distinguir entre o fato e a imagem (FLUSSER, 2007, p. 116).

Tal situação torna o homem alienado e condicionado para enxergar o mundo conforme a lógica dos aparelhos, que aplica teorias científicas ignoradas por quem manipula esses instrumentos. No entanto, é importante questionar a afirmação do teórico, de que é possível dividir a sociedade entre cultura de massa, participante da ficção em superfície; e cultura de elite, ligada à ficção linear. Hoje esses dois modos estão interligados, conectados de maneira que é praticamente impossível estabelecer divisões entre um e outro. Talvez em casos muito específicos, de pessoas desconhecedoras da escrita e seus códigos, pode-se pensar em alguém unicamente ligado à ficção em superfície.

Essa ideia de Flusser pode ser relacionada com as discussões de Benjamin a respeito dos rituais de consumo da arte tradicional. Os meios maquínicos alteraram a forma das pessoas olharem pinturas, esculturas, enfim, o mundo ao redor. Em *Filosofia da Caixa Preta,* o autor destaca que "estamos pensando do modo pelo qual 'pensam' computadores [...] porque a fotografia é nosso modelo, foi ela que nos programou para pensar assim" (FLUSSER, 1985, p. 40). As mudanças começaram com a fotografia, se estendendo para outros tipos de imagens. Sendo assim, a relação homem-aparelho se inverteu – "os homens funcionam agora em função dos aparelhos: tornaram-se funcionários que reprogramam os aparelhos" (FLUSSER, 2008, p. 77).

O conceito de Flusser sobre o homem viver em função dos aparelhos também dialoga com a concepção de Adorno a respeito do domínio pela técnica. Em *Minima moralia*, o autor alerta que "o fervor fascinado com que se consomem os processos mais recentes não conduz apenas a uma indiferença ao que é fornecido, mas favorece todo um refugo estacionário e uma idiotice calculada" (ADORNO, 1993, p. 103).

Todavia, possibilidades diferenciadas podem surgir se o pensamento linear for incorporado ao de superfície. Se essa união ocorrer, Flusser vê a chance de uma relação criativa com novos tipos de mídia. O autor considera que "a síntese da mídia linear com a de superfície pode resultar numa nova civilização" (FLUSSER, 2007, p. 120). O tipo de futuro pós-histórico dependerá do processo de exploração entre o homem e os aparatos técnicos. Essa ideia é semelhante à de Benjamin, conforme discutido anteriormente. As experiências entre pensamento linear e em superfície poderiam surgir em um jogo contra o aparelho. Embora o autor saliente que "a imaginação do aparelho é praticamente infinita" (FLUSSER, 1985, p. 19), há quem acredite na chance subversão das possibilidades da máquina.

Arlindo Machado observa que a produção de imagens técnicas provocou alterações ao valor atribuído aos objetos artísticos, em razão da dificuldade em se verificar a extensão do papel do artista na mediação com a máquina (MACHADO, 2001). Ao referir Flusser, Machado afirma que o filósofo vê uma intervenção efetiva no aparelho apenas com a decifração da caixa preta. Por meio de um jogo com a máquina seria possível explorar seus pontos obscuros, experimentá-la, mas Flusser considera que essas novas possibilidades logo seriam incorporadas ao fluxo já inscrito no aparelho. Machado considera pessimista a visão do teórico e acredita que existe forma de subverter a tecnologia programada:

> Pode-se dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática é justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (MACHADO, 2001, p. 46).

Vilém Flusser vê dificuldades para a reinvenção dos códigos da tecnologia, pois eles são relativamente novos. O autor define que código "é um sistema de símbolos. Seu objetivo é possibilitar a comunicação entre os homens" (FLUSSER, 2007, p. 130). A compreensão do código escrito levou milhares de anos, portanto é aceitável a ignorância e dúvida do homem em relação aos novos códigos eletrônicos. Por enquanto, o sujeito apenas manipula os aparelhos, produz superfícies, mas tem dificuldades para se dar conta, refletir sobre os conceitos que geram tais imagens:

> Não há paralelos no passado que nos permitam aprender o uso dos códigos tecnológicos, como eles se manifestam, por exemplo, numa explosão de cores. Mas devemos aprendê-lo, senão seremos condenados a prolongar uma existência sem sentido em um mundo que se tornou codificado pela imaginação tecnológica. A decadência e a queda do alfabeto significam o fim da história, no sentido estrito da palavra (FLUSSER, 2007, p. 137).

Os desafios para desvendar os programas dos aparelhos são grandes, de acordo com Flusser (1985). Sendo assim, esses aparatos não são instrumentos, mas brinquedos. O *homo faber* se torna *homo ludens*: o sujeito que o manipula não é trabalhador, e sim jogador. Conforme o autor, "tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas" (FLUSSER, 1985, p. 15). A partir do jogo contra o aparelho, imagens técnicas criativas podem surgir, entretanto ainda essas são as permitidas dentro das possibilidades da caixa preta.

CONSIDERAÇÕES

As teorias sobre as imagens técnicas desenvolvidas por Adorno e Benjamin apresentam diversos pontos em comum com os conceitos de Vilém Flusser. A mudança nos modos perceptivos a partir das transformações tecnológicas pode ser considerada a ideia-chave que move a abordagem dessa corrente.

O pensamento humano é um fluxo contínuo, que constrói imagens e as consome do exterior. Investigar a respeito dessas construções implica uma observação dos eventos que se consolidaram ao longo do século XX: transformação veloz das máquinas, sobreposição destas ao cotidiano. As reflexões da Teoria Crítica buscam debates filosóficos sobre esse momento histórico. Não há como se pensar a técnica pela técnica, nem imaginar que esse contexto seja inócuo.

Programado por aparelhos, o sujeito não controla as imagens que

produz, segundo Flusser. Elas são produtos de cálculos, conceitos. Adorno acusa a técnica de servir à classe dominante, que está longe de ver seu poder abalado pela suposta democratização dos meios. Já Benjamin demonstra confiança nas potencialidades dos novos dispositivos, mas, longe de qualquer deslumbramento, prega uma politização dos conteúdos. Na relação mediada homem-imagem, os três teóricos salientam que o caminho é longo até um entendimento mais profundo, uma interpretação dos modos de processamento das máquinas que estão à disposição. Pelas transformações contínuas desses meios, talvez compreendê-las nem seja mais possível.

As imagens técnicas alteraram o ser no mundo: relações pessoais, posicionamentos políticos, construções conceituais, trabalho, lazer, enfim, todas as atividades são afetadas de forma constante. Flusser reitera que levou muito tempo para o homem desvendar os códigos escritos. Não será diferente com as imagens produzidas por aparelhos, porém desvendar essas imagens passará necessariamente por uma compreensão dos dispositivos.

Como penetrar nos processos maquínicos que calculam conceitos produtores de imagens? De que maneira será possível fazer com que não sirvam apenas a interesses dominantes e sejam de fato politizados? A discussão é profunda para a abordagem inicial desse artigo. As teorias de Adorno, Benjamin e Flusser oferecem pistas, entretanto evitam a indicação de regras sólidas sobre esse desafio.

Entre as pistas, Flusser fala da união do pensamento em superfície ao conceitual; Benjamin cita a chance de se manipular a técnica audiovisual por meio de manifestações populares; enquanto Adorno confia na importância da arte autônoma em meio às produções de massa, da arte como alternativa para se introduzir "o caos na ordem" (ADORNO, 1993, p. 195). Esses preceitos foram desenvolvidos no século XX, mas se aplicam ainda melhor às transformações que estão ocorrendo no começo do século XXI.

Desvendar o aparelho, jogar contra sua técnica, pensar a possibilidade de uma arte alheia à cultura de massa são processos complexos. Como penetrar nas caixas das máquinas e estilhaçar seus conceitos pré-determinados? Talvez essa ação nem seja mais possível diante da rapidez com que novos códigos são aplicados a aparelhos cada vez mais avançados, disponíveis em quantidades e modelos múltiplos.

Flusser (1985) admite que a complexidade dos aparelhos jamais será totalmente esclarecida, mesmo porque nosso pensamento sofistica ainda mais o aparelho. Decifrar o ponto, o número gerador da imagem técnica parece utopia, porém se posicionar em relação às linguagens que essas estabelecem não é impossível.

A ideia de Flusser do jogo contra o aparelho, na tentativa de subversão do programa nele contido, pode ser aplicada às análises das imagens técnicas. Tentar jogar contra o aparelho nas pesquisas se constitui na busca por uma compreensão mais aprofundada das linguagens consolidadas pelos dispositivos. Contudo, surge uma dúvida: como saber quanto da obra provém do aparelho? É difícil mensurar. De todo modo, essa constatação não pode gerar uma zona de conforto nas análises imagéticas.

Há sim quem jogue contra os programas contidos em aparelhos; existem de fato manipulações da técnica que ultrapassam os limites óbvios e criam imagens que vão além do consumo passivo. Esses jogos, manipulações, reorganizações de códigos, criam e recriam linguagens que só existem por causa desses meios e ao mesmo tempo contrariam os preceitos iniciais lançados por eles. A imbricada relação autor / técnica precisa ser levada em conta pelos pesquisadores que se propõem a pensar imagens.

Como Flusser salienta, não se pode confundir a recepção "das telas com a das imagens das cavernas" (FLUSSER, 2007, p. 157). Do mesmo modo, é complicado analisar imagens técnicas com preceitos enraizados na compreensão da arte tradicional. As imagens geradas a partir do século XX alteraram a relação do homem com o mundo, e sendo assim, a pesquisa passa também por essa mudança cognitiva.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

ADORNO, Theodor W. **Minima moralia**. São Paulo: Ática, 1993.

_____. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel, org. **Theodor W. Adorno**: Sociologia. São Paulo: Ática, 1994.
BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
_____. **Obras escolhidas I**: Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo: Brasiliense, 1987.
ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
_____. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
_____. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Anablume, 2008.
MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
MARCONDES FILHO, Ciro. **O princípio da razão durante:** Da Escola de Frankfurt à crítica alemã contemporânea: nova teoria da comunicação III: tomo II. São Paulo: Paulus, 2011.
MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Univ., 1990.
RÜDIGER, Francisco R. A Escola de Frankfurt. In: FRANÇA, Vera Veiga; HOHFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C. (org.). **Teorias da comunicação:** conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.
SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa (org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre, Sulina, 2006.

Marcovaldo (Cíntia Langie e Rafael Andreazza, 2010)

A produção de cinema em Pelotas e a experiência da Moviola Filmes

Rafael Geber Andreazza[1]
Produtor de cinema

Há 20 anos quem afirmasse que seria possível a produção de cinema em Pelotas, no interior do Rio Grande do Sul, seria provavelmente considerado um sonhador. Hoje, contudo, há na cidade, e em especial entre os colaboradores da Moviola Filmes, uma expectativa em consolidar não apenas uma produtora, mas um pólo de produção cinematográfica no extremo sul do Brasil. Seremos sonhadores?

O fato é que nos últimos 10 anos houve uma confluência de forças que possibilitaram a realização da produção de cinema na região, com alguma qualidade técnica e artística. A revolução digital e o advento das novas tecnologias é um fator importante nesse sentido, assim como a criação do Curso de Cinema e Animação da Universidade Federal de Pelotas – UFPel - em 2007. Mas há que contabilizar a valorização do cinema e o apoio da comunidade como um agente importante, assim como, obviamente, a vontade de um grupo de pessoas de fazer cinema. Sim, somos sonhadores, e esse é também um elemento fundamental.

Como esse artigo se refere à produção de cinema em Pelotas, mais especificamente pela produtora Moviola Filmes, vamos buscar inicialmente traçar um esboço geral de uma retomada que tardou quase um século e apontar as condições e perspectivas para a continuidade da produção na cidade.

Se a chamada Retomada do Cinema Brasileiro aconteceu na segunda metade da década de 90 no Rio de Janeiro e em São Paulo, por aqui, a "Retomada" demorou ainda alguns anos para chegar, e em verdade, não havia muito a retomar: o último (e único) ciclo de produção de cinema em Pelotas aconteceu com Francisco Santos e Francisco Xavier, pela Cinematográfica Guarany no período

1 - rafael.andreazza@gmail.com

compreendido entre 1913 e 1930. Estes realizadores, entre outras obras cinematográficas, produziram *Os óculos do Vovô* (1913), o filme de ficção mais antigo feito no Brasil, do qual se tem fragmentos até hoje. Após esse período, houve esporádicas filmagens em Pelotas, produções oriundas dos pólos de produção do cinema brasileiro que apenas utilizavam a região como locação.

No final da década de 90, a produção de filmes em Pelotas era restrita a trabalhos universitários de uma disciplina do curso de Comunicação Social da Universidade Católica de Pelotas – UCPel, geralmente em formato VHS. Entretanto, essas produções não eram distribuídas, não circulavam e, portanto, não chegavam ao público. Fora da Universidade, não havia acesso às obras, das quais se tem notícia tão somente através dos estudantes daquela instituição.

Em meados do ano 2000, formou-se um grupo de pessoas que iniciou a produção de cinema de forma independente e que foi fundamental para o que se tem por cinema realizado em Pelotas hoje.

Márcio Kinzeski era acadêmico de Jornalismo na UCPel, quando fez um curso de Direção Cinematográfica em São Paulo com a diretora Eliane Caffé. Conseguiu uma câmera Super 8 emprestada do cineasta paulista Roberto Buzzini, através do qual comprou os cartuchos de filme . Buzzini, um incentivador do cinema, fez a revelação e telecinagem dos curta-metragens *Hominal (2001),* filmado nas pedreiras de Capão do Leão, e *Duo (2001)*, sendo que este último foi selecionado para a 26ª Mostra de Super 8 do Festival de Gramado.

Kinzeski, então, começou a realizar oficinas de cinema e a reunir interessados em produzir audiovisual em Pelotas. Em 2002 juntaram-se a ele o espanhol Alberto Alda (fotógrafo de cinema radicado em Pelotas desde 1998) e os então estudantes de Artes Visuais da UFPel, Rodrigo Neves e Francisco Maximila. A união desses profissionais tinha como objetivo produzir o curta-metragem *22mm*, com roteiro coletivo inspirado no trabalho do cartunista Laerte. A obra foi gravada com dois rolos de filme Super 8 (com prazo de validade vencido) cedido pelo então professor da UCPel Mishuo Watanabe. O filme concorreu no Festival de Cinema de Gramado de 2003, também na Mostra Super 8.

Nessa época, eu era acadêmico do Curso de Filosofia da UFPel e em uma conversa com Rodrigo Neves e Chico Maximila contei que havia escrito meu primeiro roteiro para cinema. Apresentei o argumento de *O Caramujo* para os companheiros e, encampada a idéia, iniciamos a produção, e cheguei a comprar uma câmera Super 8 em um brechó.

O problema passou a ser o preço do filme e da revelação, afinal, éramos estudantes. A idéia ficou parada por 2 anos quando, em novembro de 2004, de posse de uma câmera digital emprestada por Kinzeski, gravamos o curta-metragem *O Caramujo*. O filme foi editado e lançado em 2005, pela recém fundada Campos Neutrais Filmes, graças ao apoio do fotógrafo Gabriel Olivera, que emprestou seu estúdio e equipamentos.

Em 2006, a produção de filmes se expandiu. O grupo da Campos Neutrais deu sequência ao trabalho com o curta *Solitário Jorge*, dirigido por Rodrigo Neves e Chico Maximila, com fotografia de Alberto Alda e com roteiro escrito por mim em parceria com Wagner Quevedo.

Ainda neste ano, Alberto Alda e Francisco Maximila juntaram-se a um grupo de entusiastas que dava início a um processo de produção de filmes em parceria com uma produtora de publicidade de Pelotas, grupo este que passou a assinar seus filmes com o nome Público Cinema. Em 2006, esta equipe realizou dois curtas-metragens: *GHB*, de Mário Finard e *Overdose*, de Cíntia Langie. Na produção de ambos estava Alexandre Mattos.

É evidente que a abertura causada pela revolução digital gerou a possibilidade de fazer cinema de forma mais universal. Mas um fator determinante para toda produção ulterior ocorreu em 2007, quando o Curso de Cinema e Animação da UFPel começou suas atividades. Pode-se dizer que a graduação em Cinema e a circulação, ainda que local, dos filmes produzidos em Pelotas desencadearam uma produção de cinema que vem crescendo em quantidade e qualidade, dentro e fora da Universidade.

No ano de 2007, Cíntia Langie, Alberto Alda, Chico Maximila e Alexandre Mattos produziram de forma independente o filme *Katanga's Bar,* um média-metragem misto de ficção e documentário. Em homenagem ao programa de rádio denominado *Moviola – O*

Cinema no Rádio, que era produzido por este mesmo grupo e veiculado na RádioCom, batizaram a produtora de Moviola Filmes. Nesse mesmo ano, mais exatamente em 05 de outubro de 2007, o Cine Capitólio, o último cinema de calçada de Pelotas, fechou suas portas.

Da comoção causada pelo fato, foi produzido pela Moviola o filme *Estacionamento,* lançado em 2008, com direção de Cíntia Langie e Daniela Pinheiro, um documentário reflexivo sobre as extintas salas de cinema de Pelotas e a nova realidade do cinema de uma forma geral.

Neste mesmo ano, a produtora também finalizou o documentário musical *Pimenta Buena* e o institucional *Moviola Imagens*, que continha depoimentos dos integrantes da produtora e de outras pessoas ligadas ao cinema, que justificam a necessidade e a importância de haver uma produtora cinematográfica na cidade de Pelotas. A Moviola Filmes nasceu da paixão pelo cinema de um grupo de pessoas que tinham o objetivo de registrar a riqueza visual da cidade, sua cultura, suas transformações, seu povo e suas mazelas.

As experiências cinematográficas até 2008 tinham caráter eminentemente documental e a exploração da linguagem simples e direta, própria do documentário, foi transposta para a ficção em 2009 na produção do curta de ficção *Futebol Sociedade Anônima*, o que veio a se repetir em *Marcovaldo*, em 2010.

Futebol Sociedade Anônima foi o primeiro filme da produtora realizado com uma equipe mais completa, pensada para atender as funções básicas do cinema. Para a produção somaram-se à equipe diversos colaboradores, muitos deles que, apesar de já atuarem em suas áreas, nunca haviam feito cinema. Integraram a equipe os operadores de câmera Felipe Campal e Gabriel Olivera, os operadores de som direto Lauro Maia e Davi Mesquita, além de um elenco variado de atores, não atores e estudantes oriundos do recém criado curso de Teatro da UFPel. Dessa produção, formou-se a equipe base da produtora, que permaneceu trabalhando em conjunto nos anos subseqüentes, e pode-se dizer que o aprendizado desses profissionais se operou na prática: apesar de todas as limitações foi-se aprendendo a fazer cinema, fazendo cinema.

Futebol Sociedade Anônima teve uma distribuição mais ampla e colocou a produtora em alguns festivais pelo Brasil. Com a participação dos diretores nos Festivais, iniciou-se a pesquisa do mercado de circulação e distribuição dos filmes no Brasil, o que até então era uma realidade absolutamente desconhecida. Mas o filme ganhou notoriedade com a exibição através da RBS TV, o que gerou reconhecimento pela comunidade local e injetou ânimo na equipe para seguir a produção.

Em fevereiro de 2010 a equipe da Moviola partiu para uma nova missão: produzir *Marcovaldo*, um filme extremamente difícil de realizar, tendo em vista a ausência de orçamento e as dificuldades técnicas óbvias, como filmar à noite pela cidade em um caminhão de coleta de lixo e dirigir e produzir uma equipe de mais de 80 pessoas.

Aceito o desafio pela equipe, as rodagens começaram em março, tendo o filme sido finalizado em outubro de 2010. *Marcovaldo* foi possível graças ao apoio da comunidade, de empresas locais e da UFPel, uma vez que o filme foi projeto de extensão e envolveu dezenas de alunos dos cursos de Cinema e Teatro.

O lançamento de *Marcovaldo* ocorreu no Theatro Guarany, um local que deixara de ser sala de exibição desde 1996. Para a surpresa geral dos produtores compareceu um público de mais de mil pessoas para assistir ao curta-metragem. Terminada a exibição, o filme foi aplaudido em pé pelo público, e todos nós, perplexos, chegamos ao consenso em torno da idéia de que um lançamento de um filme com um público tão expressivo jamais se repetiria. Um ano depois, uma nova bela surpresa aguardava a equipe.

Duas semanas após o lançamento, *Marcovaldo* recebeu sua primeira premiação em festivais, uma Menção Honrosa no 2º Festival Internacional de Cinema Ambiental de Fernando de Noronha. No final de novembro, o filme recebeu o prêmio de Melhor Fotografia no Festival de Cinema de Petrópolis, Rio de Janeiro, o que foi uma vitória para um filme rodado à noite sem iluminação profissional - uma vez que lanternas e faróis de carros não podem ser considerados equipamento de iluminação de cinema. Em dezembro de 2010, Marcovado recebeu pela primeira vez o prêmio de melhor filme pelo júri popular em Parauapebas, no Pará, o que iria se repetir em 2011 em Marselha (França) e Oberá (Argentina), e ainda, em 2012,

de melhor curta pelo júri oficial no 3º Festival Itinerante da Língua Portuguesa, em Lisboa.

Em dezembro de 2010, o filme foi exibido como *HorsConcurs* na abertura do 2ºFestival Manuel Padeiro de Cinema e Animação de Pelotas, festival que vai se consolidando como um importante espaço de exibição no sul do Brasil, fruto de uma parceria entre a produtora Gaia Cultura e Arte, o Curso de Cinema da UFPel,com colaboração da Moviola Filmes.

Marcovaldo fez até o momento uma carreira surpreendente em festivais, tendo participado até o momento de mais de 30 Festivais, em sete diferentes países, recebendo prêmios em diversas categorias. Ganhou especial notoriedade na mídia nacional com o prêmio de Melhor Música na mostra gaúcha do 39º Festival de Cinema de Gramado, o que aponta para uma fórmula caseira que vem obtendo sucesso: desde o início, todas as trilhas musicais dos filmes da produtora foram compostas por músicos radicados na cidade de Pelotas.

Mas a distribuição de *Marcovaldo* foi muito além do circuito de festivais. A exibição foi para dezenas de escolas de Pelotas, inicialmente na Semana da Consciência Negra, e após foram atendidos todos os convites de exibição em escolas públicas e privadas. Transformou-se em material didático de vários professores que trabalham a temática social e ambiental. As apresentações não ficaram restritas a Pelotas, tendo sido exibido em quase todas as cidades da região sul do estado, em eventos culturais, escolas e cineclubes, além de presídios e asilos. Foi exibido em cineclubes de todo o país e convidado para inúmeras mostras no Brasil, Uruguai, Argentina, França e Itália. Foi convidado para ser exibido em rede estadual pelo Núcleo de Especiais da RBS, chegando ao grande público através do Programa Curtas Gaúchos. Enfim, o filme cumpriu sua função social.

Durante o longo processo de edição e finalização do curta no ano 2010, a produtora fez a captação do documentário do *I Festival de Jazz de Pelotas* e inscreveu o projeto de documentário *O Liberdade* no primeiro edital do Fundo Municipal de Cultura de Pelotas – Procultura. A realização de um registro do reduto do choro na cidade de Pelotas era considerado de extrema importância, e já havia sido iniciado em 2008, mas foi abandonado em face das dificuldades técnicas enfrentadas.

A notícia da aprovação do projeto *O Liberdade* ocorreu no início de 2011, enquanto a produtora realizava sua primeira coprodução com a produtora uruguaia Antidoto Films: a minissérie documental *La Huella de Sepé*, que foi ao ar pela Televisão Nacional do Uruguai naquele mesmo ano. Abriu-se um caminho de co-produção com esse país tão próximo, tanto geograficamente quanto em identidade.

De fevereiro a outubro de 2011 a equipe constituída nas produções anteriores, juntamente com novos colaboradores que vem se agregando em cada nova produção, muitos deles oriundos da Faculdade de Cinema (que em 2010 formou sua primeira turma), dedicou-se à produção, gravação e pós-produção do documentário sobre o Bar Liberdade, que inicialmente seria um média-metragem, mas acabou transformando-se no primeiro longa-metragem da Moviola Filmes. Para além dos valores captados através do Procultura, a produtora investiu recursos próprios oriundos de receita auferida por *Marcovaldo* e, mais uma vez, contou com apoio de empresas.

Mas o "algo a mais" foi dado pela própria equipe, em força de um trabalho incansável para atingir o melhor resultado possível, esforço muito além do valor simbólico recebido por cada artista e técnico por suas funções, a exemplo da finalização minuciosa realizada por Thiago Rodeghiero e Alberto Alda e da captação e finalização de áudio pelos parceiros Lauro Maia e Davi Mesquita.

O Liberdade consistia em um documentário musical que tem como elemento principal a música de Avendano Jr. e seu grupo. A generosidade de todos os técnicos de áudio que trabalham pela produtora desde 2009, e o apoio do Estúdio a Vapor proporcionou não apenas ao filme um áudio impecável. Na verdade obteve-se um registro histórico importantíssimo da música brasileira, e que jamais havia sido realizado com qualidade técnica condizente com o nível dos músicos documentados.

Era consenso entre a equipe Moviola que o projeto de documentar o bar e restaurante Liberdade era necessário e urgente. Necessário porque que o documentar o Liberdade, e em especial a música

de Avendano Jr. e seu grupo, seria um registro importante do patrimônio histórico imaterial da cidade de Pelotas. E a urgência decorria da idade avançada dos documentados, e nesse sentido, alguns componentes do grupo já haviam falecido quando da confecção do projeto.

O lançamento do filme em 6 outubro de 2011 no Theatro Guarany é digno de nota. O público não apenas ocupou todas as cadeiras e camarotes, mas se acomodou pelo chão e em pé em todos os portões de acesso. Do lado de fora, cerca de 500 pessoas não conseguiram entrar no local para a estreia. Durante o filme, gargalhadas, palmas e prantos intercalados por um silêncio absoluto de um público de aproximadamente 1.700 espectadores. Avendano Jr. e seus músicos que há 37 anos tocavam no humilde restaurante Liberdade saíram ovacionados pelo público. Uma justa homenagem.

O Liberdade foi exibido ainda em escolas de Pelotas e região, asilos e mostras, com destaque à sessão no Cine Regente em Jaguarão, cinema de calçada fechado desde os anos 90. Em festivais, até a presente data, o filme participou do *15 ºFestival Internacional de Cinema de Punta del Este* no Uruguai, do *14º Rencontres Du Cinéma Sud-Américain de* Marselha e Região Paca, na França, do *Festival Conexão Vivo Movida*, que acontece nas cidades de Goiânia, Belo Horizonte, Salvador, João Pessoa e São Paulo, do XIX Cinesul, no Rio de janeiro, e na mostra competitiva do 16º FAM – Festival Audiovisual do Mercosul, em Florianopólis.

Desde 2007, ano da criação do Curso de Cinema da UFPel e da fundação do coletivo Moviola Filmes, a cidade de Pelotas vive a valorização do cinema de uma forma geral. Se em 2007, com o fechamento do Cine Capitólio, a cidade passou a contar com apenas três salas de cinema, por outro lado, criaram-se diversos cineclubes, ciclos de cinema, mostras e exibições públicas, além do Festival Manuel Padeiro de Cinema e Animação, iniciado em 2009 e que com três edições realizadas, traz a Pelotas um panorama anual da produção de cinema no Brasil.

Esse movimento de valorização local do cinema reflete na produção de cinema em Pelotas, que em 2012 vem ocorrendo em grande quantidade, especialmente através do curso superior de Cinema da UFPel. Mas para além da produção realizada dentro da universidade, vem surgindo diversos coletivos de cinema independentes que iniciam a experimentação na linguagem audiovisual e que contam, no mais das vezes, com estudantes de cinema oriundos de todas as partes do país.

Como se vê, a revolução digital possibilitou as condições de realização e difusão do audiovisual e pode-se afirmar que Pelotas vive um momento histórico singular caracterizado pelo aproveitando dessas condições.

Entretanto, há ainda um longo caminho a ser trilhado pela produção local se há a pretensão de construção de um pólo cinematográfico no sul do Brasil.

Por parte dos produtores, é necessário o trabalho de constituição jurídica, o registro nos órgãos competentes, a busca de qualificação e parcerias para confecção de projetos de relevância cultural aptos a pleitear recursos em igualdade de condições com os grandes centros de produção do país. A alta complexidade técnica e artística, e os custos elevados da produção de cinema, requerem capacitação para buscar financiamento para uma produção de cinema profissional.

Ou seja, para além da qualificação técnica e artística, é essencial para os produtores audiovisuais locais a capacitação para a produção cultural e a busca do entendimento de como funciona a economia da cultura, afinal, há inúmeros mecanismos de fomento disponíveis para as produtoras independentes, entretanto, estas devem estar aptas a pleiteá-los.

Por parte do empresariado e das instituições, deve haver a compreensão de que o apoio à produção cinematográfica gera não apenas uma cadeia produtiva de circulação de inúmeros de bens e serviços, de extrema relevância econômica e social. Há que se enxergar também que o seu produto tem o poder de gerar inúmeras externalidades positivas, contribuindo ainda mais para o desenvolvimento da região em todos os setores da economia.

Deve-se vislumbrar ainda, que o produto final da indústria cinematográfica – o filme - é um bem com características peculiares à sua espécie: um bem cultural dotado de valores tangíveis e intangíveis, de relevância social e caráter público, que afirma e preserva as identidades locais. Além disso, caracteriza-se por ser um

bem não concorrente, na medida em que a fruição por uma pessoa não exclui a fruição por outra. Além disso, com a revolução digital – estamos apenas no início dela – é um bem que circula com facilidade e com custo marginal praticamente zero, sendo, portanto, um produto dotado de um poder imensurável e de vocação democrática.

Não faltam mecanismos legais de fomento ao audiovisual no país. Há, portanto, que se reconhecer as vantagens do financiamento de uma indústria cinematográfica, que deve ser vista como uma relação de simbiose entre produtores e financiadores, sejam públicos, sejam privados.

Esta é, em verdade, a única possibilidade de fomentar a produção cinematográfica na região. Se esta oportunidade não for aproveitada por produtores, empresas e instituições estatais e privadas, corre-se um risco muito maior do que a perda da mão de obra qualificada fornecida anualmente pela Universidade. Perderemos uma chance de desenvolvimento tanto econômico quanto cultural. Perderemos nossa identidade e auto-estima. Saberemos que por falta de visão permaneceremos em nosso círculo vicioso – uma cidade estagnada economicamente e exportadora de mão de obra qualificada para o mercado.

Nesse sentido há que se destacar a posição geográfica estratégica de Pelotas e sua vocação em tornar-se um pólo de produção de cinema. Dada sua proximidade com o Uruguai e a Argentina, há inúmeras possibilidades desde o compartilhamento do capital cultural ao financiamento de uma indústria cinematográfica na região.

Da integração cinematográfica com os países do Mercosul não apenas há grande potencial de aprendizados técnicos e artísticos mútuos, através do intercâmbio e de co-produções, mas também de bons filmes, dado que esses países vêm apresentando produções de cinema muito qualificadas. E das dificuldades de financiamento e distribuição próprias do cinema latino-americano, pode-se afirmar há grande interesse dos países integrantes do bloco em co-produzir com o Brasil.

Na área do cinema a integração é hoje uma necessidade. As co-produções internacionais são apontadas hoje como a forma mais viável de possibilitar o financiamento do cinema em razão da divisão dos custos de produção. Mas, além disso, um filme realizado em co-produção com um ou mais países tem mais facilidades de distribuição, dado que a obra adquire caráter binacional ou multinacional, o que lhe confere melhores condições de circulação nos mercados de exibição.

Não faltam motivos para explorar a localização geográfica de Pelotas e seu momento no campo do cinema, brevemente expostos neste artigo. Em termos de financiamento, em verdade, abre-se um leque ainda maior de mecanismos de fomento próprios para co-produções, como o programa *Ibermedia*, os protocolos de cooperação *ICAU-Ancine*, *INCA- Ancine,* entre outros.

Pelotas tem vocação para se firmar como um pólo de produção audiovisual do Mercosul, mas, frisa-se mais uma vez: é fundamental a capacitação dos produtores e o entendimento pela sociedade da importância econômica e social das questões brevemente aqui expostas.

Malgrado nossa produção ainda seja embrionária, pode-se dizer que os tempos nunca foram tão bons. Por essa razão, visando dar continuidade ao trabalho, a produtora Moviola Filmes está atualmente realizando um trabalho prospectivo desenvolvendo diversos projetos: um documentário em fase de edição, um projeto de minissérie documentário musical envolvendo outros países da América Latina, um projeto de co-produção com o Uruguai de longa-metragem de ficção e um projeto de longa-metragem de ficção cujo roteiro é passado na fronteira Brasil-Uruguai.

Procurei aqui realizar uma exposição empírica da produção do cinema em Pelotas, especialmente da produção da Moviola Filmes, buscando relatar em linhas gerais a batalha traçada pelos envolvidos na produção cinematográfica até o presente momento, e, além disso, apontar para as possibilidades e potencialidades de produção profissional de cinema na região. Se o caminho prospectado neste artigo se configura em sonho, ou se é uma realidade possível, apenas o tempo dirá.

13 Fantasmas (Steve Beck , 2001)

Fantasmas de ontem e de hoje: Características da indústria do cinema de horror nos anos 50/60 e 90/00

César Augusto Naréssi Munhoz[1]
Especialização em Cinema pela Universidade Tuiuti do Paraná

Escuridão, monstros, perigo iminente e invisível, espíritos desencarnados, mortos vivos. Elementos típicos do gênero de horror. Elementos típicos também de algumas das primeiras histórias contadas pelo homem que se tem registro. Derivado da atração do homem pela ficção especulativa, o gênero de horror só passou a ser conhecido como tal, adquirindo formato e convenções próprias, a partir do século 18, dentro da literatura gótica e romântica. Com o advento do cinema, encontrou-se uma nova forma de contar tais histórias, oferecendo uma possibilidade de representação visual e em movimento de tudo aquilo que antes era sugerido por meio de texto e ilustrações.

Cada época tem o cinema de horror que lhe convém, sempre de acordo com os medos que rondam o imaginário da sociedade no momento. Os anos 50, como resultado do ambiente do pós-guerra, viram os filmes de monstros espaciais, de cientistas malucos e dos humanos e pequenos animais agigantados por processos químicos e radioativos. Foi, para o gênero, uma época de filmes de grande popularidade e amadorismo, rodados às pressas, muitos deles com roteiro pouco estruturado, focados em títulos impactantes. Foi também uma época de inovação tecnológica aplicada à produção dos filmes (os "*-vision", "*-scope, "*-rama"), bem como do uso de recursos pouco convencionais para incrementar a experiência do espectador, ou simplesmente de estratégias de promoção. Desse movimento, destaca-se um realizador em particular: William Castle.

1 munhoz.cesar@gmail.com

À frente da produtora William Castle Productions, ele marcou época ao usar eletrochoque nos assentos, esqueletos infláveis suspensos sobre a plateia e até uma apólice de seguros que garantia um prêmio de 1000 dólares se o espectador literalmente morresse de medo durante a exibição. Dessa forma, mesmo que de maneira discutível, Castle marcou seu lugar como um dos personagens mais inventivos da história do cinema.

Vinte e cinco anos após seu último lançamento, um grupo de produtores bem estabelecidos em Hollywood comandados por Joel Silver, responsável por sucessos de ação nos anos 80 e 90 – entre os quais estão *Máquina mortífera* (*Lethal weapon*, Richard Donner, 1987), *Duro de matar* (*Die hard*, John McTiernan, 1988) e *Matrix* (*The matrix*, Andy Wachowski e Lana Wachowski, 1999) - , criou a Dark Castle, produtora que inicialmente tinha como propósito refilmar sucessos de William Castle. Destas refilmagens, a mais bem sucedida nas bilheterias foi *13 Fantasmas* (*Thir13en ghosts*, Steve Beck 2001), cujo diretor é conhecido por seu trabalho de efeitos visuais em filmes como *Indiana Jones e a última cruzada* (*Indiana Jones and the last crusade*, Steven Spielberg, 1989) e *O segredo do abismo* (*The abyss*, James Cameron, 1989). Os "fantasmas" de Beck e de Castle são basicamente os mesmos: a história de uma família que herda uma mansão de um tio misterioso. Os herdeiros descobrem que a casa é mal assombrada e, para se defender, contam com um óculos especial que permite ver os tais fantasmas. As semelhanças param por aí, e uma comparação entre os dois ajuda a entender como a indústria do cinema de horror mudou desde então.

Na produção original, Castle distribuía aos espectadores óculos de celofane colorido que permitiam ver elementos na tela invisíveis a olho nu - no caso, os fantasmas. Os óculos fizeram sucesso ao levar o espectador "para dentro da história", fazendo-o enfrentar o mesmo obstáculo que os protagonistas do filme. Com este e outros artifícios, como o seguro de vida e os eletrochoques, Castle pretendia transformar a experiência da ida ao cinema em algo além do "ver o filme". O diretor levou isto às ultimas consequências em *The tingler* (William Castle, 1958). Na sequencia final, o monstro/vilão entra em uma sala de cinema, dando para Castle a deixa ideal para criar uma situação fora do comum: a exibição do filme era interrompida e, no escuro total, o sistema de som avisava aos espectadores que o monstro estava à solta na sala, e que a única forma de se proteger dele era gritar. Nenhum filme exibido pela televisão poderia proporcionar tamanha vivência, mais assemelhada a uma catarse coletiva que a uma sessão de cinema. É um caminho semelhante (pelo menos em conceito) ao que a indústria do cinema, não apenas do gênero de horror, segue hoje, com telas gigantescas e óculos 3D.

13 Fantasmas de Steve Beck não faz uso desse tipo de dinâmica, mas recorre a uma característica comum da atual fase do cinema de horror: o "gore". Em 1960, se há mortes no filme, elas são assinaladas pela atmosfera da cena, pelo jogo de luz e sombra, por uma frase didática – por vezes afetada - inserida no diálogo. O maior exemplo é a morte do advogado, que, na versão original, ocorre no final do filme (*Thirteen ghosts*, William Castle, 1960), quando ele é sufocado entre uma cama e seu dossel estofado. Não há sangue, nem gritos. A cena é cortada no instante em que o dossel começa a se fechar contra o colchão. Na versão de 2001, o advogado, nos primeiros 20 minutos de filme, é, primeiro, fatiado por uma porta de vidro, para que, depois, cada uma de suas metades deslize até o chão, tripas à mostra, sangue escorrendo, tudo ressaltado por um desenho de som detalhista. O filme foi bastante comentado na época de seu lançamento por conta desta e de outras cenas que exploram de maneira especialmente explícita a violência e o sangue. Tendência que foi levada às últimas consequências anos depois pelo subgênero "torture porn" (do inglês, em tradução livre, "pornô de tortura").

Gostaria de deixar essa questão para mais adiante, enquanto destaco uma semelhança entre as duas versões de *13 Fantasmas*: cada uma a seu modo, ambas seguem o modelo de representação naturalista típica de Hollywood. Conforme destaca Ismail Xavier, a ordem é parecer verdadeiro, fazendo uso de três elementos básicos:

> - a decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação;
> - (…) interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, emoldurado por uma preferência pela filmagem em estúdios, com cenários também construídos de acordo com princípios naturalistas;
> - a escolha de estórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil (...) (XAVIER, 1984, p. 41)

Ainda referindo-me às ideias de Xavier, "no caso da estória

deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela" (XAVIER, idem, p. 42). Castle faz isso quando dá óculos à plateia; Beck também, na megalomania e realismo dos efeitos especiais e na escolha de atores maquiados para representar os fantasmas.

Voltando às diferenças, outra que é clara entre as duas obras é a de que a versão de 2001 traz, assim como boa parte do que é produzido hoje em Hollywood (não apenas no gênero de horror), uma "moral da história". Há um porquê de tudo estar acontecendo, uma mensagem que justifica tudo aquilo que os personagens são levados a enfrentar. Na versão de Castle, essa visão maniqueísta, se existe, é muito mais amena, restrita apenas à condenação do vilão avarento, o advogado. Os fantasmas não são extintos, fica a dúvida quanto ao caráter da governanta e a família fica rica. Pretende ser apenas um conto de horror. No filme de Steve Beck, temos elementos como a morte da mãe logo no começo do filme, a constante aparição do seu espírito para proteger o filho mais novo, a necessidade de um "sacrifício em nome do amor" que deve ser cumprido pelo pai, uma máquina do mal com o propósito de prever o futuro e os fantasmas "escravos" libertados quando esta é desmantelada. É o que Ismail Xavier chama de "ideia de monumentalidade", que, no fim das contas, serve também à finalidade de trazer verossimilhança à história, contribuindo para construção da representação naturalista:

> Procura-se fazer com que os elementos da intriga e o destino das personagens passem por 'modelos exemplares', por autênticas alegorias que carregam um fundo de verdade profunda face à vida do homem neste e noutros mundos (…) projetar sobre a situação um coeficiente de verdade tendente a diluir tudo que a história tem de convencional, de simplificação e de falsa representação. (XAVIER, idem, idem)

Os roteiristas da nova versão incluíram ainda a ideia de uma casa de vidro cujas paredes se movem por vontade própria, mantendo a família em cativeiro e, por vezes, expondo-a ao contato direto com os fantasmas. Este aspecto, ausente na versão de 1960, é representativo de boa parte dos filmes de horror surgidos no fim dos anos 90: o confinamento dos personagens e a presença da tecnologia como ameaça, sempre a serviço de um vilão desconhecido. Entre os filmes que giram em torno dessa ideia, é possível destacar *Cubo* (*Cube*, Vincenzo Natali, 1997): neste, os personagens acordam, sem qualquer explicação, em um labirinto composto de cubos, cada um equipado com uma armadilha mortal e graficamente rica (fios de aço, borrifadores de ácido, lança chamas).

A refilmagem de "13 Fantasmas" pode ser tomada como um exemplo típico dos filmes do gênero de horror de sua época, bem como uma prévia do que viria a ser explorado a seguir. O trinômio "tecnologia - vilão oculto – gore" seria levado adiante com o surgimento dos populares *Jogos mortais* (*Saw*, James Wan, 2004) e *O albergue* (*Hostel*, Eli Roth, 2005). O "torture porn" fez fortuna com cenas tão explícitas e detalhadas que chegam a parecer documentais, algo impensável para um filme de 40 anos atrás. Não devido a qualquer tipo de censura institucional, mas sim por uma forma de censura exercida pelo próprio público, como afirma Nöel Burch em *Praxis del Cine*: "seria un perjuicio impuesto por la masa a los cineastas, un gesto de autodefesa por el cual la masa se protege contra formas de experiencia que los comentaristas de la actualidad llaman 'sensaciones fuertes'" (BURCH, 1969, p. 129). Em 1960 não se poderia pensar em programas de televisão que exibem um médico fazendo uma sutura ao vivo no pronto socorro, nem na divulgação de vídeos de tortura de milícias extremistas. Outro comentário de Burch ajuda a entender a fascinação que filmes como *Jogos mortais* exercem sobre o público de hoje, bem como reforça a propriedade do uso do termo "torture porn" para definir esta classe de filmes:

> "creemos que todas las imagenes realmente censurables sean eroticas, repugnantes, violentas o simplesmente subversivas (…) todas estas imagenes constituyen, esteticamente, agresiones, independientemente de todo lo que por otra parte pueda oponerlas. (…) el dolor fisico puede ser considerado como uno de los componentes de la experiencia estetica cuando esta es vivida a traves de uma dialectica semejante por adultos 'normales', es decir, por personas capaces de soportar las freas del dentista sin traumatismo psiquico pero capaces asimismo de aprehender, por confusamente que sea, la dimension abstracta de una obra de arte (...)" (BURCH, idem, pp. 129-130)

Para concluir, gostaria também de destacar diferenças entre os enquadramentos e movimentos de câmera das duas versões de *13*

Fantasmas. William Castle usa planos abertos e poucos cortes. A maioria das cenas, incluindo as de ação, é exposta sem corte algum. Quando muito, a câmera, que está sempre fixa, gira de um lado para outro para captar o movimento de um personagem, característica comum de boa parte dos filmes da época produzidos em Hollywood. Já na nova versão, a edição confere ao filme um ritmo frenético, ao alternar, sem folga, closes fechadíssimos dos rostos, chicotes e travellings que exploram a arquitetura da casa de vidro. De acordo com Luiz Carlos Maciel, são exemplos típicos dos cinemas de suas épocas, quando diz que "a unidade celular do roteiro contemporâneo é a cena. Mas a unidade celular do roteiro cinematográfico tradicional era o plano. O filme era concebido como uma sucessão de planos." (MACIEL, 2003, p. 89)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURCH, N. **Praxis del Cine.** 3a edição. Madri: Editorial Fundamentos, 1969.

MACIEL, L. C. **O Poder do Clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

XAVIER, I. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

WILSON, K. **Horror Film History – A Decade by Decade Guide to The Horror Movie Genre**. Disponível em: <http://www.horrorfilmhistory.com> . Acesso em: 29 mai. 2012.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

13 FANTASMAS (13 GHOSTS). William Castle. EUA, 1960, filme 35mm e digital.

CUBO (CUBE). Vincenzo Natali. Canadá, 1997, digital.

O ALBERGUE (HOSTEL). Eli Roth. EUA, 2006, digital.

JOGOS MORTAIS (SAW). James Wan. EUA, 2004, digital.

13 FANTASMAS, (THIR13EN GHOSTS). Steve Beck. Canadá; EUA, 2001, digital.

THE TINGLER. William Castle. EUA, 1958, filme 35mm e digital.

A Pele que Habito (Pedro Almodóvar, 2011)

Almodóvar ainda habita sua própria pele

Alessandra Affortunati Martins Parente[1]
Doutoranda pelo IP-USP

O tema de Almodóvar em *A pele que habito* é a imagem. A imagem como aparência enganosa, ilusória ou falsa. Esse não é tema recente. Desde os gregos, a imagem é simulacro de uma idéia perfeita. Os sofistas são mestres em manipulá-la para construir verdades cambiantes, sempre a serviço de determinados interesses.

Almodóvar leva essa temática ao extremo em *A pele que habito*. No século XX e após o aprimoramento das tecnologias que a favorecem – televisão, cinema, fotografia, internet e, em tempos mais recentes, cirurgias plásticas – a imagem e, por conseguinte, a visão se tornaram primazes em relação aos outros modos de expressão e de percepção. Uma crítica diante da elevação da imagem sobre todos os outros componentes que tecem a vida humana também não é nova na linguagem contemporânea. Muitos autores se dedicaram ao tema, como Debord, Baudrillard, Lipovestky – os exemplos são infindáveis. A questão, entretanto, assume sutilezas interessantes no último filme do diretor espanhol.

O filme não é linear. Começa com cenas de um médico-cirurgião-plástico, Ledgard (Antonio Banderas), extremamente competente e ambicioso, que usa os recursos da medicina e da ciência de forma arbitrária. As cenas iniciais sugerem que ele está obcecado na pesquisa sobre um novo tipo de pele. Esses experimentos científicos acontecem em sua própria casa, uma mansão provida de laboratório e clínica cirúrgica. Marília (Marisa Paredes), governanta fiel – que depois descobrimos ser sua mãe – acompanha suas loucuras e cuida para que a ordem dentro da insanidade tenha feições assépticas. Há uma linda moça presa em um luxuoso cativeiro constantemente vigiado e os experimentos de Ledgard ocorrem em sua pele.

Ledgard é pai de uma moça e supõe que ela tenha sido estuprada,

1 - aamparente@gmail.com

o que o leva a reviver um suicídio de alguém amado, quando a filha, em seus delírios, o confunde com o próprio 'estuprador' e se mata. Também descobrimos nas sucessivas cenas que, ao fugir com o amante – irmão do protagonista por parte de mãe –, a esposa de Ledgard sofre um acidente no qual é quase incinerada e sob os cuidados incansáveis do marido consegue sobreviver. Após recobrar a vida é tocada pelo canto da filha que invade seu aposento. Capturada pela voz da menina e pela melodia da música, a sobrevivente se aproxima da janela sob a qual a filha está cantando uma canção brasileira, mas no trajeto vê sua face completamente desfigurada e monstruosa refletida num espelho e joga-se pela janela diante da garota.

Ao longo do filme vamos descobrindo que o médico dá vazão aos seus impulsos destrutivos e aos seus anseios narcísicos precisamente na carne de Vicente (Jan Cornet), cujo corpo é transformado pelas mãos do protagonista. A impotência nas questões do amor e da morte contrasta com a onipotência de Ledgard no âmbito da medicina. Diante dessas dores indescritíveis, o médico tenta reconstituir seu mundo, sua mulher, sua paz. Assim, imprime em Vicente, o rapaz que deduz ter estuprado sua filha, seus piores fantasmas e paradoxalmente materializa nesta figura seu ideal narcísico. Ao seqüestrá-lo, prendê-lo e transformá-lo em uma mulher idêntica a sua falecida esposa, Ledgard fica enredado e se apaixona por aquilo que concentra seu pior. A imagem de Vera Cruz (Elena Anaya) não só ressuscita as feições da esposa morta e, por isso, recusa as diversas dores e perdas vividas pelo médico – dor da traição, dor do fracasso de seus cuidados, que não são suficientes diante da escolha de matar-se e dor da perda de seus amores (filha e mulher) –, mas também realiza materialmente a negação de sua falta. A imagem semelhante a da esposa morta, mas, esculpida por ele, é 'obra' de sua autoria, e, nesse sentido, seus anseios narcísicos são depositados em cada um dos fragmentos que ali se erguem. Ela reencarna a mulher falecida, mas aparece melhor – o médico conhece cada parte de seu corpo feita sob medida e a seu gosto. Vera se torna uma musa e sua bela imagem vai dissolvendo a história vivida por ambos. Vestindo sempre um collant que cobre seu corpo todo, suas formas ficam bem delineadas por essa roupa aderente, que alimenta o desejo de Ledgard.

Tal figura plastificada e as referências infindáveis à obra de Louise Bourgeois remetem às bonecas tão trabalhadas na contemporaneidade por artistas plásticos como a própria Bourgeois, os irmãos Chapman, Hans Bellmer, Cindy Sherman, Robert Gober e outros. A certa altura do filme, Vera degola-se com uma faca, dizendo que desta forma o médico perderá seu brinquedo. Tais bonecos ou manequins nas artes tocam precisamente o assombroso, o terrível e o grotesco, analisados por Freud por meio de sua categoria de *Unheimliche*. Freud (1919) sugere que o inquietante traz, paradoxalmente, algo que em tempos remotos era bastante íntimo. Etimologicamente, portanto, o termo *Unheimliche* desemboca em acepções contraditórias, significando tanto o que é "estranho" quanto o que é "familiar".

Para abordar tal conceito, Freud se dedica ao conto fantástico de E.T.A. Hoffmann, *O homem de areia*. Olímpia, a boneca criada pelo Dr. Spalanzani, é "duplo" de Natanael, isto é, trata-se de um espelho de sua faceta feminina e, como Narciso, ao ver sua própria imagem refletida na boneca, apaixona-se por ela. Mas, também como o lago, o espelho do "duplo" é uma armadilha: a correspondência exata entre os ideais do eu e a imagem que emerge diante do sujeito dura sempre muito pouco. No caso de Natanael, o espelho – Olímpia – se despedaça quando o autômato é carregado pelo Dr. Coppola, que discute com Spalanzani, e em meio a um corre-corre seus braços e pernas batem nos degraus da escada, ressoando o barulho da madeira, que toca os ouvidos iludidos de Natanael. Seus olhos estão no chão e duas cavidades negras compõem sua face de cera[2].

O efeito de duplicação do eu em bonecos – ou em outros suportes – ou o tema do "duplo" na psicanálise trata do que originalmente era um artifício para assegurar a não destruição do eu, ou para lutar energicamente contra a fragilidade humana. Exorcizar alguns conteúdos psíquicos, concedendo-os ao "duplo" que aparece sob forma de espírito, animal ou boneco, é uma boa estratégia para manter a onipotência narcísica. Logo, tais personagens duplicados brotam do solo de um amor-próprio ilimitado, característico do narcisismo primário infantil. Na vida adulta, porém, o "duplo" com sua faceta amistosa e tranqüilizadora fica superado. Assim, se o "duplo", que antes apaziguava os ânimos na vida infantil, reencarna uma personagem na vida adulta, acaba por ressuscitar todos os pavores adormecidos precisamente por ele em tempos remotos.

2 - Retomei exatamente a mesma parte do texto de Freud já usada por mim na análise de duas obras de Chapman em texto intitulado "O que vem de dentro me atinge" (em avaliação para publicação).

Ao igualar bonecos e espíritos na chave do "duplo", Freud acaba por revelar outro aspecto do filme de Almodóvar: o nome Vera Cruz dado à 'boneca' de Ledgard remete a temas cristãos, tão caros a Almodóvar. Assim, identificamos neste filme uma nova faceta de Almodóvar que, contudo, preserva todos os seus temas familiares: a mudança de sexo, críticas à religiosidade cristã, relações familiares não convencionais. Se os temas são os mesmos, Almodóvar abdica de seu barroquismo de *Tudo sobre minha mãe*, *Maus hábitos* ou *Volver* e pinta as telas com colorido e formas renascentistas. A mudança não se dá aleatoriamente.

Vera Cruz nada mais é do que a cruz na qual Jesus foi sacrificado. Ela é símbolo da virtude da penitência, do domínio das paixões e do sofrimento por amor a Cristo e a Igreja pela salvação do mundo. Assim, a pitada crítica dirigida para aspectos religiosos não desaparece nesta obra de Almodóvar. Entretanto, a religiosidade aparece apenas como alusão e está imbricada com os impasses da ciência e da razão – justamente uma religiosidade própria do Renascimento. Aqui voltamos ao tema da aparência introduzido no início deste texto. A perfeição buscada na atualidade por meio da imagem ou da bela imagem aparece com uma violência análoga ao que a Igreja oferecia aos seus fiéis. O belo, o verdadeiro, o bem, a idéia não estão no mundo inteligível ou no reino dos Céus. Na modernidade a ilusão de perfeição localiza-se, como bem diagnosticou Nietzsche já no século XIX, nas ciências e na tecnologia descoberta por esta.

Os efeitos da fé cristã sobre seus fiéis os conduziam a uma vida de abstinência e de renúncia de suas paixões, controladas por amor e devoção não carnal a Deus. Esse meio de vida religioso desembocou em terror desmedido decorrente da não aceitação daqueles que não se adequavam aos ditames da Igreja e acabavam por realizar os desejos aos quais os 'bondosos e puros' súditos de Deus tinham tão dolorosamente renunciado, pensamento bem demonstrado por Freud em seu clássico *Psicologia das massas e análise do eu*. Hoje o discurso que proclama a importância do controle, da abstinência e da vigilância foi substituído pelas palavras de ordem da medicina. Os ideais contemporâneos de assepsia, saúde, beleza, controle de alimentos, controle severo de impulsos, ode ao trabalho, vigilância social se aproximam de aspectos vividos em uma sociedade fundada na religião cristã em que o controle estava nos olhos de Deus e da Igreja que o representava.

Mas a violência da ciência e da medicina avançada se encontra mais drasticamente na possibilidade de apagar qualquer tipo de vestígio de um tempo. Vicente não resguarda em seu corpo nenhuma marca de sua história, a não ser de sua história de transformação, como se ela tivesse começado a partir deste trauma que aborta qualquer laço temporal com passagens anteriores. No corpo de Vicente não figura nada que indique conexões com sua vida pregressa. A memória depende unicamente de suas palavras, que quase sem nenhum suporte (ainda há um vestido que prova sua identidade) dependerá exclusivamente da confiança daqueles que o ouvem. Vera Cruz é esse lugar de sofrimento em que uma imagem perfeita de Deus foi perdida e se tornou carne na pele de Jesus despedaçado, cheio de dores e chagas. A cruz, símbolo cristão de redenção da humanidade perdida, é encarnada na figura plástica de Vera Cruz. O médico figura, por conseguinte, como um Deus que tem suas chagas depositadas na carne andrógena, que o representa como tentativa de restauração narcísica.

O nome Vera Cruz, entretanto, pode seguir outra direção: o Brasil. As referências ao país não são pequenas – há o bandido, irmão de Ledgard que nasceu no Brasil e fala sobre o carnaval de Salvador, além da música brasileira cantada pela menina. Ora, o Brasil, antes de ser batizado com este nome, foi chamado de Vera Cruz pelo Rei Dom Manuel. Os efeitos sentidos pela personagem Vicente-Vera Cruz em sua pele podem ser comparados ao que ocorreu em terras latinas após a 'conquista' feita principalmente por Portugal e Espanha (terra de Almodóvar) no Novo Mundo. Em Vera Cruz (Brasil) o massacre dos índios, a imposição de uma cultura e a devastação da cultura existente não é diferente do que foi feito com cada pedaço de pele de Vicente-Vera Cruz. Esse corpo suturado pelos instrumentos da medicina e essa alma devastada, sem que sua história, memória, intenções, sonhos, medos tivessem sido levados em conta remetem aos procedimentos dos europeus em terras brasileiras. A pele – no caso da personagem – e a terra – no caso do Brasil – são espaços para que a violência seja exercida, não apenas pela força física, mas também no modo como são tratadas na alma (a alma de Vera Cruz ou a alma do povo indígena). Assim é que a aparência mencionada no início deste texto aparece precisamente órfã e violentada. Órfã de memória, de história, de uma linha que a remeta ao passado. A história da aparência do corpo de Vera se torna a história de um

corpo violado, mas mesmo isso permanece escondido, camuflado por uma bela aparência, que nada teria do que se queixar – as marcas da dor e do sofrimento esvaneceram. Sem provas ou testemunhas que comprovem sua versão, terá que fazer valer sua narrativa, mas até mesmo a voz que reverbera deste corpo não tem a mesma sonoridade do passado. Assim é que no novo filme de Almodóvar a pele em que se habita é inóspita e a imagem ilude, deturpa, engana o mau que a compõe.

REFERÊNCIAS

FAUSTO, B. *História do Brasil*. São Paulo: Edusp. 2001

FREUD, S. "O inquietante". In: Obras Completas vol. 14. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras. 2009.

A PELE QUE HABITO, Pedro Almodóvar. Espanha. 2011. filme 35mm.

L'Arrivée d'un train à La Ciotat (Irmãos Lumière, 1895)

Considerações acerca da cinematografia sob a ótica de Walter Benjamin

Joice do Prado Alves[1]
Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pelotas – UFPel, na área de Cinema e Infância

Renan do Prado Alves
Graduando em Administração Pública na Universidade Estadual Paulista – UNESP – *campus* Araraquara. Pesquisador das políticas públicas da ANCINE - Agência Nacional de Cinema

Analisar o pensamento de Walter Benjamin sobre a estética cinematográfica é um trabalho complexo, que envolve pensar uma cadeia de fatores que conversam entre si e confluem para formar uma visão bastante particular ao escritor. Muitas vezes criticado – principalmente por Theodor Adorno - por ostentar um pensamento "inocente", Benjamin parte da observação do mundo contemporâneo e suas relações tecnológicas para buscar, no cinema, uma ferramenta revolucionária, capaz de atuar em prol das massas trabalhadoras.

Nesse sentido, discutir a visão do pensador alemão se mostra também um trabalho delicado, posto que envolve situá-lo no contexto da Segunda Guerra Mundial, o que deixa traços profundos em sua análise da estética cinematográfica.

Assim sendo, optamos por partir, primeiramente, da análise do *discurso* cinematográfico atual, buscando lançar algumas considerações para a desconstrução da noção de imparcialidade do mesmo, para, posteriormente, analisarmos a concepção de Walter Benjamin sobre o cinema.

O DISCURSO CINEMATOGRÁFICO

Determinar inícios ou pontos de partida é sempre uma atividade subjetiva ao pesquisador em geral, já que estes não ocorrem fora de

1 - joiceprado@yahoo.com.br

seu contexto social, derivando antes de um processo que culmina no acontecimento propriamente dito. Embora pautados nessa premissa, devemos partir aqui do que é considerado o início do cinema, arte que certamente evoluiu dentro de seu contexto, mas que por si só marcou profundamente tudo o que entenderíamos por representação da realidade posteriormente.

Situando o cinema dentro do respaldo cultural humano, devemos considerar o fato de que mostrar aquilo que nos cerca sempre foi parte do processo individual e coletivo, como mostra Berger:

> No processo da construção de um mundo, o homem, pela sua própria atividade, especializa os seus impulsos e provê-se, a si mesmo de estabilidade. Biologicamente privado de um mundo do homem, constrói um mundo humano. Esse mundo, naturalmente, é a cultura. Seu escopo fundamental é fornecer à vida humana as estruturas firmes que lhe faltam biologicamente. (BERGER, 1985, p.19)

Entretanto, ao longo de seu aperfeiçoamento e evolução, o cinema deixou de ser apenas uma forma de representação da realidade que nos cerca e mesmo uma mera opção de entretenimento, tornando-se uma verdadeira ferramenta capaz de levar informações, difundir ideologias e fazer propagandas através do visual.

Devemos ter em mente que o *discurso* enquanto forma de linguagem foi uma das grandes visualizações dos produtores cinematográficos. Logo aos fins do século XIX, quando surgiram as primeiras imagens cinematográficas, os cineastas perceberam que a memória de imagens poderia ser muito mais forte e duradoura do que a de palavras e frases (CARRIÉRE, 2006, p.22). Dessa forma, entendemos que o discurso reproduzido através da imagem carrega consigo um processo complexo, já que se trata de uma ferramenta refinada, que ataca diretamente o inconsciente. Envolve relações de poder que constituem e produzem identidades e subjetividade, sendo, portanto, construtor de noções de mundo:

> O discurso é então uma forma de nomear a realidade [...] Não há neutralidade no enunciado, como não há no olhar. O discurso não pode ser reduzido a um conjunto de crenças coerentes que são enunciadas e defendidas por um falante (um enunciante). (VIEIRA, 2010, p.121).

A contemporaneidade, tal como é concebida hoje, ganhou novos contornos após o advento da Segunda Guerra Mundial, que causou profundos impactos nos âmbitos social, político, econômico e cultural. O período que se seguiu observou o aumento da concorrência financeira, uma maior sistematização do ritmo de trabalho e a difusão lenta e eficaz de um determinado estilo de vida pregado pelos norte-americanos como um modelo ideal. O chamado *american way of life* ("estilo de vida americano") foi amplamente difundido através dos meios de comunicação que se consolidavam, levando ao restante do mundo um ideal de existência que rapidamente começaria a ser adaptado e consumido.

Walter Benjamin afirmava que o tipo de sociedade que as Grandes Guerras Mundiais haviam ajudado a criar, já demonstrava profundos sinais de alienação, trazidos pelos meios de comunicação e pelas experiências empobrecedoras da própria guerra. O contato entre os seres humanos diminuiu, as experiências de vida reais diminuíram e os meios de comunicação começaram a dominar um espaço que antes era permeado pela convivência.

> Com a guerra mundial tomou-se manifesto um processo que continua até hoje. No final da guerra, observou-se que os combatentes voltavam mudos do campo de batalha não mais ricos, e sim mais pobres em experiência comunicável. (BENJAMIN, 1985, p. 198).

Nesse sentido, pensar a sociedade atual requer pensar os elementos que compõem o contexto mundial a partir de 1945. As novas tecnologias surgidas ou aperfeiçoadas com o fim da Segunda Guerra Mundial passaram a permear a realidade que nos cerca, muitas vezes esvaziando as experiências de mundo e aumentando o individualismo entre os seres humanos.

O cinema sem dúvida está entre os meios de comunicação mais desenvolvidos após o período, já que se tornou uma ferramenta refinada, capaz de atuar tanto no entretenimento quanto na produção e difusão de discursos, e que, acima de tudo, se fez necessário em um período profundamente desesperançado.

> Os filmes de uma nação refletem a mentalidade desta de uma maneira mais direta do que qualquer outro meio artístico (...). Primeiro, os filmes nunca são produto de um indivíduo (...) segundo porque os filmes são destinados às multidões anônimas. (...) Ao gravar o mundo visível - não importa se a realidade vigente com um universo imaginário - os filmes proporcionam a chave de processos mentais ocultos. (...) O que conta não é tanto a popularidade dos filmes estatisticamente mensurável, mas a popularidade de seus temas pictóricos e narrativos. (KRACAUER, 1988, p. 17-20).

Pensar o cinema enquanto difusor de discursos, dessa forma, significa eliminar um certo olhar inocente que porventura possa estar acoplado ao indivíduo. Como afirma Benjamin em seu texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, o cinema enquanto ferramenta capitalista tem pleno poder para adentrar o imaginário humano, levando-o a crer em uma realidade existente apenas nas películas, onde tudo é possível.

Max Horkheimer e Theodor Adorno, que vão buscar nas ideias de Benjamin parâmetros para analisar (e posteriormente criticar) o que irão mais tarde caracterizar como indústria cultural de massa, já afirmavam em sua *Dialética do esclarecimento* que o ritmo imposto pela sociedade atual leva os indivíduos a buscarem no cinema uma forma de distração após o dia de trabalho rotineiro e que estes, longe de estarem se afastando de sua realidade cotidiana, continuam sustentando-a ao pagarem por entretenimento, movimentando viciosamente o ciclo econômico.

> [O Cinema] Constituiu-se no mais portentoso centro de irradiação hegemônica da maneira de viver, pensar e sentir dos donos do poder imperial. O cinema - ao comando da luz, câmera, ação! - instalou-se na terra encantada do imaginário humano. (FIGUEIREDO, 2002)

Partindo dessa premissa, entendemos que o cinema se torna uma importante ferramenta irradiadora de uma realidade inexistente. O choque causado pelo uso das bombas atômicas e suas consequências, bem como o entendimento do enorme poder de destruição recém-conquistado pelo homem, desnuda uma realidade que silencia o mundo. É contra tal realidade que os meios de comunicação, em especial o cinema e a televisão que ainda se consolidava, iniciam sua luta. Estimular a produção de superproduções e a máxima difusão das mesmas se tornava necessário para que os indivíduos continuassem suas rotinas, bem como se tornava uma forma de estimular uma economia que ameaçava entrar em crise (MASCARELLO, 2006).

Devemos levar em consideração aqui o alastramento incansável da indústria cultural de massa dos Estados Unidos para o mundo pós-década de 1950. O cinema Hollywoodiano ganha novo impulso após a derrocada dos estilos *westerns*[2] e a descoberta dos *blockbusters*[3] como sucessos de bilheteria, que voltam a impulsionar uma economia estagnada devido à Guerra Fria (MASCARELLO, 2006). Preocupados com o "perigo vermelho", os americanos exportaram sua visão de mundo e seu estilo de vida ao máximo de países possíveis, buscando eliminar a ascensão de novos regimes alinhados ao bloco socialista.

Homi Bhabha abordou em seu livro *O local da cultura*, o poder que a cultura tem enquanto caminho para a mudança, mais ainda que a política e a economia, já que toca diretamente cada indivíduo relacionado a uma sociedade. Analisando a figura do *Outro,* Bhabha propõe pensar o papel das culturas ocidentais enquanto produtoras de um discurso que "reforça sua própria equação conhecimento-poder":

> Um grande festival de cinema no Ocidente - mesmo um evento alternativo ou contracultural como o Congresso do "Terceiro Cinema" de Edimburgo - nunca deixa de revelar a influência desproporcional do Ocidente como fórum cultural, em todos os três sentidos da palavra: como lugar de exibição e discussão pública, como lugar de julgamento e como lugar de mercado. (BHABHA, 1998, p.45).

Ao analisarmos o alcance dos discursos cinematográficos através de sua reprodução, devemos nos ater ao fato de que o cinema *necessita* reproduzir-se. Benjamin mostra que já em 1927, calculou-se que um filme de longa metragem, para ser rentável, precisaria atingir um público de cerca de nove milhões de pessoas. Dessa forma:

> A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato

2 - Gênero de filmes criados e propagados pelos Estados Unido, que consolidaram a posição Hollywoodiana no mundo todo e que envolvem temas como a conquista do velho Oeste, a bravura e a coragem do *cowboy*.

3 - Os chamados filmes "arrasa quarteirão". Grandes produções cinematográficas que elevaram em muito as bilheterias norte-americanas, sendo *Tubarão* (1975) e *Star Wars* (1977) os primeiros representantes.

> na técnica de sua reprodução. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme (BENJAMIN, 1985, p. 172).

Assim, atentos ao fato de que a linguagem cinematográfica foi criada para convencer e que, como afirma Benjamin, o filme foi uma obra de arte criada para ser reproduzida, dado seu alto custo de produção (BENJAMIN, 1985, p.172), devemos buscar analisar sua influência considerando sempre sua extrema parcialidade.

O CINEMA E A REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA

O cinema nasce a partir da invenção, ou aperfeiçoamento, para alguns críticos, do *cinematógrafo*, pelos irmãos Auguste (1862-1954) e Louis (1864–1948) Lumière na Paris de 1985. Esse aparelho tinha a capacidade de agrupar várias fotografias seqüenciadas e projetá-las continuamente, dando a impressão de movimento para o público.

A famosa primeira exibição de *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat* (Auguste Lumière, Louis Lumière, 1985) foi feita no *Grand Café*, em Paris, no dia 28 de dezembro de 1895. Esse primeiro filme continha 52 segundos e retratava a chegada de um trem a uma estação. A projeção causou repercussão, uma vez que os telespectadores presentes se assustaram ao imaginar que o trem projetado na grande tela sairia da mesma, atingindo o pequeno público de 33 pessoas presentes na sala, dada a perspectiva em que a cena foi filmada. Foi assim que ficaram registrada as primeiras experiências humanas com projeções da realidade, que ultrapassavam tudo o que se conhecia até então com o teatro e a arte.

Desde épocas remotas os hominídeos gravavam em pedra pequenos acontecimentos do seu cotidiano, costume que foi se perpetuando e tornando-se mais complexo ao longo da evolução social humana, com os demais povos. Benjamin expõe essa lógica em seu texto *A doutrina das semelhanças*, demonstrando justamente como é natural do homem imitar aquilo que o cerca. A mesma analogia pode ser feita para o nascimento e desenvolvimento do cinema.

Os primeiros filmes tratavam de pequenas cenas do cotidiano da sociedade, como a saída de operários depois de um dia de trabalho (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*¸ Auguste Lumière, Louis Lumière, 1985) ou a refeição de um bebê, proporcionada por um homem e uma mulher (*Repas de bébé*, Auguste Lumière, Louis Lumière, 1985).

Posteriormente, foi-se perceber que, mais do que retratar pequenas cenas da vida diária, o cinema tinha a capacidade de *contar histórias*. Desse fato surge um dado interessante: a população não se deslocaria mais de suas residências para irem ao teatro ver uma peça ser encenada, mas sim, se deslocariam de suas casas para irem ao cinema verem outras peças, dessa vez, gravadas e projetadas na grande tela, com elementos do dia-a-dia que anteriormente não estavam presentes. Toda a lógica representativa se altera a partir de então, posto que mesmo os atos mais cotidianos como comer ou calçar um sapato, através das montagens e dos novos aparatos tecnológicos, passam a poder sofrer análises profundas nas projeções, provocando todo tipo de reações naqueles que assistem. (BENJAMIN, 1985, p.190)

Devemos entender aqui que não se trata mais da emoção causada pelo ator de teatro encenando uma peça, mas da emoção *cuidadosamente* selecionada para ser transmitida ao público, organizada e pensada de forma a transmitir uma mensagem através do visual.

Como já foi dito anteriormente, a reprodução do cotidiano sempre foi parte do respaldo cultural humano. Até o advento da Revolução Industrial, entretanto, ao se criar uma reprodução da realidade, especialmente através da arte, criava-se uma obra única, dotada de detalhes pertencentes somente a ela, dada principalmente à sua confecção manual, que impossibilitava a criação de duas obras completamente idênticas. Na concepção de Benjamin, esse caráter único existente em cada obra de arte (que ele chamou de *aura*) é o que tornava cada uma especial e única, garantindo valor à mesma.

> Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura

dessas montanhas, desse galho (BENJAMIN, 1985, p. 170).

O conceito de aura, na concepção benjaminiana, se quebra então a partir do século XVIII, já que as obras de arte deixam de ser únicas para serem produzidas em série. Entretanto, não necessariamente ele passa a condenação direta de tais práticas, posto que entende que este movimento renova constantemente a obra de arte e com ela a humanidade como um todo:

> O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema. (BENJAMIN, 1985, p.168-169)

Dessa forma, Benjamin afirma que o cinema – nascido da tradição fotográfica – é a reprodução serial de uma única obra que, acima de tudo, *foi feita para ser reproduzida* (BENJAMIN, 1985, p. 172). Isso porque, como já abordado, o custo elevado da produção de um filme não deixa alternativas que não a sua reprodutibilidade perante o maior número de pessoas possíveis. Assim, paulatinamente o cinema ganhou contornos que lhe permitiu atrair quantidades de espectadores suficientes para manter-se. Com o decorrer dos anos, ganhou som e cores, tornando-se cada vez mais próximo da realidade das pessoas. Nesse sentido, dos filmes mudos aos filmes 3D, percebe-se uma evolução que leva o cinema a constituir-se como uma das mais importantes formas de se pensar a reprodução artística, bem como sua influência no mundo contemporâneo.

WALTER BENJAMIN E A ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA

Filósofo e sociólogo alemão, Benjamin foi sem dúvida um dos maiores pensadores do que se denominou “Escola de Frankfurt” (linha teórica social interdisciplinar de pensadores ligados à Universidade de Frankfurt). Expondo seus pensamentos sobre a sociedade de consumo e as conseqüências das grandes guerras mundiais, Benjamin descreveu com grande perspicácia o que posteriormente Theodor Adorno e Max Horkheimer qualificariam como “indústria cultural de massa”.

Apesar de suas críticas à lógica reprodutivista da indústria cinematográfica, Benjamin não condenava a existência do cinema, mostrando antes que, livre de seu vínculo capitalista (justamente o responsável pela lógica reprodutivista), ele era um importante caminho para a revolução dos trabalhadores.

Afirmou em seus escritos que o cinema assumia um papel indispensável na nova realidade contemporânea, já que passava a ter como função principal promover o equilíbrio entre o homem e o aparelho político e econômico. Acreditava que uma vez que o caráter coletivo se sobreposse ao caráter individual, os trabalhadores conquistariam seu lugar de direito.

Essa substituição se daria em um processo de conscientização paralelo ao fim do capitalismo, onde haveria uma percepção geral de que não são os atores projetados nas grandes telas que controlam aqueles que os assistem, mas justamente o contrário: são os espectadores que detém o controle sobre aquele que atua (BENJAMIN, 1985, p.108-113). Assim, defendia que todos deveriam exigir seu direito de serem filmados, quebrando o processo – principalmente hollywoodiano – de glamorização de alguns poucos atores e atrizes (BENJAMIN, 1985, p.108-113). Quando esse processo se concluísse, o cinema revelaria então sua função vital.

Ao partir desse pressuposto, Benjamin vai contra muitos dos pensamentos de Theodor Adorno. Enquanto o primeiro via os aspectos positivos e as possibilidades que a tecnologia (quando esta estivesse livre de seu vínculo capitalista) poderia abrir, o último acreditava ser essa linha de pensamento extremamente inocente, posto que excluía a alienação causada pelos meios de comunicação (KOTHE, 1978, p.37).

Em uma série de respostas epistolares aos ensaios de Benjamin, o

> teórico crítico da Escola de Frankfurt, Theodor Adorno, acusou-o de um utopismo tecnológico que a um só tempo fetichizava a técnica e ignorava o seu alienante funcionamento social na realidade. Adorno foi bastante cético com respeito às afirmações de Benjamin sobre as possibilidades emancipatórias dos novos meios e formas culturais. A celebração benjaminiana do cinema como um veículo para a consciência revolucionária, para Adorno, ingenuamente idealizava a classe trabalhadora e suas aspirações pretensamente revolucionárias (STAM, 2003, p.86).

A visão Benjaminiana sobre a estética cinematográfica é, obviamente, passível de contestação. Muitas críticas são feitas em torno de seus escritos, principalmente dado ao que pode se chamar de "análise superficial". O fato de Benjamin não se alongar muito sobre nenhum filme ou diretor, mostra que ele considerou o cinema "revolucionário por si só", partindo da observação da contemporaneidade como um todo e colocando o cinema como mais uma categoria dentro do progresso, ainda que dotado de um papel fundamental.

Benjamin também deixa em aberto o papel das classes trabalhadoras na tomada da tecnologia em proveito próprio, quase como se essa fosse ser feita sozinha, desconsiderando o fato de que as categorias sociais abastadas detêm não apenas o "controle" dos meios de produção, mas principalmente o saber de *como* operá-los. Assim, pode-se dizer que as massas urbanas e trabalhadoras ficam quase "romanceadas" em seus escritos.

Por fim, as críticas maiores se dão no que Theodor Adorno considerou uma visão "pueril" de Benjamin. Ao pensar o caráter revolucionário do cinema, Benjamin não considerou profundamente o principal fator por trás deste: os indivíduos que o fazem. Benjamin não levou em consideração que aqueles que de fato movem o cinema possuem valores, objetivos e culturas próprias, dando uma extrema maleabilidade à produção cinematográfica. O cinema não pode ser considerado revolucionário por si só porque ele não possui o caráter independente que o filósofo viu, sendo antes fruto do que seus criadores fazem dele.

É praticamente impossível desmembrar cinema e capitalismo, posto que um move o outro com rumos e objetivos definidos. Dessa forma, Benjamin claramente acreditou demais na potencialidade revolucionária do cinema, ignorando os agentes por trás do aparato técnico e estabelecendo uma relação direta entre imagem e espectador, de certa forma desconsiderando aqueles que trabalham entre um e outro. Como tentamos elucidar nas primeiras páginas desse artigo, o cinema não deve ser analisado enquanto uma ferramenta neutra, desprovida de discursos, posto que é feito por seres humanos dotados de opiniões e pontos de vista relativos, e que, principalmente, transmitem esses pontos de vista através do visual.

Dessa forma, não nos resta dúvida de que olhar o cinema e a indústria cinematográfica com olhos inocentes seria cair no erro de julgar a ambos inofensivos. Além disso, creditar aos mesmos um papel fundamental na revolução trabalhadora também parece ser demasiado crédulo em uma finalidade única para uma ferramenta dotada de tamanha capacidade de adaptação.

Ao fazer essa breve análise de alguns pontos da visão de Walter Benjamin sobre a estética cinematográfica, devemos nos lembrar de que esta compõe uma rede maior de pensamentos que visam entender a contemporaneidade ao lado de inúmeros outros escritos do autor e que, talvez mesmo por isso, não ocorra o devido aprofundamento necessário no mundo à parte que constitui o cinema. Ainda que muitos de seus pressupostos sejam questionados, Benjamin se mostrou – à margem da academia – um profundo perscrutador da lógica contemporânea e seus personagens.

Dessa forma, para além de uma ferramenta de entretenimento, deve ficar bastante claro que, assim como afirmava Kracauer, o cinema é um difusor de discursos, projetados *por* alguém e *para* alguém. Ainda que Benjamin pouco tenha se aprofundado nesse sentido, deixa bastante claro em seus escritos que uma vida de encantos e fantasias é proposta aos homens desde o berço por uma Disneylândia longínqua, porém real no imaginário e supostamente alcançável, que se perpetua em uma Hollywood de estrelas que ditam o ritmo de nossa felicidade.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas, v. I, Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGER, Peter L. O Dossel Sagrado – Elementos para uma teoria Sociológica da Religião. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

BHABHA, Homi K. O Local da cultura. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

CARRIÉRE, Jean-Claude. A Linguagem Secreta do Cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

FIGUEIREDO, E.L. Cinema, Terror e Ideologia. Revista de Ciência Política, Rio de Janeiro, n. 1, set/out 2002. Disponível em <http://www.achegas.net/numero/um/eurico_f.htm> Acesso em: 27/10/2011.

HORKHEIMER, M; ADORNO, T.W., Dialética do Esclarecimento: Fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

KRACAUER, Siegfried. De Caligari a Hitler. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

KOTHE, Flávio. Benjamin & Adorno: Confrontos. São Paulo: Editora Ática, 1978.

MASCARELLO, Fernando (org). História do Cinema Mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006.

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

VIEIRA, Jarbas Santos. Passagem para a Índia: Uma incursão pelo discurso pós-colonial. Revista Ártemis, vol. 11, Dez 2010, p.120 – 132.

Filmefobia (Kiko Goifman, 2009)

Entre documentário e ficção: Um estudo sobre sedução e manipulação da crença como recurso de divulgação a partir de Filmefobia[1]

Isadora Ebersol[2]
Graduada em Cinema e Animação pela Universidade Federal de Pelotas

O presente artigo tem por objetivo investigar estratégias de divulgação utilizadas no filme *Filmefobia*, de Kiko Goifman - longa-metragem brasileiro que está na fronteira entre documentário e ficção. Partindo da possibilidade de que filmes neste estilo utilizem conscientemente a manipulação da crença nos materiais de divulgação para alavancar a audiência, a pesquisa busca elencar algumas estratégias publicitárias que servem para instaurar a dúvida, levando à sedução. A pesquisa busca compreender a relação de *Filmefobia* com a imprensa e, para isso, entra no campo teórico do estudo da sedução, de Jean Baudrillard, e no estudo do fingimento de real, de François Jost.

1. INTRODUÇÃO

"A única imagem verdadeira é de um fóbico diante de sua fobia". Esta é a frase que impulsiona *Filmefobia* (2009), primeiro longa-metragem ficcional do diretor brasileiro Kiko Goifman, frase repetida, questionada e sussurrada inúmeras vezes pelo teórico Jean-Claude Bernardet durante o filme, também impulsionou este estudo sobre obras cinematográficas que estejam situadas entre documentário e ficção.

O objetivo deste artigo é pensar, a partir do longa-metragem

1 - Originário do trabalho de conclusão apresentado na UFPel como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Animação, em 2011.

2 - isadora.ebersol@gmail.com

Filmefobia, os filmes que extrapolam a classificação de gênero e se utilizam de artifícios e códigos documentais para contar histórias ficcionais, misturando as duas vertentes em um filme híbrido, de forma a se apropriar da dimensão ética atribuída ao documentário e jogar com a credibilidade e crença do público nas imagens.

Percebe-se o jogo com a dúvida e a crença como um dos motivos para a venda desses filmes e a experimentação da própria linguagem do cinema como uma sátira da capacidade cinematográfica de "se fazer crer" pelo público.

Dentro deste estudo, procurou-se, então, focar na observação e análise da divulgação de filmes deste caráter e sua relação com a imprensa. Partiu-se de um problema que norteou a pesquisa: a dúvida que paira sobre a separação entre real e ficção é usada conscientemente como artifício publicitário na divulgação de filmes que transitam nesta região fronteiriça, visando à sedução do público pela curiosidade, mistério e polêmica e é potencializada na sua relação com a imprensa? Para responder a essa e outras questões, se fez necessário focar a análise em uma obra que pudesse ser inserida neste caráter de hibridismo e, para tanto, optou-se pelo longa-metragem brasileiro *Filmefobia* (2009), de Kiko Goifman[3].

O filme de Goifman partiu de relatos sobre fobias e medos coletados através de um *site*[4], onde os colaboradores poderiam se proteger sob um pseudônimo. Parte dos relatos enviados seria incorporada de alguma forma ao roteiro final. O filme mescla imagens de fóbicos reais, fobias reais, fóbicos interpretados através de atores e fobias interpretadas, onde os personagens são exibidos diante de máquinas e colocados frente a frente com suas fobias em situações exageradas e emocionalmente violentas, explorando os limites psicológicos daquelas pessoas - atores ou não - e explorando o jogo de crença na imagem trazida pelo estilo documental. *Filmefobia*, além da problemática do enredo e das imagens chocantes, nasce como filme dentro de um filme que fora abandonado. Trabalhando com a metalinguagem, potencializa seu jogo com a dúvida entre o caráter de ficção e de documentário, já que o produto final é tido como o *making of,* realizado por Goifman, desta experiência documental sobre fóbicos e que estaria sendo dirigida pelo teórico e crítico de cinema, Jean-Claude Bernardet. Mais tarde, porém, os produtores confessam que não há e nunca houve documentário e sim, ficção.

Bernardet não classifica *Filmefobia* como ficção, documentário, tampouco falso e sim o chama de *"autoficção"* [5], o que para o teórico, consiste em viver ficcionalmente a própria vida no cinema e trabalhar com a realidade que cada sujeito constrói para si. Para compreender esta ambivalência e para entender como o filme se utiliza conscientemente dela para criar dúvida, gerar polêmica, expectativa, seduzir e se divulgar, buscou-se, então, como construção teórica, trabalhar com o conceito de *fingimento de real* proposto por François Jost (2004 *apud* PENKALA, 2006), onde o filme buscaria a situação de representação da realidade histórica (entendida aqui como a verdade factual), a fim de causar determinada reação ou impacto, relacionando aos conceitos de artifícios publicitários de Nelly de Carvalho (1996), bem como a ideia de sedução trabalhada por Guiles Lipovetsky (2005), e Jean Baudrillard (1991). Pretende-se então, propor um diálogo entre estes e outros conceitos, a fim de compreender a manipulação da crença como mais um artifício de divulgação de uma obra audiovisual.

É importante perceber os processos pelos quais estas imagens ganham credibilidade na sociedade e como são usados, na divulgação de audiovisuais, os artifícios que dão diferentes graus de credibilidade à obra, fazendo com que, para o público, a dúvida entre o real e o ficcional seja levada aos mais variados extremos. Desse modo, este estudo contribui para o quadro teórico - ainda incipiente - sobre filmes que transitam nesta região fronteiriça e híbrida, focando em uma obra brasileira.

Filmefobia foi escolhido por ter participado de festivais tanto no gênero ficcional, como no gênero documentário[6] e ter tido uma recepção polêmica do público no Festival de Brasília do Cinema Brasileiro em 2008, onde levou espectadores a saírem da sala de

3 - Kiko Goifman é antropólogo por formação e mestre em multimeios pela Unicamp. O cineasta brasileiro tem forte atuação como documentarista, tendo realizado diversos filmes documentários – *Morte densa* (2003), *Tereza* (1992), *Olhos Pasmados* (2000). Seu primeiro longa neste gênero foi *33* (2003), onde Goifman, que é filho adotivo, parte em busca de sua mãe biológica.

4 - Ver: http://www2.uol.com.br/filmefobia/homex.htm. Acesso em 28 Nov. 2011

5 - Ver: http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u429661.shtml. Acesso em 28 Nov. 2011.

6 - Ver: http://www2.uol.com.br/filmefobia/imprensa/index.html. Acesso em 28 Jun. 2011.

exibição e a vaiarem[7] quando o filme ganhou cinco candangos, dentre eles o prêmio de Melhor Filme do Júri naquele ano. Considera-se importante para análise e para este artigo que o público tenha insistido em categorizar *Filmefobia* como documentário e que a dúvida sobre seu caráter ficcional tenha se mantido, mesmo após confirmação do diretor e produtores.

Serão objetos de análise deste estudo textos e matérias veiculadas pela imprensa anterior e posteriormente ao lançamento de *Filmefobia* no Festival de Brasília. Para tal, foram selecionadas matérias do acervo digital da Folha de São Paulo, do ano de 2008 e 2009, e matérias publicadas na *web*. Serão também analisados os primeiros registros encontrados de divulgação vindos da própria equipe: o *blog* intitulado *"Filmefobia – Diário de Filmagem"* [8], contendo relatos do roteirista da obra, Hilton Lacerda, sobre a gravação do filme durante o ano de 2007. É neste *blog* que a situação prévia do filme, sua realidade interna (diegética) é construída e informada ao público: nele o filme é colocado como uma experiência de caráter documental, onde o diretor é Bernardet e Goifman apenas realiza a captação do *making of*, como parte integrante da equipe de produção.

Os textos serão analisados observando-se a mensagem contida no material de divulgação e relacionando-a com os conceitos teóricos vistos até então no artigo.

2. SOBRE FRONTEIRAS

O ponto de partida deste artigo é a premissa de que o conceito sobre o que pode ou não ser chamado de documentário é bastante sugestionável (NICHOLS, 2005), o que existe é a crença na imagem, em maior ou menor grau, que não tem, *a priori*, relação com a pré-disposição do espectador, ao assistir a um filme, em aceitar aquela história como parte de uma realidade interior pertencente à obra audiovisual. Entende-se crença, neste momento, por sensação de veracidade factual (correspondência direta) com o mundo histórico:

> Certas tecnologias e estilos nos estimulam a acreditar em uma corespondência estreita, senão exata, entre imagem e realidade, mas efeitos de lente, foco, contraste, profundidade de campo, meios de alta resolução [...] parecem garantir a autenticidade do que vemos, no entanto, tudo isso pode ser usado para dar impressão de realidade ao que foi fabricado ou construído. (NICHOLS, 2005, p.19).

A impressão de realidade, aqui citada por Nichols, pode ser utilizada conscientemente na realização de um documentário, onde a declaração do realizador de que o produto se trata de uma obra documental, dentre outros elementos estéticos e narrativos, basta para que esta impressão de realidade seja dada ao espectador e comece a sugestionar a credibilidade. No caso da ficção, esta potencialidade de real é dada através da utilização e manipulação de elementos que remetem ao que se conhece acerca do gênero documental, convenções constituídas a partir de uma linguagem cinematográfica que vem se construindo ao longo dos anos, desde o nascimento do cinema. Para Nichols, todo o filme é um documentário, à medida que reproduz a cultura e a aparência do mundo que vivemos (NICHOLS, 2005) e dentro desta concepção, ele divide os filmes em documentários de satisfações de desejos - que seriam normalmente chamados de ficções - onde o realizador cria o mundo de seus desejos tornando-os concretos e tangíveis de alguma forma e o documentário social (neste caso, filmes não ficcionais) que torna concreto e tangível o mundo em que habitamos, o mundo histórico.

> A ficção talvez se contente em suspender a *incredulidade* (aceitar o mundo do filme como plausível), mas a não ficção com frequência quer instigar a *crença* (aceitar o mundo do filme como real). (NICHOLS, 2005, p.19)

Partindo desta ideia, a diferença está na utilização de formas e linguagens que remetam a um ou outro tipo de gênero cinematográfico para manipulação da crença do público de que o filme se trata de uma realidade de um *mundo de desejos*, ou uma realidade *do mundo histórico*. Parte-se, portanto, da utilização consciente de linguagem documental, dada principalmente pela intenção do autor em buscar dar ao filme uma dimensão ética atribuída ao cinema documentário.

Desde o surgimento da fotografia, antes mesmo do nascimento do cinema, que a imagem toma o caráter de potencialidade de real e nos transmite uma impressão de autenticidade. A necessidade da humanidade em registrar o mundo e fatos da forma como são

7 - Ver: http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,filmefobia-vence-o-festival-da-crise,284353,0.htm. Acesso em 17 out. 2011.

8 - Ver: http://filmefobia.blog.uol.com.br/ Acesso em 20 abr. 2012

dados factualmente fazia com que, antes da invenção do dispositivo fotográfico, o renascimento pintasse quadros com a tentativa de maior relação com a verdade, desenvolvendo técnicas de perspectiva e proporção que buscavam a verossimilhança. A partir do momento que a fotografia trouxe a capacidade de captar o exato momento estático da forma como ele se deu no tempo e espaço, os artistas não precisavam mais retratar a realidade e a arte trilhou novos rumos, dando origem a movimentos como o surrealismo, cubismo, impressionismo, dadaísmo, expressionismo, dentre outros.

Em 1895, com o nascimento do cinema, a capacidade de captar e transmitir uma impressão de realidade se expandiu com o uso agora da *aparência* do movimento na tela. No cinema, a ficção poderia ser comparada aos movimentos artísticos que surgiram após o renascimento, pois, ao contrário do que se define por documentário, a obra ficcional não carrega consigo a responsabilidade da verdade, embora esta possa ser uma escolha estética e formal do realizador da obra.

John Grierson, fundador do movimento documentarista britânico nos anos 1930, definiu documentário como um "tratamento criativo da realidade" (GRIERSON, 1997, p.65-66). O tratamento criativo admite, portanto, um ponto de vista sobre a realidade histórica, deixando, mesmo ainda no gênero documental, de ser a correspondência exata da realidade. Entretanto, historicamente, o documentário carrega até hoje a responsabilidade da potência de real. A divisão - se é que pode ser chamada assim - cada vez mais tênue entre documentário e ficção, desde sempre foi confusa e alvo de questionamentos e controvérsias. O marco do gênero documentário, *Nanook, o esquimó* (*Nanook of the North*, 1922), por exemplo, é alvo das maiores especulações acerca de sua "verdadeira realidade". O filme realizado por Robert Flaherty é acusado de idealização da realidade, e fingimento de uma realidade que fazia parte da memória de Flaherty sobre a cultura daquela comunidade de esquimós do Ártico (os *Inuit*), quando a visitou em uma viagem anos antes. Os registros fílmicos que fez nesta viagem, porém, se perderam, e anos depois Flaherty voltou e quis filmar novamente a sua memória. Dentre o uso excessivo de narração, manipulação e maquiagem da realidade, de que é "acusado" ainda hoje, como a indução de práticas culturais que há anos não se faziam mais presentes na comunidade, Nichols destaca:

> E também, um pouco menos abertamente, representa a ideia que Robert Flaherty faz da cultura Inuit. A ênfase numa família nuclear, reunida para o filme, e nas habilidades de Nanook como caçador – apesar do fato de que a maioria dos esquimós na década de 1920 já não se fiasse nas técnicas tradicionais mostradas no filme, por exemplo – pertence ao cinema de satisfação de desejos: é uma ficção sobre o tipo de povos e culturas que alguém como Flaherty deseja encontrar no mundo. (NICHOLS, 2004, p.30).

A partir da fala de Nichols, podemos relacionar esta manifestação da verdade de Flaherty (e não a verdade histórica da comunidade *Inuit*) com o conceito de *"autoficção"* que Bernardet usou para definir *Filmefobia*, onde a verdade consiste em viver sua própria realidade nas telas, a realidade que cada sujeito constrói para si e só pertence, como verdade, a ele.

Sendo a situação em frente à câmera pertencente à realidade histórica (factual) ou não, o cinema não deixa de ser parte de um registro, um "índice daquilo que registra" (NICHOLS, 2005, p.64), é, portanto, representação acima de tudo. A diferença entre estes filmes, filmes como *Nanook, o esquimó* e filmes de ficção está no tamanho do comprometimento com a realidade factual que esse registro pretende. Este comprometimento pode ser entendido, através de Jost, pelo que ele considera como *promessa de gênero.* Nas palavras do autor, o audiovisual "[...] é produzido em função de um tipo de crença visada pelo destinador, em contrapartida, ele só pode ser interpretado por aquele que possui uma ideia prévia do tipo de ligação que o une a realidade" (JOST, 2004 *apud* MUNGIOLI, 2006, p.64).

Para que consigam manipular a crença, conferir e gozar de uma dimensão de credibilidade do público, alguns filmes lançam mão de formas e linguagem documental, permeando, portanto, na região de fronteira do documentário e da ficção, o que, de acordo com Jost pode ser conceituado como *fingimento de real.* Para o autor, "Entre a realidade e a ficção há o fingimento. A ficção faz como a realidade; o fingimento faz como se fosse a realidade" (JOST, 2004

apud PENKALA, 2006, p.90). O fingimento, dado da maneira como conceitua Jost, não é buscar o realismo ou a verossimilhança, mas sim fingir estar mostrando a relação correspondente ao evento factual, portanto, esta região híbrida e intermediária entre os gêneros estaria sujeita a como o filme se enuncia e qual a *promessa de gênero* que lhe é conferida. Em outras palavras, percebe-se novamente a "crença visada pelo destinador" (JOST, 2004 *apud* MUNGIOLI, 2006, p.64), no caso, o realizador da obra audiovisual, ou a intenção do autor citada anteriormente, como importante processo na atribuição e manipulação da crença.

O conceito de *"autoficção"* que Bernardet usa para classificar *Filmefobia*, que seria a representação de uma realidade como se fosse (fingindo ser) a própria realidade factual, pode entrar na designação de fingimento de real de Jost. No caso de *Fimefobia,* Bernardet vive na tela o processo de aplicação de injeções no olho esquerdo como tratamento para a perda de visão gradativa que está o deixando cego. Estas injeções fazem parte do tratamento realizado por Bernardet na vida real. Goifman, que tem fobia de sangue, também vive isso na tela e "empresta" para o filme parte de sua realidade, desmaiando três vezes ao entrar em contato com o sangue[9]. Na atmosfera do fingimento de real, toda a equipe empresta suas fobias reais ao filme, os fóbicos, mesmo que interpretados, interpretam por vezes algo que faz parte da realidade de alguém, mesmo que não naquele tempo e espaço.

Partindo desta esfera de como o filme *quer* ser enunciado e como, juntamente com outros elementos, isso contribui para a crença, Jost ainda trabalha a ideia de que o fingimento muitas vezes é dado por elementos externos à obra, onde diz, sobre os programas de televisão: "(...) quando se estuda um programa de televisão, não se deve ficar restrito apenas à consideração do próprio programa, mas tem que estudar o que se fala a seu respeito, como se fala e o que se diz. [...]" (JOST, 2004 apud MUNGIOLI, 2006, p. 63). Jost ainda afirma: "O conjunto dessas fontes contribui para formular a promessa feita ao telespectador, promessa essa cujo cumprimento será necessário conferir no espaço representado pelo próprio programa [...]" (*op. cit.*, p. 63).

9 - Ver: http://rollingstone.com.br/noticia/polemico-filmefobia-chega-aos-cinemas/. Acesso em 20 Jun. 2011.

Podemos, então, compreender os textos de imprensa divulgados sobre o filme como parte do que Jost diz compor a situação extrínseca ao produto audiovisual. A criação desta atmosfera documental que começa a construir o jogo com a crença se dá nos elementos que rodeiam o filme, no que é falado na imprensa, no que é relatado pelos realizadores e divulgado ao público por algum tipo de veículo de comunicação. Nichols complementa:

> Em A bruxa de Blair (Eduardo Sanchez e Daniel Myrick, 1999), para dar credibilidade histórica a uma situação fictícia, esse fascínio não se fia apenas nas convenções do documentário como realismo [...] ele também se utiliza dos canais promocionais e publicitários que cercam o filme propriamente dito e que ajudam a nos preparar para ele. Esses canais incluíam um site com informações preliminares sobre a bruxa de Blair, testemunhos de especialistas e referências a pessoas e acontecimentos reais, tudo planejado para vender o filme não como ficção, nem simplesmente como documentário, mas como as imagens originais de três cineastas que desapareceram tragicamente. (NICHOLS, 2005, p.18).

No caso de *Filmefobia*, a criação desta atmosfera se dá principalmente na divulgação da história *pré-filme,* usada para divulgar a realização de um documentário -dirigido por Bernardet - com relatos verídicos colhidos através de um *blog* de produção[10] e que fora abandonado, onde, posteriormente, as imagens captadas no *making of* desta experiência documental são montadas, dando origem ao produto audiovisual que se conhece.

Ao tomar conhecimento de relatos desse tipo sobre o filme - veiculados pela imprensa e na maioria das vezes proferidos pelos realizadores - é criado no espectador um tipo de predisposição a aceitar aquele relato como verdade. Deste modo, pode-se dizer que parte do público que teve contato com essas informações tende a chegar na sala de cinema com um conceito pré-formado sobre a história do filme. De que modo, então, este conceito age sobre a divulgação da obra audiovisual? De que modo os realizadores utilizam desta atmosfera de crença e utilizam artifícios publicitários para a sedução?

10 - Ver: http://filmefobia.blog.uol.com.br/. Acesso em 29 Nov. 2011.

3. SOBRE SEDUÇÃO E RETÓRICA NA PROPAGANDA E EM FILMEFOBIA

Na qualidade de propagação de informação, ideias e valores (SANDMANN, 1993) a propaganda utiliza recursos estilísticos e argumentativos "ela própria voltada a *manipular*" (CARVALHO, 1996, p.9). Aqui, como propõe Carvalho, manipulação está ligada à ideia de convencimento, persuasão, e indo mais adiante, de sedução.

Fazendo cada vez mais parte da cultura moderna de grande difusão de imagens, a obra cinematográfica está cercada por esta atmosfera de canais publicitários, extrínsecos ao filme, que ajudam na pepararação do público para recebê-lo, conforme já foi visto o proposto por Nichols e Jost. Esses canais seriam utilizados de forma consciente, assim como os artifícios da propaganda, para ao final, seduzir o público e levá-lo a uma determinada ação – no caso, ir assistir ao filme. Como explica Carvalho (1996), sobre a linguagem publicitária "há uma base informativa que, manipulada, serve aos objetivos do emissor. A diferença está no grau de consciencia quanto aos recursos utilizados para o convencimento [...]" (CARVALHO, 1996, p.9).

Aqui se tentará compreender alguns desses recursos e como o emissor, nesse caso, o realizador da obra audiovisual, pode ter se utilizado deles conscientemente para seduzir o público.

Tanto a *crença* quanto o *fingimento de real* não agem sozinhos no processo de sedução e criação de expectativa. No caso de *FilmeFobia*, um filme que quer se valer da credibilidade do público e da utilização da linguagem documental para sugestionar uma dimensão ética inerente ao filme documentário, toda a criação da história pré-filme e a predisposição do público em aceitar aquela história posteriormente como verdade contribuem para criar impacto e *polêmica*. A polêmica se dá, em uma primeira instância, pela dúvida e confusão que a aceitação daquele filme como documentário causa. Goifman afirma: "Eu considero *Filmefobia* meu primeiro longa de ficção, embora ele contenha elementos documentais. Se fosse um documentário 'puro', eu seria preso"[11]. Goifman se refere à dimensão ética atribuída ao documental e parte do pressuposto de que as imagens de seu filme – chocantes e que levam o "fóbico" ao extremo psicológico – caso fossem "puramente reais" (parte de uma realidade aqui designada como factual) estariam ultrapassando limite do considerado ético. Para o público que já está disposto a aceitar o filme como experiência documental devido ao contato com a história pré-fílmica, este confronto com o caráter antiético das imagens se mostra em forma de propagação da polêmica. Este foi o caso que levou muitos espectadores a abandonarem a sala de exibição na sessão de *Filmefobia* no Festival de Cinema de Brasília em 2008, quando alegaram se tratar de tortura[12].

Neste caso, o que parece acontecer é que a utilização destes elementos – fingimento de real, crença, criação da história pré-filme – seja dada conscientemente como recurso publicitário: a criação de impacto que estimula o *interesse*. Carvalho (1996, p. 14), sobre a linguagem publicitária, destaca: "Impacto psicológico: efeito surpresa, despertar do interesse [...]". O interesse será tratado como sensação do receptor a se sentir instigado a descobrir ou saber de algo. O interesse, neste caso, segundo Carvalho, pode ser despertado de diversas formas dentro da linguagem publicitária. De acordo com a autora, "acima de tudo, publicidade é discurso, linguagem e, portanto, manipula símbolos para fazer a mediação entre objetos e pessoas" (CARVALHO, 1996, p.12).

Adentrando a atmosfera da manipulação da linguagem e dos símbolos como artifício publicitário, como define Carvalho, podemos conceber uma relação, portanto, da linguagem publicitária com a sedução trabalhada segundo a tese de Jean Baudrillard, onde a sedução é colocada como artifício, como jogo de signos e de aparências, e como ritual. Nas palavras do autor: "Ora, a sedução nunca é da ordem da natureza, ela é da ordem do artifício, nunca da ordem da energia, mas é da ordem do signo e do Ritual" (BAUDRILLARD, 1991, p. 1). Mais adiante, o autor afirma: "A sedução apresenta o domínio do universo simbólico" (1991, p.13). Na tese de Baudrillard, a manipulação que molda as aparências não necessariamente mantém uma relação de fidelidade com a "realidade" e a sedução para o autor, seria, de forma geral, o ato de apropriar-se das representações a fim de encantar o outro e com isso causar uma pulsão de desejo.

11 - Ver: http://revistatrip.uol.com.br/revista/168/reportagens/show-de-horror/page-1.html/. Acesso em 29 Jun. 2011.

12 - Ver: http://rollingstone.com.br/noticia/polemico-filmefobia-chega-aos-cinemas/. Acesso em 20 Jun. 2011.

Uma das formas de manipulação de que fala Baudrillard, seria a apropriação deste universo simbólico de qual ele trata, a fim de apresentar partes de um todo, sem, no entanto, deixar conhecer o todo. Nas palavras do autor, "A sedução retira alguma coisa da ordem do visível" (BAUDRILLARD, 1991, p. 43). Com isso o público é instigado a saber mais sobre o todo, a descobrir o enigma criado pelo ato de esconder parte das informações. Retirando algo da ordem do visível, se provoca no público o sentimento de *curiosidade*. A curiosidade desperta o interesse e o desejo de construção da informação que não foi cedida ao passo que se converte em expectativa. Esta criação de segredo e enigma pode ser entendida também como sedução, de acordo com Guilles Lipovetsky (2004), a partir da ideia do espetáculo e de apropriação da subjetividade da sedução, onde ele destaca: "E isso influi sobre o imaginário das pessoas, aguçando-lhes o apetite pelo lúdico, pelo teatral, pelo espetáculo" (LIPOVETSKY, 2004, p. 35).

Em *Filmefobia,* grande parte destes conceitos podem ser identificados e interpretados como forma consciente de seduzir o público, de acordo com a manutenção deste espetáculo de apropriação de signos, manipulação de aparências, e jogo sutil com a subjetividade da tese de Baudrillard (1991). O fato dos realizadores divulgarem que o filme mescla imagens de fóbicos reais, com fobias inventadas e interpretadas, sem, no entanto, revelar quem é intérprete e quem não é, provoca o sentimento de curiosidade. Pode-se dizer que público é atraído por esta problemática a procurar construir e entender por sí a informação que não é revelada. A *confusão,* outro recurso de que a linguagem publicitária e a sedução lançam mão, também busca atrair o espectador pela dúvida e provocar um instinto de confirmação e construção de informação. A dúvida é trabalhada em *Filmefobia* e filmes que transitam entre o real e o documentário pelo processo de ambivalência e transição entre os dois gêneros. No filme de Goifman, a dúvida quanto ao fingimento de real se potencializa, visto que realizadores "emprestam" aos personagens de si próprios no filme, seus medos e fobias reais, como o caso já mencionado de Bernardet e Goifman, dentre outros integrantes da equipe.

4. ANÁLISE

Foram selecionados, dentre exemplares pertencentes ao acervo[13] da Folha de São Paulo, bem como materias veículadas pela web e textos extraídos do blog "Filmefobia – Diário de filmagem", cinco textos para serem analisados, seguindo uma técnica desenvolvida para este estudo, onde privilegia-se a análise do material fazendo-se uma relação da mensagem veiculada no texto com os conceitos sustentados durante o artigo, a fim de compreender a utilização deles na divulgação de *Filmefobia*.

No texto 1, observou-se que a expressão "acordo com os fóbicos" (Folha de S. Paulo Ilustrada, 05 de agosto de 2008, p.4) começa a sugestionar a criação de *dimensão ética* da aparição de fóbicos "reais" no filme e inicia-se a criação da *dúvida* pelo é ou não realidade factual. Outros elementos podem impulsionar a *curiosidade* do público, como a divulgação de que Goifman, Bernardet e outros componentes da equipe "interpretam personagens de si" no filme, o que, pelo visto na sustentação teórica, já começa a flertar com o *fingimento de real* da teoria de Jost e com a *autoficção* proposta por Bernardet. O texto ainda entra na designação de uma "atmosfera de documentário" que tem toda a relação com a apropriação consciente dos signos documentais para o fingimento de real. Também no texto 2 é inserida a questão do *fingimento de real* com a frase "[...] ficção que finge ser documentário" (Folha de S. Paulo, 30 de abril de 2009, p. 6). É divulgada a existência de uma "agenda secreta" que escondia dos fóbicos algumas das coordenadas das gravações. Tanto a divulgação da existencia desta agenda, quanto a afirmação de que existiu a participação fóbicos verdadeiros durante o filme, se relacionam com a criação do mistério e do enigma que impulsionam a curiosidade e a sedução. Já no texto 3[14], relato pertencente à história pré-filme, a *promessa de gênero* começa a se formar a partir de vários elementos dados pela própria "instância realizadora" do filme. Dentre esses elementos, pode-se destacar a indeterminação do filme como qualquer gênero, na medida que o texto o caracteriza sempre como projeto ou experiência e a presença de fóbicos reais. Um importante elemento que confere credibilidade à história pré-filme se dá na relação de profissionais da equipe e suas funções. Goifman, colocado como realizador do *making of* e Bernardet como

13 - Todos os textos e informações retiradas da página http://acervo.folha.com.br/ nas referidas datas de publicação.

14 - Ver http://filmefobia.blog.uol.com.br/arch2007-10-07_2007-10-13.html#2007_10-08_21_00_40-125970151-0

idealizador e diretor do filme, faz relação direta com a realidade interna do filme (diegética), porém não com a factual, onde Goifman é o diretor do produto final e Bernardet, somente interprete de um diretor documentarista.

No texto 4[15] novamente a afirmação da presença de fóbicos, sem designação, a relação da equipe fazem contribuição para a criação de credibilidade na história pré-filme e criação da atmosfera de documentário que se faz em volta da obra. Afirmações como "[...] veêm o projeto saltando para o abismo do esquecimento" e "[...] me aconselharam a parar com o projeto" (LACERDA, 2007) fazem ainda mais relação com a história pré-filmica, a qual indica que o filme se tratava de uma experiência documental que foi abandonada.

Já o texto 5 (Folha de S. Paulo, 17 de julho de 2009, p. 3) serviu para análise pela categorização arbitrária e fechada do filme como "documental", onde divulgações desta natureza contribuem para a criação de uma prédisposição já citada do público em aceitar que o filme seja documentário.

Percebe-se que o material de imprensa analisado diverge quanto à conceituação do filme, não havendo consenso definido quanto a sua determinação. Tais divergências surgem da dificuldade, ainda muito presente, de se delimitar esta região de fronteira entre gêneros, O que se percebe é a recorrencia da categorização como "experiência", "experimentalismo", apesar de aceitarem o gênero oficial de ficção. Uma importante observação, no entanto, deve ser feita: nos dois textos retirados do blog "*Filmefobia – diário de filmagem*", respectivamente referentes a primeira e última postagem no blog, em 2007, a dificuldade de conceituar a obra se mostra ainda maior. Tal dificuldade pode ser dada pelo estado ainda recente da produção, porém é mais natural que, na medida que a produção já estava sendo gravada, esta indeterminação seja parte do que podemos considerar de "determinação do autor", importante elemento que confere à obra um rótulo que faz parte de como ela quer ser chamada, visando certo impacto causado por esta escolha.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

15 - Ver http://filmefobia.blog.uol.com.br/arch2007-10-28_2007-11-03.html#2007_11-01_21_28_44-125970151-0

Iniciou-se o estudo teórico focando no conceito de *crença*, e partindo da ideia de que ela pode ser criada e modificada por um emissor através da relação e manipulação de signos. Esta manipulação pode dar-se de várias formas, e algumas delas foram abordadas neste estudo, como o fingimento de real, através da teoria de Jost (2004 *apud* PENKALA, 2006) e da sedução, através dos conceitos de Baudrillard (1991) e Lipovetsky (2005). A sedução, por sua vez, lança mão de vários recursos próprios para causar no público uma ação, no caso do filme, ao de ir assisti-lo. Ao longo do estudo, podemos perceber que estes recursos se complementam e são relacionados entre si: a instauração da dúvida que instiga a curiosidade. A vontade e a curiosidade despertadas no público são altamente responsáveis pela sensação de expectativa que, por fim, podem levar o espectador à ação.

Um ponto importante alcançado aqui é a visão de que boa parte da manipulação da crença, atribuição de credibilidade à obra, tenha a ver com fatores externos ao filme, como os canais publicitários que o cercam, de acordo com Nichols, e em como o filme pretende se enunciar – através da palavra do autor - tudo isso constituindo o que Jost (2004 apud MUNGIOLI, 2006) define como Promessa de gênero, ou seja, a criação consciente da atmosfera em que o filme será recebido. Em *Filmefobia*, esta atmosfera exterior e apromessa de gênero são criadas principalmente na história pré-filmica fermentada pelos autores antes do lançamento do filme. A análise de textos divulgados pelos realizadores com este intuito pode servir para confirmar estas hipóteses.

Ao fim desta investigação, após análises e correlações entre conceitos de publicidade, pode-se entender o "experimentalismo" em *Filmefobia*, presente como definição do filme em boa parte dos materiais de divulgação analisados, como nada mais do que a utilização de signos já convencionados e testados pela linguagem publicitária a fim de criar determinada reação de impacto no público. Partindo deste entendimento, não poderia ser considerado, portanto, experimentação de linguagem, e sim forma consciente de autopromover um produto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Silvana. **"Filmefobia" mistura atores e fóbicos para intensificar exposição ao medo**. Folha de S.Paulo: Folha Online Ilustrada: São Paulo, p. 1-1. 05 ago. 2008. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u429661.shtml>. Acesso em: 28 jun. 2011.

ARAUJO, Cíntia Langie. **A sedução nas telas do cinema:** uma análise dos trailers de Cazuza e Olga. Diss. (Mestrado) – Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social - PUCRS. Porto Alegre, 2006. 146 p.

BARBOSA, Neusa. **"Filmefobia" discute limites de documentário e ficçã**o. Publicado no Jornal O Globo 30/04/2009 [online]. Disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2009/04/30/filmefobia-discute-limites-entre-documentario-ficcao-755515395.asp>. Acesso em: 28 jun. 2011.

BALLOUSSIER, Anna Virginia. P**olêmico Filmefobia chega aos cinemas**. *Rolling Stone* [online]. Abr. 2009. Disponível em http://www.rollingstone.com.br/secoes/novas/noticias/5112/. Acesso em: 20 jun. 2011

BAUDRILLARD, Jean. **Da sedução**. Campinas: Papirus, 1991. 207 p.

CARVALHO, Nelly de. **Publicidade. A linguagem da sedução**. São Paulo:
Ática, 1996

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder, a inocência perdida:** cinema, televisão, ficção e documentário. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

FILMEFOBIA. Disponível em <http://www2.uol.com.br/filmefobia/>. Acesso em: 28 jun, 2011.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 2006.

GRIERSON, John. **Primeiros Princípios do Documentário**. Revista Cinemais, n.8, p.65-66, nov./dez. de 1997, Campinas.

JOST, François. **Seis lições sobre a Televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LABAKI, Amir. **É Tudo Verdade: reflexões sobre a cultura do documentário.** São Paulo: Francis, 2005.

LACERDA. Hilton**. Filmefobia**. Blog – Diário de filmagem. Disponível em <http://filmefobia.blog.uol.com.br/>. Acesso em: 29 nov. 2011.

LIPOVETSKY, Gilles**. O Imperio do efêmero:** a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 294 p.

LIPOVETSKY, Gilles**. A sedução não pára**. In: _____ . *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Barueri, SP: Manole, 2005. p.1-16.

MOURÃO, Dora Maria; Labaki, Amir. **O cinema do Real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. **MINISSÉRIE GRANDE SERTÃO: VEREDAS:** Gêneros e Temas. Construindo um sentido identitário de Nação. Tese (mestrado) – Universidade de São Paulo, Escola de comunicações e artes, 290 f., 2006. Disponível em: <http://pandora.cisc.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-11052009-153059/publico/2139781.pdf> Acesso em: 30 de nov. 2011.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Trad.: Mônica Saddy Martins. Campinas, SP: Papirus, 2005. 270p.

PENKALA, Ana Paula. **Um campo de concentração brasileiro:** marcas enunciativas do mal-estar e da violência nas instâncias formal e diegética de Cidade de Deus. Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 227 f, 2006. Disponível em: < http://penkalaportfolio.files.wordpress.com/2008/11/dissert_penkala_final-31-03-2007-rdx.pdf> Acesso em: 15 de nov. 2011.

ORICCHIO, Luiz Zanin. **FilmeFobia vence o festival da crise**. O Estadão de S. Paulo. São Paulo, p. 1-1. 27 de nov. 2008. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,filmefobia-vence-o-festival-da-crise,284353,0.htm>. Acesso em 17 out. 2011.

PINTO, Ivonete Medianeira. **Close-up:** a invenção do real em Abbas Kiarostami. Tese (mestrado) - USP/ECA, 2007. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-05072009-203915/pt-br.php> Acesso em 30 dez. 2011.

SANDMANN, Antônio. **A linguagem da propaganda**. São Paulo: Contexto, 1993

A Casa de Alice (Chico Teixeira, 2006)

A casa de Alice e a representação de uma classe sem histórias

Eduardo Resing[1]
Bacharel em Cinema e Animação - UFPEL

O cinema brasileiro vem há algum tempo se diversificando de uma forma provavelmente inédita em toda a sua história. Já tivemos momentos importantes como a Belle Époque e o Cinema Novo; já presenciamos uma retomada, depois de alguns anos de uma produção cinematográfica praticamente nula, mas só agora, nesse período que pode ser chamado de pós-retomada[2], o cinema feito no Brasil parece ter uma multiplicidade de identidades, no sentido de não se fazer um único cinema, como já se viu acontecer.

Há hoje tanto o espaço para as produções mais comerciais da Globo Filmes, como para os filmes de novos realizadores, de uma leva que vem da realização de curtas-metragens ou que acaba de se formar em uma das jovens faculdades de cinema do país. Também ainda se vêem produções regionais, experimentais, e de gente que já carrega em seu nome algum reconhecimento.

O que ainda pouco se vê em meio a todo esse conglomerado de diferentes cenários, paisagens e culturas, é a representação de uma classe média que se apresenta hoje não só como a maioria da população do país[3], mas também como boa parte do público freqüentador de salas de cinema.

Esse público acaba nunca se vendo na tela quando vai assistir a um filme brasileiro, o que deveria naturalmente acontecer. De todos os

---

1 - eresing@gmail.com

2 - Segundo o crítico e autor Luiz Zanin Oricchio, em *Cinema De Novo - Um Balanço Crítico Da Retomada* (2003), *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles, seria o marco final do período de retomada do cinema brasileiro.

3 - Em pesquisa divulgada pela Fundação Getúlio Vargas em 05/08/2008, a classe média brasileira (com renda mensal entre R$ 1.064 e R$ 4.591) reuniu 51,89% da população em 2008.

últimos grandes sucessos do cinema brasileiro, nenhum representa essa classe média trabalhadora dominante. Em *Dois filhos de Francisco* (Breno Silveira, 2005) vê-se um Brasil rural e pobre, em *Se eu fosse você* (Daniel Filho, 2006), surge a estética padrão das novelas da *Rede Globo*, na tentativa de representação de uma classe alta urbana, em *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) *e Tropa de elite* (José Padilha, 2007), existe quase a criação de um gênero próprio do nosso cinema – que acabou tornando-se também muito popular no exterior –, assim como em *Lisbela e o prisioneiro* ou *O Auto da compadecida* (ambos de Guel Arraes, 2003 e 2000) que fazem parte de outro gênero próprio já bastante explorado.

Se analisarmos filmes considerados importantes independentemente de sua bilheteria, observaremos mais ou menos o mesmo fenômeno, ou seja, pouco se vê a classe média sendo representada na tela grande do cinema brasileiro. Portanto, *A casa de Alice* (2006), primeiro longa-metragem de ficção do carioca Chico Teixeira, insere-se no contexto do cinema nacional como um objeto estranho, visto que aqui, o diretor legitima essa classe C e se arrisca ao explorar essa família tão comum, com histórias tão parecidas com as da maioria das pessoas que irão assistir ao seu filme.

CONVIDANDO PARA ENTRAR

O filme começa da forma mais simples possível: com a apresentação da casa da Alice do título. A câmera revela primeiramente o quarto da personagem principal, seguido dos quartos dos filhos e da avó, para então mostrar a sala e a cozinha. Logo nesses primeiros planos de introdução – que se repetirão mais tarde em um momento chave do filme – enxerga-se ali um ambiente típico de uma família urbana de classe média de qualquer grande cidade brasileira.

A avó (mãe de Alice) é a primeira a acordar e na varanda lava a roupa de todos os moradores da casa enquanto ouve no rádio o seu programa favorito. Por ali enxerga-se os vizinhos também em suas varandas, caracterizando o espaço como um condomínio comum em um lugar comum.

Vê-se a seguir cenas cotidianas, com personagens fazendo o mesmo que fariam em qualquer dia normal, não há nada fantástico acontecendo, não percebe-se nenhuma grande ação ou grande história iminentes,

não vislumbra-se qualquer grande mudança na vida daquele grupo de personagens recém apresentados ao espectador.
E é exatamente o que acontece. Ou o que não acontece. Apesar da ação presente no filme, nada além de histórias cotidianas, que poderiam ser as mesmas de qualquer um que assiste, é mostrado, ao passo que muita coisa acontece dentro daquela família, mas que talvez para a maioria dos realizadores brasileiros de cinema não seja o suficiente para resultar em um bom filme.

Isso porque tudo é muito comum, muito medíocre, e isso é o que esse espectador não está a fim de pagar para ver. Mas quem disse? Talvez seja exatamente o que esse público um tanto acomodado e acostumado a um determinado tipo de cinema esteja querendo ver e não sabe. O mais fácil parece ser contar histórias baseadas no que está distante, no que é intangível ao público, sustentado naquilo que é garantia de uma falsa satisfação, justo por ser algo novo e algo que não faz parte desse cotidiano chato, onde não acontece nada.

A CÂMERA DISTANTE

A câmera no filme, por diversas vezes atua como um personagem à parte, alguém que parece estar assistindo tudo de fora, isento de qualquer contato com os outros personagens. Ela servirá como a ponte entre aquela família e o espectador.

Em várias cenas, essa câmera introduz a ação através de um distanciamento dela, utilizando um plano afastado por alguns segundos, como se quisesse deixar um tempo para que aquilo que está prestes a acontecer seja pré-julgado e então o "juiz", aqui representado pelo espectador, seja desmentido ou legitimado.

Há sempre esse obstáculo entre a câmera e a ação. Como se uma espécie de *voyeur* estivesse escondido atrás da porta do quarto ou atrás do balcão do bar. Esse *voyeur* persegue Alice e sua família durante todo o filme e vê no comportamento deles muitas falhas, mas logo em seguida percebe que aquilo já aconteceu com um parente próximo, um amigo, um conhecido ou com ele próprio.

Não é a câmera que julga aqui, tampouco o diretor, que parece filmar com um certo distanciamento tudo aquilo; ele passa adiante, consegue fazer com que o espectador julgue por ele, o que acaba

sendo um dos grandes êxitos do filme.

OS PERSONAGENS E CONFLITOS

Os personagens são todos muito bem delineados. Eles têm vida própria, um não está em função do outro, ou seja, um não existe apenas para justificar tal ação do outro. Alice é o centro, é o que une todos eles, mas os outros personagens seguem seu caminho e tem suas vontades.

Há o filho mais velho se prostituindo, o mais novo descobrindo a sexualidade e o outro cometendo pequenos furtos. Há também o pai traindo a mãe e a mãe traindo o pai. E no meio de tudo isso, está a avó, que ao mesmo tempo em que parece viver em um mundo isolado – sonhando com o locutor do programa de rádio, falando quase só o necessário – está atenta observando tudo à sua volta, não há nada acontecendo na casa de Alice que ela não saiba. Mas com a experiência de alguém que já viveu bem mais do que todos naquela casa, ela espera que o tempo fale por ela.

Quando no final, ela é levada para um asilo – e lá acaba conseguindo realizar um sonho antigo –, ela está só mais uma vez escolhendo a experiência, mas ao mesmo tempo, firmando-se como o último grau da hierarquia daquela família, mesmo que não seja assim para ela, que parece ser a personagem mais sã de todos. E é nesse momento que acontece a ligação com os mesmo planos apresentados no início do filme, que servirão para escancarar tudo o que era tão difícil de enxergar para os outros personagens: a avó é importante na vida deles, mesmo que seja para deixar tudo em ordem; é como se a ausência dela desequilibrasse a família inteira.

Como nos filmes de Buñuel – mesmo que aqui ocorra em uma classe social diferente e sem um propósito de exposição – as cenas de refeição se repetem algumas vezes e se mostram fundamentais. Ora para reforçar a idéia de cotidiano (o pote de margarina no final, o mamão como motivo de discussão), ora para evidenciar quem é quem ou quem tem poder sobre quem dentro de casa. A avó serve os netos, que serve a mãe, que serve o pai. Não haveria metáfora melhor para evidenciar a hierarquia formada ali.

OS DETALHES

Sendo um filme baseado no cotidiano, é natural que o diretor tenha escolhido trabalhar com muitos detalhes, alguns quase imperceptíveis, criando diferentes camadas de percepção, que contribuem para que uma segunda vez em que o filme seja visto seja tão rica quanto à primeira.

O som no filme é um exemplo. Há dois sons constantes em *A casa de Alice*: o som do trânsito e o som da televisão. Esses dois "ruídos" passam quase despercebidos aos ouvidos dos espectadores, talvez por estes estarem também acostumados a sons tão corriqueiros. A televisão às vezes está ligada apenas como se fosse uma espécie de companhia para quem está sentado no sofá da sala. O personagem olha para a tela, mas ao ser questionado sobre o que está vendo, não sabe responder.

Os objetos também parecem ter papel importante na narrativa de Chico Teixeira. A corrente que Alice ganha do amante vai resultar em reações diferentes de cada personagem, refletindo inconscientemente o que estes pensam sobre ela. A carteira do pai está sempre perdida e é nela que alguns segredos seus estão guardados.

CONCLUSÃO

Em meio a essa crescente diversidade que o cinema brasileiro presencia, ainda existem poucas obras simples e eficazes como *A casa de Alice*. E elas são importantes para que o cinema sirva também como registro de um tempo, uma das suas funções mais primárias.

A capacidade de dizer muito com pouco é rara, extrair uma boa história de uma família tão comum como a apresentada no filme é tarefa difícil, mas às vezes é preciso tomar o risco. Dessa forma, produções como esta podem surgir, com uma identidade própria, sem a necessidade de buscar em cinemas estrangeiros uma maneira de se filmar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ORICCHIO, Luiz Zanin. Cinema de Novo – Um Balanço Crítico da Retomada. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2003.

A CASA DE ALICE. Chico Teixeira. Brasil. 2006. filme 35mm.

PROFUNDIDADE DE CAMPO

O QUE ESTAMOS PESQUISANDO

Drive (Nicolas Winding Refn, 2011)

O fabuloso desígnio do audiovisual:
Sobre o cinema da memória, o maneirismo, as narrativas e as retóricas visuais da pós-modernidade*

PENKALA, Ana Paula[1]; OLIVEIRA, André Darsie de[2]; CALDEIRA, William[3]

Cultura, para Richard Dawkins (2007), é o conjunto das coisas que tornam o homem incomum. Uma dessas coisas é a linguagem, um sistema de signos que devem ser transmitidos e que funciona como um amálgama social. As linguagens possuem unidades, que são combinadas para formar um código, em seguida devendo ser transmitidos por replicação, num processo que também sedimenta a cultura. A replicação é a responsável, tanto na genética quanto na cultura, pelo fluxo de imitação e eventualmente modificação de códigos. Dawkins chama de *meme* essa unidade de transmissão cultural, termo que vem do grego *mimeme*, algo que é imitado, e também tem relação com *memória* e, o que é importante para o entendimento dos conceitos aqui apresentados, também com o termo francês para "mesmo", *même*. Partindo dessa compreensão, podemos pensar nos quatro pressupostos que impulsionam esta pesquisa: a memória, o maneirismo, a narrativa e a retórica visual. Esses pressupostos estão relacionados por um paradigma, que é o espírito da pós-modernidade. O que aqui se apresenta, portanto, é o primeiro esforço de aproximação do universo que é o audiovisual pós-moderno e uma tentativa inicial de esboçar o que são esses quatro pontos principais sobre os quais a pesquisa já está sendo desenvolvida.

* Resumo de pesquisa desenvolvida nos projetos Designer como autor (dos cursos de Design) e Cultura e Imaginário a partir das práticas do audiovisual e do design (dos cursos de Cinema) na Universidade Federal de Pelotas.

1 - UFPel – Cinema e Audiovisual; Cinema de Animação; Design Gráfico; Design Digital. penkala@gmail.com (professora e pesquisadora).

2 - UFPel – Cinema de Animação. andredarsiedeoliveira@gmail.com (estudante e pesquisador).

3 - UFPel – Design Digital. williamviegascaldeira@gmail.com (estudante e pesquisador).

A pesquisa começou a ser delineada a partir da percepção da recorrência, no cinema contemporâneo, de citações e referências ao passado. Essa observação deu origem a duas categorias provisórias: a *referência ao passado enquanto tempo* e a *referência ao passado enquanto objeto*. A primeira categoria diz respeito a um conjunto de escolhas visuais/estéticas para o filme que vão desde o "visual retrô", como se vê nos filmes que simulam uma produção feita em outro tempo, a exemplo de *À prova de morte* (*Death proof*, Quentin Tarantino, 2010); passam pela "atmosfera" de uma dada época, como em *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011); e podem ser manifestas na própria representação da passagem do tempo, como na fotografia de *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), em que algumas imagens apresentam coloração que sugere desgaste pelo tempo. A segunda categoria organiza os filmes que citam ou referenciam o passado a partir de objetos e cenários descontextualizados no tempo (o filme não "se passa" ou "cria atmosfera" dos anos 80, por exemplo, mas usa objetos que aludam à década) ou fazem referências aos produtos culturais do passado (como a citação de filmes clássicos, o *revival* de personagens icônicos e etc.). Exemplos desses dois últimos tipos podem ser vistos em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001) e em *Super 8* (J. J. Abrams, 2011)[4]. Do cinema, a observação partiu para outros produtos audiovisuais, como videoclipes – a exemplo de *Born this way* (Nick Knight, 2011), da cantora e performer Lady Gaga (que faz referências a uma série de imagens da cultura popular, tanto de filmes quanto de também de videoclipes), e séries de TV, como a norte-americana *Mad Men* (2007), produzida pela Warner Brothers.

O amadurecimento teórico dessas duas categorias compreendeu primeiro o aprofundamento dos conceitos de *passado enquanto tempo* e *passado enquanto objeto*. O passado enquanto tempo é comumente marcado nos filmes a partir de um conjunto de decisões estéticas e técnicas que interferem no papel da fotografia, da montagem, da direção de arte e da própria direção. Está mais relacionado à superfície do audiovisual (seja filme, série de TV, videoclipe), à natureza material do produto. O passado enquanto objeto passa menos pelas decisões técnicas que pelas estéticas, e está relacionado estreitamente com um conceito ou vários conceitos que atravessam o audiovisual, interferindo mais fortemente na direção de arte e, antes ainda, no roteiro. A diferença entre ambas as formas

4 Os filmes de Quentin Tarantino também são exemplares disso.

de representar o passado pode ser vista na própria referência ao cinema dentro de alguns filmes. O passado enquanto tempo aparece no uso do preto e branco, na forja de ruídos visuais ou na simulação de deterioração da cor na película para sugerir que o que vemos é um filme antigo. É o caso da abertura da série *Anos incríveis* (*The wonder years*, 1988), criada por Carol Black e Neal Marlens, onde vemos trechos de imagens da infância do personagem Kevin Arnold "captadas" em Super 8, com todas as características técnicas e aspecto de um registro dos anos 60. O passado enquanto objeto está expresso, por exemplo, nos itens de cenário, nos figurinos, em objetos colocados em cena com a intenção de fazer referência a filmes de um passado clássico ou icônico, como o caso das figuras do filme de ficção científica *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) em *Medianeras: Buenos Aires na era do amor virtual* (*Medianeras*, Gustavo Taretto, 2011).

O que primeiro pode ser observado é que a recorrência dessas referenciações e citações do passado nos filmes, séries de TV e videoclipes contemporâneos estabelece o que podemos chamar de *retórica visual pós-moderna* (Cauduro, Perurena, 2008). Retórica visual porque diz respeito a uma formalização da linguagem a partir de alguns códigos (visuais) recorrentes, figuras de linguagem por exemplo, que, agrupados a partir de certa lógica, constituem um discurso. A retórica, como disciplina da antiguidade grega, é a arte de bem falar com o intento de persuadir. No visual, emprega técnicas e formas para construir uma ideia, usando figuras visuais como, por exemplo, a referência ao passado. Uma das figuras dessa retórica visual pós-moderna é a imitação, a simulação, emulação ou referenciação propriamente daquilo que se fazia no passado, ou seja, o que se faz *à maneira de*. Por isso Philippe Dubois (2004) chama de *cinema maneirista* ou *cinema do depois* o cinema feito a partir do final dos anos 70, quando, segundo ele, tudo já havia sido feito. A arte feita *à maneira de* é um dos objetos da problematização de Fredric Jameson (1995, 1996, 1997, 2005, 2006a, 2006b) sobre a modernidade tardia (que ele também delimita como algo que ocorre a partir da década de 80. Uma arte da *nostalgia*, uma arte que *parasita o velho* (Anderson, 1999) e que vive um eterno retorno ao passado. Com o esgotamento do que é visual pela profusão de imagens, e de "imagens de imagens", e com o fim das metanarrativas (Lyotard, 2009), a retórica visual pós-moderna é marcada pela *retroação* (Cauduro, Rahde, 2005) e pelo *pastiche* (Jameson, 2006a).

Porém, está no pressuposto desta pesquisa que o *pós-cinema* (Machado, 1997) caracterizado pela recorrência ao passado é uma forma de recuperação, ainda que simbólica, das metanarrativas que foram sendo perdidas com a ressaca que a pós-história indica, a ressaca dos velhos modelos, dos dois primeiros estágios do capitalismo, da solidez moderna pós-industrial. Num período de perda de crenças tão importantes (Gruszynski, 2007) e de fim das vanguardas (Bauman, 1998), o retorno ao passado e a constante tentativa de recuperação da memória, de reoferta dos ícones clássicos e raros da imageria moderna, pode funcionar como um movimento nostálgico no sentido justamente de retorno ao conforto da crença e da possibilidade de vanguarda. Apoio naquilo que era sólido (como um clássico pode ser). Pressupõe-se, por exemplo, que ao citar quase que exaustivamente o passado, diretores como Quentin Tarantino estejam suturando novamente uma narrativa desfiada na forma de uma nova organização colecionista. O impulso colecionista de cineastas que recuperam objetos do passado para reordená-los, reclassificá-los e com isso produzirem um novo discurso é uma narrativa, no sentido de construir e comunicar (Marshall, 2005). E esse impulso será reconhecido a partir deste trabalho como uma recuperação de memória. Compreendidos como *cineastas da memória*, diretores como Tarantino, J. J. Abrams e ainda tantos outros dão novo sentido à retroação que não o mero pastiche ou o simples deslocamento do objeto do passado. O trabalho de manutenção da memória se dá quando, nesse deslocamento, o diretor traz atrelado aos objetos o próprio passado, o sentido do tempo.

Paralelamente à recuperação da memória, o processo colecionista de citar e referenciar o que já foi feito nos produtos audiovisuais também é um código de linguagem que depende da replicação e compreende uma tentativa de diálogo que o estabelece como *meme*, ou seja, unidade de memória replicável. Essa unidade de memória (o uso de uma referência num filme, por exemplo) replica o código original e propõe uma relação dialógica entre o filme (e, no caso, seu *autor*) e aqueles que compreenderão não apenas o movimento e o percurso do objeto replicado, mas também o sentido do código empregado. Esse código, que aqui chamamos de *meme de cinema,* é uma forma de aprendizado que também produz relações de sociabilidade e comunicação, criando laços sociais e grupos (Recuero, 2007) a partir do movimento de recuperação da memória, estabelecendo *locais* numa época em que se pensa mais o global e o *não-lugar* (Augé, 1994).

Em sua fase inicial, atualmente esta pesquisa encontra-se na etapa de levantamento dessas recorrências em filmes, séries de TV, videoclipes e outros produtos audiovisuais, buscando centrar-se sobre os dois primeiros tipos de produção principalmente. A pesquisa conta com a participação de André Darsie de Oliveira, estudante de Cinema de Animação, e William Caldeira, estudante de Design Digital, orientados pela professora Ana Paula Penkala, professora do Centro de Artes da UFPel.

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** Campinas: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11ª ed. Campinas: Papirus, 2006.

_____. **O olho interminável** [cinema e pintura]. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BARTHES, Roland. **A Câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. **O óbvio e o obtuso**: ensaios sobre fotografia, cinema, pintura, teatro e música. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

_____. **O rumor da língua**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa : Relógio D'Água, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

_____. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007a.

_____. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007b.

BAZIN, André. **O Cinema** – ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. v. 3, 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2000.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

BRANDÃO, Roberto de Oliveira. **As figuras de linguagem**. Série Fundamentos. São Paulo: Ática, 1989.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAUDURO, Flávio V.; PERURENA, Pedro. A retórica visual da pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, dezembro de 2008.

CAUDURO, Flávio Vinicius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista Fronteiras**. São Leopoldo. v. 7. nº 3, setembro/dezembro de 2005.

CAUDURO, Flávio Vinicius. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 40, dezembro de 2009.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna.** 2ª ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

COELHO, Teixeira. **Moderno Pós-Moderno**. 2ª ed. Porto Alegre: L&PM, 1990.

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. **O imaginário**. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 4ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

ECO, Umberto. O leitor-modelo. In: _____. **Lector infabula**. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 35-49.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente**. 7ª edição brasileira. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos v. III**. Estética: Literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor**. Lisboa: Passagens/ Vega, 2002.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: SENAC São Paulo, 2006.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A imagem da palavra**. Retórica tipográfica na pós-modernidade. Teresópolis: Novas Idéias, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARRISON, Charles. **Modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós-Modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**. Reflexões dobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006a.

_____. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

_____. **As sementes do tempo**. São Paulo: Ática, 1997.

_____. **Espaço e Imagem**. Teorias do pós-moderno e outros ensaios. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006b.

_____. **Modernidade singular**: ensaio sobre a ontologia do presente. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

_____. **Pós-Modernismo**: A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Editora Ática, 1996.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 12ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2005a.

_____. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007a.

_____. **Máquina e Imaginário**: O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

_____. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007b.

_____. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, agosto de 2001.

MARSHALL, Francisco. Epistemologias históricas do colecionismo. In: **Episteme**, Porto Alegre,n.20, p.13-23, jan./jun. 2005.

McCARTHY. Steven; ALMEIDA, Cristina de. Designer as Author: Diffusion or Differentiation? 2002. Disponível em: <http://lokidesign.net/declarations/knowledge/DA-DD.pdf>. Acesso em: 31 mai. 2012.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

PARENTE, André. **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

PELLEJERO, Eduardo. Política de autores e morte do homem: Notas para uma genealogia da crítica cinematográfica. In: **Revista Interfaces**, Guarapuava, 2, dez. 2011. Disponível em: <http://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/view/1274/1411:. Acesso em: 30 mai. 2012.

PENKALA, Ana Paula**. O mal-estar na visualização e outras estéticas.** Da imageria do audiovisual pós-moderno. 2011. 307 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) - Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação, UFRGS, Porto Alegre, 2011b. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/30199>. Acesso em: 30 mai. 2012.

RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema**. São Paulo: Senac, 2005.

RECUERO, Raquel. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. In: **Revista Famecos**, v. 32, p. 23-31, 2007. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/1969/1785>. Acesso em 17 abr 2012.

RIBEIRO, Virgínia Cândida. Apropriação na arte contemporânea: colecionismo e memória. In: **XVII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais.** Florianópolis, ago. 2008. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/075.pdf>. Acesso em 30 maio 2012.

ROCK, Michael. The designer as author. In: BIERUT, Michael; DRENTTEL, William; WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. **Design entre aspas**: indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - Faculdade dos Meios de Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2010.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna** – Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SIMMEL, Georg. A Sociabilidade: um exemplo de sociologia plural ou formal. In: MORAIS FILHO, Evaristo de. **Georg Simmel**: Sociologia . São Paulo: Ática, 1983. p. 165-189.

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

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

O cinema brasileiro e os personagens muçulmanos - uma história de indiferença

PINTO, Ivonete

Este texto dá início a um projeto de indexação de filmes brasileiros que apresentam personagens muçulmanos. O levantamento apontou um pequeno número de títulos e que operam, como agravante, a distorção destes personagens através dos clichês. A investigação tenta dar conta da razão pela qual o cinema brasileiro não tem dado visibilidade a esta população, considerando tratar-se de um grupo crescente, com mais de 1,5 milhão de fiéis no País. A pesquisa dialoga com as linhas de pesquisa baseadas no binômio imigração-orientalismo.

O ataque às torres gêmeas em 11 de setembro de 2001 em Nova York tem resultado em inúmeras reflexões, sejam acadêmicas ou jornalísticas. Em geral, a conclusão é sempre a mesma: o Ocidente ignora o Oriente. Notadamente, ignoramos os povos que adotam modos de vida alicerçados em preceitos religiosos, como é o caso dos muçulmanos[1]. É conhecida a relação de ignorância mesmo entre norte-americanos e os povos por eles invadidos. A guerra do Vietnã e mais recentemente a invasão do Afeganistão e do Iraque são exemplos do real poder deste desconhecimento, que se reveste na incapacidade de vencer estes povos, via de regra e de forma acachapante, inferiores militarmente. Nós, brasileiros, não estamos distantes deste comportamento que ignora o muçulmano, praticante de uma religião que hoje ostenta mais de um bilhão de adeptos no mundo[2]. Nossa ignorância é revelada através da forma que tratamos o indivíduo muçulmano na teledramaturgia e no cinema.

1 - Existem 56 países muçulmanos no mundo. Considera-se "país muçulmano" aquele que apresenta mais de 50% de sua população como adepta do islamismo. Apenas 18% dos muçulmanos vivem em países árabes. (In: PINTO, 2005)

2 - O periódico do vaticano *L'Osservatore Romano,* ao citar o Anuário Pontifício de 2008, informou que um total de 17,4% da população mundial é católica, contra 19,2% que é muçulmana.

Na primeira etapa desta pesquisa, procurou-se indexar os filmes brasileiros que apresentam personagens muçulmanos por meio de bibliografia e sondagem com críticos de cinema e pesquisadores. No entanto, foi necessário ampliar o recorte abrigando, ao menos como citação, também personagens árabes católicos. Isto em função do exíguo número de títulos relacionados e, é preciso defender, para melhor compreender a natureza dos personagens em questão. Os muçulmanos, desde as invasões comandadas pelo fundador do islamismo, o profeta Maomé, interagiram com povos de religiões distintas. Conforme Paulo Farah, professor de árabe na Universidade de São Paulo, as identidades islâmicas são múltiplas, "pois foram incorporadas e reelaboradas tradições de regiões fundamentais como a África, os países árabes (tanto africanos quanto asiáticos) e a Ásia em geral". (FARAH, 2010).

No imaginário popular, árabe é quase sinônimo de muçulmano. Assim, podemos entender que o muçulmano não é apenas uma religião, mas uma cultura que, como uma esponja, assimila características de outras culturas, como a cristã. Por isso, as lembranças dos entrevistados não foram rechaçadas numa atitude apriorística.

Para a pesquisa bibliográfica, foi de grande auxílio o recém lançado *Dicionário de filmes brasileiros*, com 4 mil títulos indexados. Seu autor, Antônio Leão da Silva Neto, foi o primeiro a ser procurado e o primeiro a manifestar dificuldade com a pergunta-base da pesquisa: *Quais filmes brasileiros apresentam personagens muçulmanos?* Vários outros entrevistados apenas lembravam de títulos em que aparece a figura do "turco", ou, na melhor das hipóteses, do árabe.[3]

Uma associação muito comum durante a sondagem foi com o período da chanchada. Jurandyr Noronha, memória viva do cinema nacional (nasceu em 1916), citou a atriz Zaquia Jorge, conhecida como "vedete do subúrbio", por levar o teatro profissional à periferia carioca. Ela também ostentava o título de "morena de sangue árabe", em função de sua origem e de suas feições. Entretanto, examinando a sinopse dos filmes em que trabalhou entre as décadas de 40 e 50, nenhum personagem a vinculava ao islamismo.

3 - Além de Leão, foram entrevistados para esta pesquisa os críticos e pesquisadores Jean-Claude Bernardet, Pedro Butcher, Maria do Rosário Caetano, André Dib, Carlos Alberto Mattos, Ely Azeredo, Jurandyr Noronha, Glênio Póvoas, Hernani Heffner, Michel Sleiman, Soraya Ismaili, Isam Issa, Ualid Rabah e Sylvio Back.

Outro decano da crítica, Ely Azeredo, além de também fazer referência às chanchadas, lembra que o apelido de Walter Hugo Khouri, que apesar da crença familiar ser cristã, era conhecido como o "muçulmano", apelido inventado por Rubem Biafora, mas que somente um pequeno círculo paulistano conhecia. Khouri tinha raízes no Oriente Médio por ser de família libanesa[4], mas assim como outros cineastas de origem árabe, como Jorge Ileli e Braz Chediak, não produziu filmes com personagens árabes e/ou muçulmanos. Estes nomes chamam a atenção, justamente, por nunca terem trabalhado com personagens com este perfil. Já o cineasta Karim Aïnouz que é, por parte de pai, de origem berbere (tribos árabes oriundas do Magreb africano), não fez filmes que envolvem personagens árabes/ muçulmanos, mas afirmou em entrevistas que após o 11 de setembro se tornou mais árabe do que nunca.

O levantamento prévio apontou poucos filmes com estes personagens e raros onde eles de fato seriam muçulmanos. A imagem que o cinema brasileiro revela destas figuras está em sintonia com a imagem histórica distorcida que o brasileiro comum tem de povos cuja etnia tem como origem o Oriente.

Para sermos mais precisos, a história dos muçulmanos no Brasil – ou a sua negação – nos remete ao século XVIII, quando grupos de origem africana islamizada vieram parar no Brasil como escravos. Eram os *malês.* A expressão, oriunda do iorubá "imale", designava os negros muçulmanos que dominavam a língua árabe. Com a proibição do culto, os malês tiveram ainda mais motivos para se insurgirem. O historiador João José Reis escreveu o livro de maior referência sobre o tema: *Rebelião escrava no Brasil – A história do levante dos malês em 1835*. Como o Brasil apresenta uma cinematografia acanhada no que diz respeito à produção de filmes históricos, os malês são praticamente desconhecidos. Sites da internet dão conta de que o ator Antônio Pitanga acalenta um projeto sobre o tema, no entanto, não há notícias mais consistentes sobre a realização do filme.

OS TURCOS

4 - "Minha mãe era brasileira, seus pais italianos, eu cresci com meu avô italiano. Meu pai era greco-libanês, veio muito cedo para o Brasil. Os libaneses são muitos europeus, não têm nada de oriental. (...) O árabe eu falo um pouquinho, mas foi o italiano que me marcou." (NAGIB, 2002, p. 241)

A história recente do País revela que a maior parte dos muçulmanos vindos para cá é de origem sírio-libanesa. Entretanto, a expressão "turco" foi a mais comum para designá-los. "Turco" era nome genérico para todo e qualquer imigrante vindo do Oriente Médio, principalmente o libanês. Via de regra, no Brasil, árabe, turco, libanês, persa, muçulmano/maometano (e às vezes até judeu), são termos para designar os oriundos do Oriente Médio.

Todos transformam-se em "turcos" compulsoriamente e, muitas vezes, com intenção pejorativa. Não raro, porém, havia um caráter carinhoso, como o turco Nacib Saad, do romance de Jorge Amado, *Gabriela, cravo e canela*. O texto foi adaptado para a novela da Rede Globo *Gabriela* (Walter Avancini, 1975), e mais tarde rendeu o filme homônimo de Bruno Barreto (1983). Atualmente, recebe nova versão da mesma Rede Globo. Na primiera versão da novela, o turco Nacib, dono do bar Vesúvio, era vivido por Armando Bogus; no filme, por Marcello Mastroiani. No enredo, o bigodudo Nacib na verdade é sírio-libanês e casa-se com Gabriela (Sônia Braga/Juliana Paes) apenas no civil, pois alega ser muçulmano, embora não-praticante. Nacib, como sírio, bem demonstra o quão pejorativo era o apelido, pois sempre repetia o bordão: "turco é a mãe!"

Em *A descoberta da América pelos turcos*, Jorge Amado abre o primeiro capítulo desta forma:

> A acreditar-se nos historiadores ibéricos, sejam espanhóis sejam portugueses, a descoberta das Américas pelos turcos, que não são turcos coisíssima nenhuma, são árabes de boa cepa, deu-se em grande atraso, em época relativamente recente, no século passado, não antes. (AMADO, 1994, pp.1-2)

O uso do estereótipo envolvendo a imagem do turco também pode ser encontrado em um dos versos do poema de Carlos Drummond de Andrade intitulado *Os turcos*:

Os turcos nasceram para vender / bugigangas
coloridas em canastras / ambulantes.
Têm bigodes pontudos, caras / de couro curtido
É barato! Barato! Compra logo! / Paga depois! Mas compra!
A língua cifrada / cria um mundo-problema, em nosso mundo / como

um punhal cravado. (DRUMMOND DE ANDRADE, 1983, pp-604)

A explicação para serem chamados de turcos surge no início da imigração maciça dos povos do Oriente Médio, pelo fato de grande parte deles ter chegado com passaporte turco, pois, nessa época, os territórios que hoje pertencem à Síria e ao Líbano estavam sob domínio da Turquia (TRUZZI, 1991). Vale lembrar também que o turco é uma etnia, portanto não é árabe, como muitas vezes se vê confundido. 99% da população da Turquia é muçulmana.

Um documentário descoberto na pesquisa ilustra bem esta apropriação indébita em relação aos turcos. Trata-se *A guerra do pente – O dia em que Curitiba explodiu* (Nivaldo Lopes, 1986). O filme recupera um episódio ocorrido em dezembro de 1959, quando um subtenente da Polícia Militar do Paraná compra um pente e pede uma nota fiscal. O comerciante, o sírio-libanês Ahmad Najar, em função do valor irrisório, não emite a nota, levando o comprador a vociferar que não era uma questão de valores, mas de princípios. A tensão cresce no ambiente: os funcionários arrastam o militar para fora da loja de forma violenta, causando-lhe fratura em uma das pernas. Um grupo de pessoas que assistia a briga se revolta e depreda a loja, começando então o que seria a maior revolta popular já vista na capital paranaense.

Ualid Rabah, diretor de Relações Institucionais da Federação Árabe Palestina do Brasil, em depoimento para a pesquisa, afirmou que o comércio dos imigrantes árabes nesta época em Curitiba se concentrava na Praça Tiradentes e suas adjacências. Segundo ele, a praça era chamada de Praça Turquia. Ou seja: antes de tudo eram "turcos", termo adotado para designar os imigrantes árabes num certo tom depreciativo.

Curioso notar que o traço turco do homem com bigodes hoje não está mais presente. A pele morena já basta, ao menos na Europa e Estados Unidos, para qualquer latino-americano ser confundido com o árabe e, assim, virar suspeito. Em consequência dos atentados de 11 de setembro de 2001, como já dito, várias cinematografias passaram a abordar o tema, mesmo que indiretamente. No Brasil, *Jean Charles* (Henrique Goldman, 2009), é o único exemplo de obra que tem origem, de certa forma, no 11 de setembro, isto porque a alegação dos policiais ingleses que atiraram e mataram o mineiro católico Jean Charles de Menezes no metrô de Londres é de que o brasileiro possuía "traços árabes". O tema, no entanto, não é discutido no filme.

Há ainda um outro viés a ser observado. Se até então o árabe (incluindo cristãos e muçulmanos) era representado da forma aqui descrita como o "turco", o "comerciante", o "engraçado", a partir de 11 de setembro, com o ataque às torres gêmeas em Nova York, todo indivíduo oriundo de uma provável "diáspora de Alá" adquire outra representação, a considerar a produção fílmica americana e européia recente. Isto nos faz lembrar Homi Bhabha quando, citando Frantz Fanon, fala da "presença vigiada" e da "presença ignorada". Se na primeira busca-se um controle do indivíduo perigoso, apto a explodir uma bomba em qualquer lugar, na segunda trata-se de uma "recusa psíquica" em entender e falar do outro. Fanon referia-se às colonizações francesas na Argélia e na Martinica, enquanto Bhabha pensa na colonização inglesa na Índia.

De nossa parte, podemos projetar esta situação transferida ao muçulmano, seja de que etnia for, vivendo fora de seus universos territoriais. A diferença, parece-nos, é que tanto os povos tematizados por Fanon como por Bhabha e Hall buscavam uma inserção pós-colonial neste novo mundo eurocêntrico.

A pesquisa procederá a análise dos seguintes filmes, entre outros:

Barnabé tu és meu (José Carlos Burle, 1952)
Tieta (Agnaldo Silva, 1989-1990)
Eróticas profissionais (Mozael Silveira, 1977)
Águia na cabeça (Paulo Thiago,1984)
Baile perfumado (Lírio Ferreira e Paulo Caldas, 1997)
Lavoura arcaica (Luiz Fernando Carvalho, 2001)
A última estação (Marcio Curi, 2012)
Islã e fé em Salvador (Luciana Guimarães e Luiza Soares, 2007 - documentário)
A chave da casa (Paschoal Samora e Stela Grisotti, 2009 - documentário)
Que seus olhos sejam atendidos (Luiz Fernando Carvalho, 1997 - documentário) *Campo da Paz* (Gilmar Rodrigues, documentário inédito).

A última estação está com lançamento previsto para 2012 e deverá

ocupar o maior espaço entre os títulos analisados, pois é o primeiro trabalho de fato a contemplar personagens muçulmanos tendo-os como protagonistas. Com cenas rodadas no Brasil e no Líbano, *A última estação* narra as travessias que Tarik é levado a fazer ao longo da vida. Conforme o roteiro gentilmente cedido para esta pesquisa, a história apresenta uma espécie de primeira diáspora de Tarik, ainda menino, em 1950. Ele, o irmão mais novo e outros quatro meninos libaneses fogem da guerra no Oriente Médio, cruzam o Oceano Atlântico em um navio italiano de imigrantes e chegam em um Brasil prestes a iniciar sua histórica escalada de desenvolvimento econômico. 51 anos depois, acontece uma outra diáspora, que é quando Tarik (vivido pelo ator libanês Mounir MaAsri) atravessa o país, de São Paulo a Belém do Pará, num *road movie* que envolve personagens de outras religiões, como católicos e judeus.

Por ora, numa conclusão provisória por excelência, a representação do muçulmano vai demorar a acontecer, de forma a trazer à luz uma comunidade em expansão. Um exemplo de quão distante o muçulmano que vive no Brasil está, na forma da representação no cinema brasileiro, pode estar contido na resposta que o departamento cultural do Centro Islâmico no Brasil deu a esta pesquisa. Maior entidade a congregar muçulmanos no país, com site em cinco línguas, a resposta, por e-mail, foi esta: "Em nome de Deus. Desconhecemos pesquisadores trabalhando no tema."

BIBLIOGRAFIA

BHABHA, Homi K. **O Local da Cultura.** Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renata Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos**. Tradução de Mauricio Santana Dias. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.

CORACINI, Maria José. **A Celebração do Outro – Arquivo, Memória e Identidade.** Campinas: Mercado de Letras, 2007.

DRUMMOND DE ANDRADE, Carlos. **Poesia completa e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1988.

GOMBRICH, E. **Arte e Ilusão.** Tradução de Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

HALL, Stuart. **Da Diáspora**. Tradução de Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles & ROUX, Elyette. **O Luxo Eterno – Daidade dos sagrado ao tempo das marcas.** Tradução de Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

NAGIB, Lúcia. O cinema da retomada: depoimentos de 90 cineastas dos anos 90. São Paulo: Editora 34, 2002.

PINTO, Ivonete. **Descobrindo o Irã.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2ª ed. 2005.

REIS, João José. **Rebelião Escrava no Brasil – A História do Levante dos Malês em 1835**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SHAHEEN. Jack. **Guilty - Hollywood Verdict on Arabs after 9/11.** Northampton, MA: Olive Branch Press, 2008.

SEDLMAYER, Sabrina. **Ao lado esquerdo do Pai**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.

SILVA NETO, Antônio Leão. **Dicionário de Filmes Brasileiros – Longa Metragem.** Bernardo do Campo: Ed. do Autor, 2009.

TRUZZI, O. M. S. **De Mascates a Doutores: sírios e libaneses no Brasil.** São Paulo: IDESP, 1991.

VIANY, Alex. **Introdução ao Cinema Brasileiro**. Rio de Janeiro: Editora Revan, 1993.

PERIÓDICOS

L'Osservatore Romano, Vaticano, 30 mar. 2008.

OLIVEIRA, Roberto. Alá na cabeça. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 26 jun. 2005.

PINTO, Ivonete. Muçulmanas do Brasil. **Revista Claudia**, São Paulo, p. 166 - 169, 01 mar. 2008.

INTERNET

ARRUDA, Aline Maria Thomé. **A presença libanesa em Foz do Iguaçu (Brasil) e Ciudad del Este (Paraguai)**. Universidade de Brasília. Instituto de Ciências Sociais. Dissertação de Mestrado. Disponível em: <http://bdtd.bce.unb.br/tedesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1734>
Acesso em: 20 out. 2010.

FARAH, Paulo. Folha de São Paulo, Ilustríssima. **Esplendor e diversidade da arte islâmica.** Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/812133
esplendor-e-diversidade-da-arte-islamica.shtml>Acesso em 10 out.2010

Videoclipes em plano-sequência:
Uma forma diferenciada de construção para o formato

Josiane Meleu Ferreira
Graduanda de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Franciscano, orientada pela Profª. Drª. Michele Kapp Trevisan[1]

Este resumo faz parte de uma pesquisa para o trabalho final de graduação. Para isso foi estruturado em uma introdução que situa o contexto do tema abordado, seguido de uma melhor explanação sobre os videoclipes e a linguagem audiovisual, finalizado com a metodologia que se pretende aplicar.

Segundo Agne (2008) o videoclipe se define como um formato de curta duração, onde a música e a imagem são parte da narrativa, sendo sua principal característica, possuir muito pontos de corte e como função primordial a divulgação de músicas, cantores e bandas. Outra característica do videoclipe é possuir, geralmente, uma narrativa não linear, com multiplicidade visual e referencial, é essencialmente um filme de curta metragem e sua curta duração esta atrelada ao início e ao fim de uma determinada música.

Segundo Machado (1995) [apud Trevisan, 2002, p.170] o videoclipe não utiliza uma lógica na narrativa, expressa imagens "sem nenhum significado imediato, sem qualquer denotação direta, sem referência alguma no sentido fotográfico do tempo, desde que seu movimento seja harmônico com o da música". Ainda é importante destacar o elemento apontado por Machado (2003, p. 180), como descontinuidade, "tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material (filme ou vídeo de distintas bitolas) e assim por diante." Os planos de um videoclipe são na verdade unidades independentes e descontínuas, fragmentos que conferem ritmo a um audiovisual sem narrativa.
No Brasil a cultura do videoclipe teve início nos anos de 1990, quando a MTV (Music Televison) chegou ao Brasil como um canal dedicado exclusivamente a música, então o videoclipe passou a ganhar destaque como ferramenta de divulgação do trabalho dos profissionais da música brasileira. Conforme comenta Soares (2004) a MTV passou a disseminar o que se pode chamar de uma cultura do videoclipe, e assim aqueceu a produção de materiais nacionais.

O videoclipe é um formato audiovisual constituído basicamente, como propõe o próprio nome (clip), por recorte de imagens. Como escreve Soares (2004 p.2) "As imagens que ilustram o videoclipe são "amostras para vendagem", portanto devem ter rápido prazo de validade". Tal afirmação deixa claro outro elemento em destaque do videoclipe, a velocidade do formato quanto à sucessão das imagens.

Toda essa alternância de imagens instantâneas, baseada na velocidade é o que concede ao videoclipe o ritmo que é elemento fundamental para sua constituição. "Em alguns momentos, o que vai se destacar no videoclipe não é especificamente sua natureza fotográfica (imagética), mas sim, uma relação de grafismo visual e rítmico." (Soares, 2004 p.2). Essa dita junção de imagens desconexas e grafismo visual baseados na velocidade de transição são alcançados através da montagem e da pós-produção.

A descontinuidade é outro elemento presente no videoclipe, "tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material e assim por diante." (Machado, 2003, p.180). Com isso é possível afirmar que o videoclipe é um formato não linear, um conjunto de imagens pinçadas, coladas e passadas rápida e ritmicamente e que formam uma narrativa não linear, usado como suporte para divulgação da música.

Os planos que compõem o videoclipe, segundo Machado (2003) são partes independentes, reforçando o conceito de colagem associado a ele. A duração de cada plano constituinte do videoclipe tem como consequência o ritmo. Para Machado (2003) o videoclipe é ainda um material que nasce de uma sensibilidade renovada nos planos do audiovisual e musical simultaneamente, ele busca uma natureza mais gráfica e rítmica que fotográfica.

Contudo, existem produções nacionais que foram construídas

1 - josiane.mferreira@gmail.com; myxakapp@gmail.com

apenas em plano-sequência, que se trata de rodar toda a sequência em um único plano, sem cortes aparentes. São eles *Oração (2011)* de *A Banda Mais Bonita da Cidade*, *O Tempo (2011)* de *Moveis Coloniais de Acaju e O Maior Idiota do Mundo(2010)* de *Tópaz,* objetos de estudo deste projeto.

Pela peculiaridade de construção destes videoclipes chama a atenção para uma verificação de como o ritmo, elemento criado através da alternância de imagens se encontra presente nestes materiais que não contam com essa alternância. Por isso é preciso um estudo sobre os videoclipes, os conceitos atribuídos a ele e novas vertentes de atribuição de ritmo ao formato.

Para realizar tal estudo, foi proposto o seguinte problema de pesquisa: sendo o ritmo elemento fundamental do videoclipe, como é possível ele estar presente em produções construídas somente em plano-sequência? Diante desse problema, foram traçados os seguintes objetivos: Estudar as características do audiovisual; Observar as características peculiares ao formato audiovisual videoclipe; Definir e observar a utilização do plano-sequência no formato videoclipes; Verificar se e como o plano-sequência confere ritmo ao formato videoclipe.

É importante destacar que a análise a que se propõe este trabalho quer reconhecer os artifícios usados, pelo diretor e pela banda, para conceder o ritmo, elemento central do videoclipe, nas amostras que foram gravadas somente em plano-sequência. Para isso será feito uma pesquisa descritiva, que será usada para estudar e explicar elementos e propriedades do objeto de estudo.

Segundo Michel (2009) [apud. Gil 1993, p.46] através da pesquisa descritiva é possível descrever as características de determinado objeto de estudo, estabelecendo relação entre os resultados e o ambiente em que ele foi criado. Esta análise descritiva contemplará a locação dos videoclipes, se existe ou não uma preocupação com direção de arte, a relação entre o ritmo da música e as imagens do videoclipe, procurando comparar com as conceituações teóricas sobre o ritmo nos videoclipes, como a montagem do mesmo deve ser para que tenha ritmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRANDINI, Valéria. Panorama histórico – MTV Brasil. In: Admirável mundo MTV Brasil. PEDROSO, Maria Goretti, 2006. P.1-23.

MACHADO, Arlindo. 2003. A reinvenção do Videoclipe. In: A televisão levada a sério. 3. ed. São Paulo, SP: SENAC, p.173-196.

PONTES, Pedro. Linguagem dos videoclipes e as questões do individuo na pós-modernidade. Revista acadêmica Sessões do imaginário, Porto Alegre, número 10, p.47-51, novembro de 2003.

SOARES, Thiago. Videoclipe, o elogio da desarmonia: Hibridismo, Transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2004/resumos/R0494-1.pdf> Acesso em: 25 de março de 2012.

SOARES, Thiago. Videoclipe: O elogio da desarmonia. Recife, PE: Livrorapido, 2004.

AGNE, Matheus Eduardo. Videoclipe: Uma Forma Alternativa de Fazer Propaganda. UNIFRA, 2008.

O PROCESSO

O QUE ESTAMOS ESTUDANDO

Scott Pilgrim Contra o Mundo (Edgar Wright, 2010)

Tarnation (Jonathan Caouette, 2003)

Expressão e identidade: Juventude enquadrada

Renato Cabral[1]
Discente do curso de Cinema e Animação da UFPel

I'm a frightened, fickle person
Fighting, cryin', kickin', cursin'
What should I do?
Better Version of Me, **Fiona Apple**[2]

Bill Nichols (2005) levanta a teoria de que conforme uma câmera é ligada, seja num documentário ou numa filmagem caseira, a pessoa à frente dela tem suas atitudes modificadas e as ações se tornam planejadas. É criada uma persona[3]. Ao mesmo tempo em que isso é colocado em evidência, universalmente é visto como diversas produções cinematográficas retratam a necessidade da câmera, sua filmagem e tipo de suporte (película, digital) sejam eles complementando a narrativa ou pelo modo de dar voz para as pessoas frente a esse dispositivo.

Ultimamente, talvez pelo *boom* tecnológico e a acessibilidade, as câmeras passaram a ser adquiridas por uma boa parcela da juventude. Sejam câmeras de telefones celulares, *webcams* ou semi-profissionais. Com isso, em alguns casos o equipamento acaba por se tornar um suporte fortíssimo de expressão dos jovens. É como uma válvula de escape, um diário eletrônico em pleno século XXI.
Provando isso e retratando esse novo estilo de documentação diversas produções no cinema já exploraram tal fato, que é notado de forma

1 - reenaaato@gmail.com

2 - Eu sou uma pessoa aterrorizada, inconstante / Lutando, chorando, chutando, amaldiçoando / O que eu devo fazer? - Better Version of Me, música e composição de Fiona Apple. (T.N.)

3 - Persona é um conceito levantado por Carl Jung na Psicologia Analítica e que coloca em como são criadas máscaras quando as pessoas interagem na sociedade em determinados grupos, como um modo de se encaixarem. http://www.rubedo.psc.br/dicjung/verbetes/persona.htm

fundamental e interessante de se analisar em três produções dos últimos anos e que se interligam de diversas formas: o documentário *Tarnation* (Jonathan Caouette, 2003) e as ficções, *Eu Matei Minha Mãe* (J'ai tué ma mère, Xavier Dolan, 2009) e *Os Famosos e os Duendes da Morte* (Esmir Filho, 2009). Cada qual possuindo um tipo particular de suporte e abordagem para seu estilo e temática.

Tarnation é um documentário performático de tom experimental que em alguns momentos flerta com a videoarte. Realizado e, digamos, "estrelado" pelo também diretor Jonathan Caouette, ele se utiliza de filmagens caseiras e até mesmo registros telefônicos de secretária eletrônica e fotografias, que foram capturados durante sua infância e adolescência. Um grande acervo construído ao longo dos anos de sua vida conturbada ao lado de uma mãe mentalmente instável e momentaneamente ausente, que é editado e produzido na pós-produção. Caouette, tendo uma trajetória chocante que se inicia aos dois anos de idade, quando presenciou a mãe sendo estuprada em um beco em Nova Iorque, passou por orfanatos e uma família, sofrendo violência física em ambos ambientes, depois finalmente retornando a casa dos avós maternos. Caouette não conheceu seu pai. A problemática trajetória do diretor é acompanhada no documentário e passa por relatos (através de entretítulos) que pontuam fatos importantes que refletiriam na instabilidade do próprio, como ter consumido substâncias químicas que deixaram marcas em seu sistema nervoso. Outro ponto é também a descoberta sexual de Caouette, como homossexual e também sua interação e integração com um grupo *punk-clubber* que o iniciou no cinema *underground*.

Produzido com 268 dólares, conforme o diretor divulgou, *Tarnation* só expandiu seu orçamento, chegando a casa dos U$ 2 milhões, devido a necessidade de pagar direitos autorais pelas músicas utilizadas na trilha sonora e na sua divulgação em festivais e mostras ao redor do mundo. Tudo custeado pelos produtores executivos: John Cameron Mitchell (*Hedwig and the Angry Inch* e *Shortbus*) e Gus Van Sant (*Mala Noche* e *Garotos de Programa*), diretores que, inclusive, mantém certo diálogo com a obra de Caouette quanto a retratarem jovens, descobertas sexuais e a necessidade de comunicação, seja no meio familiar como na sociedade. Inegável que a construção de *Tarnation* se dá pela abertura, necessidade de expressão e identidade que Caouette precisava. Ele se dirige sempre a um público imnaginário em seus vídeos. Seja quando filma sua família ou quando encena textos dramáticos inimagináveis para uma criança, improvisados pelo próprio.

Quanto a *Eu Matei Minha Mãe*, debut semi-autobiográfico do cineasta canadense e prodígio Xavier Dolan, a maneira em que se volta para a câmera é como um confessionário. Momento em que o jovem protagonista do filme (que é o próprio diretor, roteirista e produtor, Dolan) se coloca frente a sua câmera miniDV no banheiro de sua casa com o objetivo de desabafar sobre o que lhe incomoda em sua mãe.

Contando a história de Hubert, um jovem que se vê irritado com os maneirismos e cinismo de sua mãe, Chantale, digna de um filme do espanhol Pedro Almodóvar devido ao seu quê de *kitsch* e exagerado. Ao mesmo tempo que Hubert se vê absorto numa relação de amor e ódio pela mãe manipuladora, o jovem descobre sua sexualidade e veia artística. A reviravolta se dá quando uma professora (que se tornará uma espécie de guia para o garoto) pede como trabalho escolar, conhecer melhor a profissão de sua mãe. Hubert alega que infelizmente não poderá realizar o trabalho, pois sua mãe havia morrido (citação de *Os Incompreendidos*, de François Truffaut). Uma grande mentira, claro. Tanto que Chantale descobre, vai à escola do menino e é quando a guerra entre mãe e filho inicia.

As filmagens de Hubert, nas quais ele se situa no banheiro de sua casa e externa para uma câmera e público desconhecido, são espalhadas pelo filme, como *inserts*. São pensamentos que poderiam estar muito bem colocados em um diário. O enfoque e a problemática estão centrados inteiramente na mãe e sua relação com ela. É de alguma forma, muito similar nesse ponto à *Tarnation*, que destaca também a figura materna.

Já em *Os Famosos e os Duendes da Morte*, os vídeos realizados dentro do filme não têm como objetivo serem desabafos relacionados às mães. Mas não deixam de conversar com *Tarnation* e com uma nova geração de jovens. No filme, vivendo em uma cidadezinha da serra gaúcha, um menino conhecido pelo público por seu codinome na internet como Mr. Tambourine Man (referência à música de Bob Dylan) sonha em sair de sua cidade. Como não consegue, se utiliza da internet e da criação de textos (via blog) e vídeos, como forma de expressar seu descontentamento com o mundo e vida, junto a dois

amigos (um outro jovem e uma garota). Porém na cidadezinha, há um grande número de casos de suicídios, sendo que a jovem acaba cometendo tal ato, deixando marcas na vida dos dois rapazes, que se reencontram.

DOCUMENTANDO A JUVENTUDE

É fato óbvio que *Eu Matei Minha Mãe* é uma ficção. Mas pode se dizer que dentro daquela história, aquela espécie de diário/ desabafo filmado no banheiro por Hubert é uma forma expressiva e documental. É quase uma auto-entrevista, um relato e documento importantes do confronto psicológico que se dá entre mãe e filho. Já os vídeos explorados em *Os Famosos e os Duendes* são contemplativos, poéticos e parecem buscar uma proximidade com obras audiovisuais de galerias de arte, uma escolha estética que parece primar por uma voz poética no vídeo, uma procura pelo belo envolto com uma melancolia digna de jovens que se encontram deslocados.

Um pouco diferente e já melhor classificável, adentrando o terreno dos documentários, até mesmo por ser um propriamente, *Tarnation* é o que Bill Nichols poderia classificar, em primeiro momento, de performático.

> "Um tom autobiográfico compõe esses filmes, que têm semelhança com a forma de diário do modo participativo." (NICHOLS. 2005. p. 70)

Essa forma de diário que Nichols coloca e que se assemelha a outra categoria pontuada pelo próprio, a do modo participativo, é visível em alguns aspectos diversos no filme de Caouette, como a vivência dele estando ali na tela. Porém, em momento algum, ainda mais tão jovem como era quando filmava, o diretor tinha em mente utilizá-las, tendo assim um objetivo de estudar sua família e as relações do ambiente. Apesar de isso tomar forma com a sua edição anos depois.

Mas é possível associá-lo em alguns momentos a ambas as categorias, nem que superficialmente. *Tarnation,* é claro, entra em um possível estudo da representação do "eu" no documentário. Essa análise da auto-representação já foi levantada pelo sociólogo Erving Goffman e resulta em inúmeros estudos inspirados em seu trabalho, que já

evidenciaram em filmes como *Pacific* (Marcelo Pedroso, 2009) *e O Prisioneiro da Grade de Ferro: Auto-retratos* (Paulo Sacramento, 2003) nos quais são entregues câmeras a passageiros de um cruzeiro (no filme de Pedroso) e a prisioneiros (no de Sacramento), e fica a cargo do diretor interligar as histórias e criar o filme, a partir da visão de cada um, na sala de edição.

É válido lembrar também de toda a questão levantada por Jean-Claude Bernardet em seu blog no ano de 2008 a respeito dos documentários: *Santiago (, Jogo De Cena* e *Filmefobia*. O teórico nos propõe uma forma de denominar produções que flertam com o ambas as abordagens (ficção e documentário), chamando elas de autoficções.

Quanto ao tom videoartístico explorado em *Tarnation*, Phillippe Dubois disserta a respeito da mixagem de imagens e montagem de planos que são um dos atrativos que Caouette utiliza em seu filme. Através da sobreposições de imagens, transparência e estratificação, em uma espécie de representação, como Dubois coloca, caleidoscópica. Esses efeitos associados ao som, dão a *Tarnation* a expressividade e o objetivo de aproximar o espectador da instabilidade mental de mãe e filho que protagonizam do documentário.

MÃES DOCUMENTADAS

Falar de jovens é também falar de sua família e seu ambiente. Nos filmes analisados é presente a figura familiar centralizada pela maternidade, e em todos, os pais são ausentes. Em *Tarnation*, o pai do diretor é desconhecido, devido a instabilidade mental de sua mãe que acabou tendo relações com diversos homens em uma mesma época e não mantendo contato com os mesmos. Já em *Eu Matei Minha Mãe*, a figura do pai é pouco lembrada, já que os pais de Hubert são separados. Porém, o pai marca presença, se mostrando desinteressado pela vida do jovem quando surgem os problemas relacionados ao filho. Finalmente em *Os Famosos e os Duendes da Morte*, o pai do personagem principal faleceu e ele vive sozinho com a mãe e um cachorro.

Com a ausência de figura masculina, é aberto um espaço grandioso para as mulheres e então, mães figurarem nos três filmes. É fortíssimo

os laços, por mais dificultoso que sejam construídos, entre as mães e seus filhos.

No filme de Dolan existe a repulsa do filho para com a mãe que beira ao *kitsch* e é meticulosa e intrometida. No de Caouette, a mãe pode ser representada por duas figuras: a própria (e ausente fisicamente em diversos momentos, por estar internada em manicômios) e pela avó (que como diz o ditado popular: é mãe duas vezes). A de Esmir Filho é presente e até mantém um bom relacionamento com o filho, porém não é documentada como nos dois demais filmes. Nos vídeos em que o personagem de *Os Famosos e os Duendes* realiza, não há ligação direta com a maternidade. Diferente de *Tarnation* e *Eu Matei Minha Mãe* que documentam a própria mãe ou a lembrança, relatos sobre a própria. No primeiro, a mãe aparece seguidamente e no segundo não é sobre a ótica da câmera, mas sendo citada e relatada pelo filho.

A EXPRESSÃO SEXUAL

Falar de um cinema que envolve juventude é quase de praxe tomar como tema o florescer de uma sexualidade ou a busca pela mesma. Nos três filmes é visto como um detalhe, jamais o centro. Em *Tarnation*, Caouette vai dando indícios de uma sensibilidade gay desde muito pequeno e se intensifica na juventude integrando grupos de teatro e começando a namorar um colega de escola. Sua integração e expressão acaba se dando ao conhecer um grupo underground que frequentava um clube noturno, no qual Caouette ia, mesmo sendo menor de idade, travestindo-se de lésbica.

Em *Eu Matei Minha Mãe*, o personagem de Dolan, Hubert, não havia revelado para sua mãe o seu relacionamento com um colega de classe, porém ela acaba por descobrir pela mãe do namorado do filho em uma ida ao cabelereiro. Com Os Famosos e os Duendes da Morte, existe um amor quase byroniano, amor por alguém que já se foi, de Mr. Tambourine Man pela falecida garota. A sexualidade é expressa, através de vídeos que evidenciam o corpo de forma sensual e contemplativa. Porém, existe também um triângulo amoroso com a presença do outro garoto e que em seus momentos finais deixa em dúvida, ou melhor aberta, se o personagem principal se encaixaria em alguma "categoria" quanto a sua sexualidade.

Apesar de analisarmos somente uma produção documental (*Tarnation*) é visível, nas ficções apresentadas, o hibridismo presente muitas vezes entre a ficção e o documentário, tido como verdade plena em alguns momentos. *Eu Matei Minha Mãe* e *Os Famosos e os Duendes da Morte*, emulam um tom documental empregando outro sentido a história, um tom mais próximo dos conflitos dos jovens em forma de registro, desabafo. Quanto a *Tarnation*, quem não garantiria que as pessoas frente às câmeras de Caouette, seus familiares e o próprio, estariam de alguma forma atuando como foi dito por Nichols no ínicio deste texto?

De qualquer forma, é notável a troca dos jovens do registro escrito pelo registro eletrônico. A busca incansável pela expressão sexual - liberdade para tal – e a criação de sua própria identidade através desses novos meios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNARDET, Jean-Claude. **Autoficção, Autoficção / Histrionismo e o Sujeito**. Disponível em: < http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2008-12-21_2008-12-27.html>, < http://jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2008-02-24_2008-03-01.html>. Acesso em: 23 jun. 2012.

PLAUT, Alfred; SAMUELS, Andrew; SHORTER, Bani. **A Critical Dictionary of Jungian Analysis**. Disponível em: < http://www.rubedo.psc.br/dicjung >, Acesso em: 22 de jun. 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. (trad. Matheus Araújo Silva) São Paulo: Cosac Naif, 2004

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus Editora, 2005

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

Tarnation. John Caouette, 2003, 35mm.

Eu matei minha mãe (J'ai tué ma mère). Xavier Dolan. Canadá, 2009, 35mm.

Os famosos e os duendes da morte. Esmir Filho. Brasil, 2009, 35mm.

Pacific. Marcelo Pedroso. Brasil, 2009, digital.

O prisioneiro da grade de ferro. Paulo Sacramento. Brasil, 2003, 35mm.

Entre *Feios, sujos e malvados* e *A inundação*, o naturalismo da imagem-pulsão

Guilherme da Luz[1]
Discente do curso de Cinema e Animação da UFPel

Este trabalho propõe-se a encontrar relações entre o *naturalismo* literário de Émile Zola (1980) e o cinema de Ettore Scola em revisita ao *neorrealismo italiano* (DELEUZE, 2008), e a possibilidade da constituição de uma *estética naturalista* em ambos. Trabalhar-se-á a partir da proposta dos *estudos comparados* (CARVALHAL, 2006), com as análises do conto *A inundação* (ZOLA, 1875) e do filme *Feios, sujos e malvados* (SCOLA, 1976), e, a posterior corelação entre as obras. Para o conto será utilizado o aporte metodológico da análise literária (MOISES, 2002) e para o filme a aplicação dos estudos das *imagens-pulsão* (DELEUZE, 2006). É pertinente nesta tentativa de intersecção observar o confronto teórico entre o *naturalismo cinematográfico* (XAVIER, 2005) e o *naturalismo* literário (BOSSI, 1975) a partir da percepção de que existem incongruências entre as definições de cada escola.

APRESENTAÇÃO

A primeira colocação que se faz pertinente para a existência deste trabalho diz respeito ao fato de que ele só se torna possível a partir da observação do filme *Feios, sujos e malvados* (1976) sob a ótica de uma revisita ao *neorrealismo italiano*. Ettore Scola é considerado um realizador da nova geração do cinema moderno italiano, juntamente com Michelangelo Antonioni (*La notte,* 1961) e Pier Paolo Pasolini (*Teorema*, 1968), foi responsável por herdar o legado deixado pelos cineastas do *neorrealismo.* Scola chegou a ser assistente de Vittorio de Sicca[2] nos seus primeiros anos de cinema,

1 - guilh.gl@gmail.com

2 - Vittorio de Sicca - Cineasta italiano do período neorrealista.

participando de algumas produções.

A possibilidade em respaldar esta hipótese inicial pode ser verificada em algumas referências explicitadas por Scola em seu percurso poético, como em uma citação no filme *Nos que nos amávamos tanto (1974)* de *os ladroes de bicicleta* (1948) de De Sicca. No filme, um cinéfilo socialista rebate críticas de um grupo de reacionários ao caráter panfletário do cinema de De Sicca, como uma especie de defesa de Ettore Scola ao cinema *neorrealista*, uma defesa do cinema que o formou e também uma definição de seu posicioanamento politico, condizente com o dos cineastas do periodo. O caráter irônico e a constante representação de uma burguesia caricata também podem ser enxergados como intersecções entre o seu cinema e o *neorrealismo italiano*.

A partir destas considerações e tendo em vista a crítica social parturbadora que se apresenta em *Feios, sujos e malvados*, instigar-se-á a reflexão sobre os possíveis entrelaces teóricos que envolvem a formação do *naturalismo* literário e o *neorrealismo italiano*, e também as problemáticas que circundam as relações estabelecidas.

O NATURALISMO

A literatura francesa cara aos anos que sucederam a revolução[3] fora impregnada pelo teor ideológico dos clamores populares, com ela rompeu-se a congruência entre a arte e a ciência originada no iluminismo em uma espécie de retomada de ideais renascentistas *dotados de grande abstração* (ZOLA, 1980, p. 11), como a volta das relações com a divindade, dos valores espirituais e a pouquíssima atenção à natureza concreta dos acontecimentos. Esse movimento suscitou, em oposição, o surgimento de pensadores e escritores voltados à observação do mundo natural, coincidente com a origem da ciência experimental, da sociologia e da teoria evolucionista[4].

Desta tendência a uma literatura pretensamente calcada nos acontecimentos reais e a volta do homem ao assunto da arte, surgem nomes como os de Balzac[5], Flaubert[6], e os irmãos Goncourt[7] inclinados à constituição de uma literatura de denúncia e de reflexão sobre valores sociais e do abandono do homem metafísico em detrimento do homem psicológico. Segundo Bossi, *[...] foi a expansão de uma ideologia que tomava aos evolucionistas as ideias gerais para demolir a tradição escolástica e o ecletismo de fundo romântico ainda vigente [...]* (BOSSI, 1975, p. 201). Estas convergências aparecem como possíveis apontamentos para o surgimento do *Naturalismo* de Émile Zola.

Zola (1840-1902) foi um escritor parisiense criador e maior representante do movimento literário chamado *naturalismo.* Em seu texto/manifesto denominado *Romance experimental* (1880), o autor expressa de forma sistemática sua tentativa de aproximação entre a literatura e a ciência, em confluência com o entusiasmo *positivista*[8] pelo progresso e pela investigação metodológica. Do realismo, Zola herda o interesse pela organização racional da ordem social e muitas questões formais, que podem ser observadas a partir de sua sintaxe. A linguagem descritiva, ainda que acrescida de forte crítica social, cunha ao mesmo tempo uma aplicação estética e discursiva das ideias científicas do século dezenove, onde, a partir da proposição de que o homem é resultado de ações naturais (assim como no *darwinismo*) se estabelecem relações de hereditariedade entre ambos (homem e natureza) como uma espécie de teoria analítica dos fenômenos sociais.

O *bête-humaine*[9] de Zola faz referência à natureza humana, o instinto, como uma forma materialista e orgânica de enxergar os processos que compõem a organização social, também em conformidade com as novas descobertas da psicologia freudiana[10]. *L'homme métaphisique*

3 - Revolução Francesa - conjunto de acontecimentos políticos ocorridos na França no século dezoito, especificamente entre os anos de 1789 e 1799.

4 - A teoria evolucionista de Charles Darwin – A origem das espécies (1859).

5 - Honoré de Balzac (1799 - 1850) escritor francês, fundador do movimento literário denominado Realismo.

6 - Gustave Flaubert (1821 – 1880) foi um escritor francês do período realista.

7 - Edmond de Goncort e Jules de Goncort Escritores do período realista/ naturalista criadores do romance documental.

8 - Positivismo - Movimento filosófico e político idealizado a partir das ideias de Augusto Comte na primeira metade do século dezenove.

9 - O homem-besta – Émile Zola

10 - Sigmund Freud (1856 – 1939) – médico judeu-austríaco fundador da psicanálise.

est mort, tout notre terrain se transforme avec l'homme physiologique[11] (ZOLA, 1980, p. 45). Este humano levado situações extremas submete-se às condições causais impostas pela natureza. O coito, as *realidades fisiológicas* (FARIA, 2010), o cotidiano das relações sociais, *a ótica naturalista capta de preferência a mediocridade da rotina* (BOSSI, 1975, p. 209), registrados não apenas com o intuito de *épater le bourgeois*[12] (ZOLA, 1980), mas com o entendimento de que se trata de uma variação do realismo intensamente científica. Segundo Neide de Faria, para Zola*: O homem é um ser integrado no cosmos, no mesmo nível que o animal, o mineral ou a planta* (FARIA, 2010, p. 9). O homem é um ser fisiológico e não mais uma abstração intelectual. Segundo Bossi:

> A consciência do naturalista aparece como um fado de origem fisiológica, portanto inapelável. Como dá caráter absoluto ao que é efeito da iniquidade social, o naturalista acaba fatalmente estendendo a amargura da sua reflexão à própria fonte de todas as suas leis: a natureza humana afigura-se-lhe uma selva selvageria onde os fortes comem os fracos. (BOSSI, 1975, p. 211).

A partir destas reflexões e por meio de um exercício elíptico através da historia, pode-se pensar na possibilidade de encontrar no cinema uma equivalência estética, ou ao menos algumas relações de correspondência entre a proposta do naturalismo *zolaniano* e o *neorrealismo italiano.*

O NEORREALISMO ITALIANO

No ensaio *O realismo cinematográfico e a escola italiana da liberação*[13] (BAZIN, 1991), André Bazin enxerga no cinema italiano, localizado no período que sucede a segunda guerra mundial, a possibilidade de reflexão sobre a criação de um modelo teórico cinematográfico em distinção da ideia de uma simples concepção estética, como fora apontado na época, o que de certa forma imprime nesses autores uma capacidade de constituição de uma identidade da sociedade italiana daquele período, e não apenas de uma escola cinematográfica. *O cinema italiano caracteriza-se, sobretudo por sua adesão a atualidade* (BAZIN, 1991, p. 238).

Assim como no contexto histórico do surgimento do realismo literário e posteriormente do naturalismo, o cinema, de forma geral, passava por uma vigente estetização e *hipertrofia da mise-en-scène* (BAZIN, 1991, p. 234), estimulados ora pela influência do drama e do melodrama romântico *hollywoodiano*, ora pelo ímpeto panfletário dos cineastas do pré-guerra. Em refutação a este cinema presente por volta dos anos 1940 surgem nomes como: Vittorio De Sicca, autor de *Vitimas da tormenta* (1946), Roberto Rossellini, *com Roma, cidade aberta* (1945) e Luchino Visconti, com *Giorni di gloria* (1945), propondo um cinema revelador da *banalidade cotidiana* (DELEUZE, 2008, p. 11). Entre estes autores prevaleciam *a tendência realista, o intimismo satirico e social, o verismo sensivel e poético [...]* (BAZIN, 1991, p. 236), e as experimentações formais, como o uso interrelacionado de imagens documentais e ficcionais em *Giorni di gloria* (1945). Para Gilles Deleuze[14], o neorrealismo italiano representa o princípio de uma ruptura ao esquema sensorio-motor das *imagens-movimento* do cinema clássico, o primeiro passo para a constituição dos *opsignos* e dos *sonsignos* que viriam a estabelecer as novas relações que formariam as *imagens-tempo*.

O esquema sensorio-motor, caro ao período classico do cinema, baseado na tríade *peirciana*[15], apresentava três níveis de significação das imagens, tendo para cada elemento da tríade um equivelente na *imagem-movimento*. Na primeiridade (signo) tinhamos a *imagem-afecção*, a qualidade, a potência, um híbrido de sujeito e objeto, um devir de subjetividade ao encontro da objetividade na qual a imagem se apresenta atualizada, uma espécie de encontro entre as pontas do hiato formado pelo modelo triádico. Na secundidade estava a *imagem-ação*, o objeto, a ponta material do esquema, e por fim, na terceiridade encontrava-se a *imagem-relação* (sujeito) o estado da racionalização, do interpretante, a outra perna da tríade, esse esquema é antecedido, e posteriormente acrescido, pela *imagem-percepção,* que consiste em uma imagem que se forma no entremeio da movimentação interna do *quadro*, que se cristaliza e constitui sua permanência, é a propria *duração*. Este modelo se referia ao *antigo*

11 - O homem metafísico morreu, todo nosso domínio se transforma com o homem psicológico. (tradução livre).

12 - Chocar a burguesia. (tradução livre).

13 - Artigo publicado na revista *Cahiers du cinema* em abril de 1957.

14 - Gilles Deleuze (1925 – 1995) - Filósofo Frances e teórico do cinema.

15 - Charles Peirce - criador da escola semiótica americana.

realismo do cinema clássico, onde o cineasta estabelecia uma relação unilateral entre o espectador e as obras que se submetiam a ele. *A imagem-ação* (DELEUZE, 2009) então começa a ser combatida pelos cineastas italianos do *neorrealismo.*

Para Deleuze, a principal contribuição dos neorrealistas para esse processo transitório do cinema clássico ao moderno não se apresenta na busca por um discurso social, mesmo que ele esteja ali, o que se mostra essencial é o entendimento da existência de uma inversão da identificação entre o personagem e o publico, *o personagem tornou-se uma espécie de espectador* (DELEUZE, 2006, p. 13), esse personagem já não estava mais subordinado a uma ação, pois *[...] da crise da imagem-ação à imagem-sonora pura há, pois, uma passagem necessária* (DELEUZE, 2006, p. 14), e esta é a própria ruptura do esquema sensório-motor, a autonomia do espectador, do cinema que pensa. A partir desta inversão, pode-se pensar em uma dissolução da barreira intrasponível entre espectador e personagem criada pelo cinema dos primeiros anos, o espectador é imerso nesta verdade rude, um real exacerbado. *É como se o real e o imaginário correcem um atrás do outro, se refletissem um no outro, à volta de um ponto de indiscernibilidade.* (DELEUZE, 2006, p. 19). Esta incapacidade de discernimento entre ficção e realidade confere um caráter documental às imagens do neorrealismo e origina personagens muito verossímeis, *os personagens existem com uma verdade perturbadora* (BAZIN, 1991, p. 243). Esta afinidade com o real, segundo Bazin, cada vez mais evidente, acaba por afastar o cinema das artes pictóricas e da poesia e aproximá-lo cada vez mais do romance.

A INCONGRUÊNCIA TERMINOLÓGICA E O COMPARATIVISMO

Os teóricos adeptos das proposições *bazinianas* sobre a *impressão de realidade* no cinema corroboram a ideia de um *naturalismo* que se refere aos primeiros anos da montagem *hollywoodiana.* Neste modelo, a decupagem clássica atua no sentido de ocultar o aparato cinematográfico, através da *montagem invisível* (BAZIN, 1991), quando o dispositivo é omitido em favorecimento do ilusionismo, da *transparência* (XAVIER, 2005).

Este processedimento formal, que tem o intuito de ludibriar o espectador de forma que possa criar uma estabilidade psicologica, se dá na montagem através dos *raccors* (DELEUZE, 2009), nas atuações compativeis com métodos convencionados pelos *naturalistas americanos,* no uso de cenários com ambientações convincentes e a partir de histórias com roteiros pertencentes a generos narrativos extratificados e de fácil assimilação. Há uma convergência neste cinema que avança em direção a um *controle total da realidade criada pelas imagens* (XAVIER, 2005, p. 40).

A este respeito, Bazin afirma que todo o *realismo* da arte só pode ser obtido por meio de procedimentos artificiais, quando a estética se propõe a criação de uma *ilusão do real,* (BAZIN, 1991) e que isso constitui sua contradição fundamental, necessária para a existência da arte. Ainda segundo Bazin, a arte cinematográfica se nutre desta contradição, é um mecanismo que autoproduz sua realidade e estará sempre predestinado a esse encontro.

Para Gilles Deleuze, o naturalismo é resultado de uma conjunção que remete a simultaneidade de quatro elementos constituintes: *mundo originário, meio derivado, pulsões e comportamentos,* (DELEUZE, 2009, p. 192) e tem como principais representantes Stroheim[16] (*Queen Kelly*, 1929) e Buñuel[17] (*L'Âge d'Or,* 1930). O mundo originário e o meio derivado são correspondentes respectivos à realidade da obra e a realidade material, os comportamentos se referem ao discurso e as pulsões são os novos signos que o naturalismo apresenta.

Para Deleuze o mundo originário é um universo de uma violência que atua como pulsão de uma vivência extraída de um comportamento real, e ainda assim, *não se opõe ao realismo, antes pelo contrario, acentua-lhe os traços prolongando-os num surrealismo particular. O naturalismo na literatura é essencialmente, Zola* (DELEUZE, 2009, p. 190), mas essas imagens-pulsões, como *signos* de uma estética naturalista podem ser entendidas como elementos de equivalência entre o naturalismo de Zola e algumas imagens cinematográficas, desde que estas imagens apresentem questões pertinentes a construção de uma deterioração da ordem social, e com o entendimento de que estes signos devam obrigatoriamente apresentar-se com a finalidade de um *diagnóstico social* (DELEUZE, 2009, p. 199).

16 - Erick von Stroheim (1885 – 1957) – cineasta austríaco

17 - Louis Buñuel (1900 – 1983) – cineasta surrealista de origem mexicana, fortemente influenciado por Salvador Dalí.

É pertinente uma reflexão sobre o *objeto da pulsão*, como um signo que coexiste simultaneamente no mundo originário e no meio derivado, é uma imagem-potência, o *objeto-fetiche*. *A pulsão é um ato que arranca, despedaça, desarticula.* (DELEUZE, 2009, p. 196), esta pulsão, como *devir* do tempo, é arrancada do meio derivado e inscrita no mundo originário. *Com efeito, o essencial do naturalismo está na imagem-pulsão* (DELEUZE, 2009, p. 190) e essas, percebidas como novos signos, a *pulsão de morte*, a *pulsão de perversão*, a *pulsão de fome*, segundo Deleuze, são quase como *neoplatonismos* naturalistas, construções arquetípicas de uma estética da degradação.

> Nos pobres e nos ricos as pulsões têm a mesma finalidade e o mesmo destino: fazer em pedaços, arrancar os pedaços, acumular detritos, constituir o grande monte de lixo e reunirem-se todas numa só pulsão de morte [..] por toda a parte uma mesma pulsão do parasitismo. É o diagnóstico. (DELEUZE, 2009, p. 198)

Para Deleuze, porém, essas pulsões não foram capazes de afastar o cinema naturalista da *imagem-ação*, mas foram, sem dúvida, o mais próximo que o cinema do pré-guerra pôde se aproximar das *imagens-tempo*.

A partir destas ponderações, pode-se pensar na possibilidade de uma aproximação entre o que propôs Emile Zola, com seu naturalismo, e alguns elementos equidistantes dentro de uma gramática cinematográfica, a partir do que sugere Deleuze com o uso das *imagens-pulsão*, mas não através do que é proposto por Bazin, visto que o naturalismo de Bazin, e posteriormente, o de Ismail Xavier, nos distancia por demais do estudo pretendido, que consiste em uma possível intersecção entre a estética *zolaniana* e o filme *Feios, sujos e malvados*. A fim de tentar tornar mais evidente a proposição inicial, torna-se necessário que se recorra às análises individuais das duas obras.

No âmbito dos *estudos comparados* a principal adversidade se encontra no ecletismo metodológico adotado pelos autores, onde na maior parte das vezes não existe apenas um caminho proposto para o estudo. Tânia Carvalhal (2006) propõe que não se entenda a comparação como um estudo que antecede a análise, mas como algo que decorre dela.

A comparação deve ser enxergada como um procedimento mental em favorecimento da *generalização ou da diferenciação* (CARVALHAL, 2006), e é um valor intrínseco ao homem, mas *quando a comparação é empregada como recurso preferencial no estudo crítico, convertendo-se na operação fundamental da análise, ela passa a tomar ares de método.* (CARVALHAL, 2006, p. 8). A proposta deste artigo encontra-se em maior proximidade com os estudos comparados da *escola francesa*[18], a partir do entendimento de que as relações entre as obras analisadas devem ser vistas como possíveis associações *causais* e não como fontes de ligações históricas explícitas, estas relações se darão por meio de buscas por influências, por identidades, por diferenças e intersecções, e dentro das possibilidades que se criam através destas aproximações binárias.

A INUNDAÇÃO

Partindo da premissa de que existe uma indiscernibilidade evidente entre forma e conteúdo e da ideia de que *o texto é o ponto de partida e o ponto de chegada da análise* (MOISES, 2002, p. 85), temos na análise literária um procedimento estritamente textual. Os *elementos paratextuais*, o contexto histórico, a biografia do autor, segundo Massaud Moisés (2002) são contribuições externas, mas elas sempre remetem ao texto, cujo domino da atenção é predominante no estudo analítico. Essa indiscernibilidade não impede que, ao realizar o estudo, se investigue forma e conteúdo através de abordagens distintas, como a partir de Saussure[19], o *significante* e o *significado*, respectivamente. Ainda segundo Massaud, a análise do significante deve estar subordinada ao significado, visto que a forma, por si só, não representa nada. *Temos que analisar o significante para compreender o significado* (MOISES, 2002, p. 87).

A *inundação* (1875) é um conto narrado em prosa linear, por Émile Zola, que apresenta um primeiro parágrafo em forma de *prólogo*, onde o narrador extrospectivo *Louis Roubieu* estabelece uma descrição

18 - Existem três grandes escolas no campo dos estudos comparados, a Francesa, a Americana e a Soviética.

19 - Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) – Linguista suiço criador da semiologia, base do desenvolvimento do estruturalismo.

simplificada em modelo *aristotélico*[20] da linha narrativa. Apresentação, conflito e desfecho. Essencialmente a prosa é qualificada pela distinta expressão do *não-eu*, na obra, o uso da *denotação* como gênese do discurso naturalista se mostra presente, porém *a prosa se socorre da conotação* (MOISES, 2002, p. 84) na medida em que o fluxo narrativo lhe permite.

Na sentença: *Durante quatorze anos lutei com a terra para comer seu pão* (ZOLA, 1875, p. 87) a partir do vocábulo *lutar*, conjugado no pretérito perfeito do indicativo (lutei) acrescido da preposição *com* pode-se inferir uma tentativa do narrador em se colocar em uma situação de igualdade com a terra, este experimento é recorrente ao longo da narrativa e condizente com o que propõe Zola. Esse flerte da prosa com a poesia, a partir da inserção do que Massaud (2002) chama de *metáfora polivalente*, é o que, segundo ele confere a uma obra literária um status de arte. No termo *comer seu pão* (ZOLA, 1875) há um desenvolvimento elíptico que representa uma espécie de compensação pelo trabalho, que é inferida a partir de sua conexão com o restante da sentença, desta forma apresenta-se uma situação inicial de conflito, a luta com a terra e o desfecho, a metáfora, o pão.

A narração que segue descreve, inicialmente, a vida da família *Roubieu* na aldeia de *Saint-Jory* nos tempos áureos da fartura proporcionada pelo que a terra lhes provinha. Pode-se perceber que nesta etapa da narrativa o autor utiliza-se de um campo lexical que pende, por muitas vezes, à citação metafísica, à incitação divina, como, por exemplo, em: *Nossa casa parecia abençoada.* (ZOLA, 1875, p. 89), além da atribuição semântica das formas de felicidade nos relatos sobre as vastas colheitas. *Nela brotava a felicidade* (ZOLA, 1875, p. 89).

O narrador continua com a descrição sobre o convívio entre as dez pessoas que habitavam a sua casa na longínqua província, sobre isso, um fato a perceber é que, por vezes, *Louis* se utiliza de um léxico que faz referência a animais para aludir a sua prole, como em: *A ninhada comia muito bem.* (ZOLA, 1875, p. 88), onde o termo *ninhada* se reporta às crianças de sua casa, uma espécie de *pulsão de hereditariedade* (DELEUZE, 2009).

A continuidade temporal do relato de *Louis* se mantém, ele permanece fiel à associação de sua prosperidade com a intervenção divina, assim como parece sugerir certo merecimento as dádivas alcançadas. Estes elementos que constituem a microestrutura da ação narrativa, até certo ponto convergem em direção a uma homogeneidade da prosperidade e de suas relações metafísicas.

Ainda no interior da microestrutura de ação, tem-se um ponto de cesura nesta convergência narrativa a partir de um acontecimento que interrompe um jantar de noivado entre um jovem chamado Gaspard e Véronique, uma das netas de Louis Roubieu. Dois homens correm em direção a casa de Louis a gritar o nome do rio que cerceia a região. *O Garone! O Garone!*(ZOLA, 1875), uma amálgama de incerteza e incredulidade suspende a narrativa até a chegada do rio a beira da casa. O rio chega depressa até a casa da família *Roubieu,* em medida proporcional à quantidade de água que sobe, pode-se perceber a diminuição do *léxico devoto* no discurso do narrador, em detrimento de um vocabulário mais *orgânico,* profano. Como em: *todos os homens haviam se postado diante das janelas para esconder o espetáculo aterrorizante.* (ZOLA, 1875, p. 98).

O rio continua a subir violentamente, narrado por *Louis Roubieu* com alusões a seu caráter de cólera, como em: *ouvia às costas o rugido do rio desenfreado* (ZOLA, 1875, p. 102), o que insere uma organicidade ao personagem Garone, o rio, cada vez mais vivo e representado por um léxico cada vez mais orgânico, *o rio rugia [...] ouvíamos o gemido surdo da casa cheia de água* (ZOLA, 1875, p. 102), este trecho exemplifica esta imponência *animalesca* do comportamento do rio sobre os personagens atemorizados e impotentes. Outra passagem da conta de inserir certa *concretude* às violentas águas, quando dispõe alguns dos personagens a brigar com as águas em fúria com um pedaço de viga, equiparando-os existencialmente, *A defesa organizava-se, um duelo, três homens contra um rio [...] A luta inútil durou quase uma hora[...] Gaspard dava-lhe golpes de sabre com se estive num corpo-a-corpo com ela.* (ZOLA, 1875, p. 108).

As mortes começam e com elas a descrença, *Deus não era justo* (ZOLA, 1875, p. 99). É possível que se possa pensar que este abandono de *Deus* frente à situação de extrema desolação se relacione formalmente com a proposta de Zola em seu romance experimental (1980), dois dos personagens mortos pelas águas do rio *Garone* possuem nomes que se relacionam semanticamente com estruturas da literatura romântica, combatidas por ele em seu texto/manifesto. Aimée e Marie, tendo nesta ultima uma evidente relação com a

20 - Aristóteles (384 a.c – 322 a.c)

divindade, como na passagem: *Em seguida eram os cânticos que Marie sabia, cânticos que entoava com a voz de uma criança de coro, parecia uma santa;* (ZOLA, 1875, p. 88), através de um exercício inferencial pode-se observar estas personagens como possíveis representações formais da morte do amor e da divindade na literatura zolaniana, o abandono do *homem romântico*, os personagens metafísicos são mortos por uma ação da natureza, assim como o casal que morre de braços dados, também morre a fé do narrador.

A obra movimenta-se de forma convergente, fragmentando as ações como pequenos cortes em direção de um desfecho trágico e perturbador, todos morrem, exceto o narrador, que se mostra pávido e melancólico a descrever um cenário de destruição completa.

FEIOS, SUJOS E MALVADOS

As formas modernas de narração decorrem especificamente do tipo de *imagem-tempo* que as compõe. A montagem clássica das imagens-movimento operava um esquema orgânico de compreensão de um todo, as unidades elementares (planos) atuavam de forma convergente na constituição de uma argumentação homogenia (ideia). O cinema moderno estabeleceu novos critérios formais para a constituição de sua estética, operando em blocos, concedendo autonomia aos planos, aos personagens, aos espectadores. Esta operação se dá a partir do uso de novos signos (sonsignos e opsignos) que atuam através de uma interceptação da imagem a fim de impedir que a percepção se prolongue ao encontro da ação, e que antes disso, vá ao encontro do pensamento. O cinema que pensa, é também um cinema *autorreflexivo*, a autonomia dos planos é também uma busca pelo específico cinematográfico.

Assim como Bazin apontava a impossibilidade de definição do *neorrealismo italiano* a partir de uma simples invocação de um conteúdo social, é possível que se faça esta mesma leitura em *Feios, sujos e malvados* (1976). É concebível que se pense que Scola tenha feito uso da *imagem-fato* (BAZIN, 1991) do *neorrealismo*, decorrente do apontamento de um real lacunar, um real dirigido e não representado, de acontecimentos flutuantes, denotado formalmente por algumas questões, entre elas o uso dos *planos-sequência*, como aponta Deleuze:

> Em vez de representar um real já decifrado, o neorrealismo apontava para um real por decifrar, bastante ambíguo, é por isso que o plano-sequencia tinha a tendência de substituir a montagem das representações. (DELEUZE, 2006, p. 11)

Feios, sujos e malvados (1976) abre com um plano-sequência virtuosamente descritivo, a câmera em *fade* incide em *detalhe* sobre um enfeite de mesa em *contraluz*, é um boneco amarelo em posição *napoleônica* montado em um cavalo de cor igual cercado por restos de comida tipicamente italiana (um pedaço de pão e um resto de macarrão), em movimento lateral a mesma câmera perpassa um amontoado de gente em situações esdrúxulas, há *imagens-pulsão* por todos os cantos do quadro, o velho ao lado da goteira, o homem gordo que ronca, todos dormem, a câmera descreve e narra, há montagem interna no plano, há movimento implícito através das perspectivas dispostas nos emaranhados de tábuas e gente. A câmera sobe e desce, acompanha o movimento do bebê que passa de mão em mão. O plano chega até a porta que se abre, delimita um espaço e reenquadra, *o plano sequência sempre foi um objeto incômodo, ele obriga a admitir que pode haver montagem no interior de um plano* (AUMONT, 2003, p. 232). O plano-sequência é tão autônomo que traz consigo a própria montagem. A descrição segue, há pulsão do sexo, pulsão da perversão, um jovem procura o dinheiro que o pai havia escondido até encontrar a figura do próprio pai envolta por um lençol a apontar-lhe uma espingarda. O movimento se encerra fechando em *zoom* ao encontro do pai com um dos olhos abertos em *primeiro plano*.

Os planos-sequencia são recorrentes na narrativa, outros dois são encadeados a este primeiro, um externo descritivo da fachada do casebre que enquadra uma jovem que sai muito cedo para trabalhar, e outro interno que situa a *mise-em-scène* corriqueira da casa superpovoada.

Éttore Scola abjura de sua inclinação a citação em busca de uma linguagem mais *pura*, de critica social áspera, não documenta, mas atua sobre um pano social, a vida ignóbil nas favelas de uma Roma contrastante. Há representado ali a extrema pobreza, a falta de valores, a promiscuidade, é um cinema *incômodo*, de uma realidade exacerbada. O coito é evidenciado de forma a explicitar-se perante todos, a intimidade é compartilhada sem nenhum pudor. O *selvagem* se faz presente nas relações familiares, como na deslealdade da relação

do pai com os filhos. É o *bête-humaine* zolaniano.

O filme narra o convívio de uma numerosa família italiana que habita um casebre em uma favela de Roma. Os personagens evidenciam características e se heterogeneizam, existe um para cada pulsão, O pai é um velho sovina que esconde uma quantia de dinheiro e dorme com uma espingarda em punho pra que não seja roubado. A mãe, curiosamente, ainda dorme com o pai, com quem não se relaciona há muitos anos e com quem mantém conflitos o tempo todo. Posteriormente ele a obriga a dividir a cama também com sua nova namorada, uma mulher obesa que parece alheia aos conflitos da casa. Há a avó, uma senhora que parece representar a invasão do estrangeirismo na Itália, a idosa apresenta uma obseção pelo aprendizado do inglês, é possível que se enxergue esta personagem como uma crítica à disseminação *hollywoodiana*. Outra relação possível com o naturalismo *zolaniano* se encontra em uma cena onde as crianças da favela são presas em uma enorme jaula e ali permanecem o dia todo, como animais silvestres, se distraem, brigam, brincam.

Assim como Zola, os neorrealistas objetavam seu discurso ao conteúdo simplório das relações metafísicas do amor e da religiosidade, Scola também faz uso deste exercício através da ironia, como no plano-sequencia descritivo em que, na iminência de narrar uma sequencia de acontecimentos perturbadores, inicia seu movimento a partir de um pano com a inscrição *amor e felicidade,* preso a uma parede do casebre. Este plano surge como um questionamento sobre o significado desses *valores* sociais simbólicos e abstratos frente às indagações tangíveis das problemáticas sociais, é o diagnostico *deleuziano* do naturalismo.

A narrativa se desenvolve em torno do dinheiro recebido pelo pai da família, com a qual não quer compartilhar nada, os conflitos principais movimentam-se em torno disto, mas existem subconflitos de cunho fisiológico, conflitos sexuais, conflitos religiosos. A moça de seios fartos, em um dialogo, é culpada por incitar o desejo dos homens, caindo-lhe a culpa pelos abusos que sofre dentro da casa onde mora com o marido. Um idoso solicita um favor sexual a personagem que lhe cuida a saúde, alegando que o faz como um pedido *de pai para filha*. O tempo todo há ironia travestida de critica, Scola não faz juízo explicito, é uma critica sugestiva, instigante, há signos da imagem-pulsão por todos os lados, ela se localiza no entremeio da imagem-ação e da imagem afecção, choca antes pelo signo desestabilizador do que pela ação proposta.

O plano final é sintomático, inicia pela a porta que se abre e, em plano-sequencia, salta à tela a mais explícita *imagem-pulsão*, a menina que no segundo plano do filme sai cedo para trabalhar, agora repete o movimento com uma barriga de quem esta prestes a ter um filho, o plano é mais uma vez descritivo e plástico, varre o ambiente inóspito da favela com a cidade de Roma ao fundo, só estancando seu movimento quando enquadra a jovem grávida e a imagem em vulto do grande Vaticano. Mais uma vez a imagem-pulsão como *diagnostico social* (DELEUZE, 2009), como em Zola, mas em Scola.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques; et all. **A estética do Filme**. Tradução: Maria Apenzeller. São Paulo: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.

BAZIN, André; **O cinema, ensaios.** Tradução: Eloisa de Araújo Ribeiro. Brasília: Brasiliense, 1991.

BOSSI, Alfredo. **História concisa da literatura brasileira**. São Paulo: Cultrix, 1975.

CARVALHAL, Tânia Franco. **Literatura comparada**. São Paulo: Ática, 2006.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento.** Tradução: Souza Dias. Lisboa: Assírio e Alvim, 2009.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Tradução: Rafael Godinho. Lisboa: Assírio e Alvim 2006.

FARIA, Neide. O Naturalismo e o(s) naturalismo(s) no Brasil. In: *Travessia*, 2010 - 150.162.1.115

MOISÉS, Massaud. **A análise literária**. São Paulo: Cultrix, 2002.

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

ZOLA, Émile. **O romance experimental e o naturalismo no teatro.** Tradução: Italo Caroni e Célia Barrenttini. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ZOLA, Émile. **A morte de Olivier Bécaille e outras novelas**. Tradução: Marina Appenzeller. Porto Alegre: L&PM, 2001.

FILMOGRAFIA CITADA

ANTONIONI, Michelangelo; **La notte**; Itália, 1961.

BUÑUEL, Louis; **L'Âge d'Or**; França, 1930.

PASOLINI, Pier Paolo; **Teorema**; Itália, 1968.

ROSSELLINE, Roberto**; Roma, cidade aberta**; Itália, 1945.

SCOLA, Étore; **Feios, sujos e malvados**; Itália, 1976.

SCOLA, Étore; **Nós que nos amávamos tanto**; Itália, 1974.

SICCA, Vitorio de; **Vítimas da tormenta**; Itália, 1946.

SICCA, Vitorio de; **Os ladroes de bicicleta**; Itália, 1948.

STROHEIM, Erick von; **Queen Kelly**; Estados Unidos 1929.

VISCONTI, Luchino; **Giorni di Gloria**; Itália, 1945.

SICCA, Vitorio de; os ladroes de bicicleta; Itália, 1948.

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 inglesaà 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 trabalha 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 publico[2], *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 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 Snider 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 Snider, 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.

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

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 especializada[4], não só por o considerar saudosista da era *8-bits*[5], mas também pelas experimentações deste em termos de linguagem e estética; para Erico Borgo[6] 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 americano[8] é, em grande parte, baseado em sub produtos. Em adaptações de séries de televisão, jogos ou mesmo brinquedos[9]. 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-heroi americano (American Spledon,* 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 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

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

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 nexo 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 desapercebidos, 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 Plilgrim 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 Figther* 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 Woddy 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 heroi.

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 farra 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, vamos 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 ai 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'Malley[13] a vida acontece em fases, não em fases como infância, adolescência, faculdade, casamento, mas sim como nos videosgames. Cada vilão que Pilgrim enfrenta é um 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 Marvel[14], vale a pena conferir o que está por vir.

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

14 - Homem-Formiga, baseado nas HQs homônimas.

BIBLIOGRAFIA

BORGO, Érico, **A melhor fase do cinema em quadrinhos 8 bits**. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/critica-scott-pilgrim-contra-o-mundo/>. Acesso em: 20 abr. 2012.

BOSCOV, Isabela. **Veja,** São Paulo, 03 nov. 2004. DVD, p. 75.

BORGO, HESSEL, FORLANI, Érico, Marcelo, Marcelo. **Almanaque do cinema Omelete**: Ediouro ,2009.

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 Snider, 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.

Company of Heroes: Opposing Fronts

Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos

Tainá Ribeiro Nepomuceno [1]
Graduando do curso de Cinema e Audiovisual da UFPEL

Esse artigo se propõe a fazer uma breve análise de problemas e soluções correlatas à escrita e à formatação de roteiros para jogos interativos, uma vez que os jogos eletrônicos são grandes vetores da indústria do entretenimento da atualidade. Também a relacionar tipos de narrativa de jogo com o tipo de roteiro do mesmo, analisando as soluções que roteiristas de jogos tomaram na escrita de seus roteiros, como eles criaram sua própria formatação de escrita.

Os jogos eletrônicos têm se consolidado, cada dia mais, em um grande e bem-sucedido ramo do entretenimento, com um rendimento de 53 bilhões de dólares no ano de 2011 e com uma perspectiva de crescimento para 77 bilhões de dólares no ano de 2015[2], possuem diversos formatos, linguagens e formas diferenciadas de atingir o público.

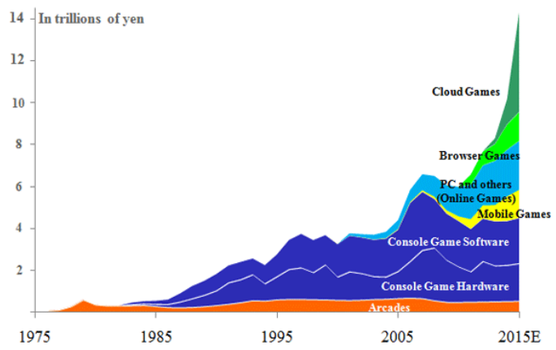
O público de jogos pode encontrar seu produto em diversos meios, pois praticamente é bombardeado por ele, dos grandes *Arcades*, (hardware grandes que normalmente acomodam um único jogo, comum em parques de diversões), aos cada vez menores telefones celular, passando pelos consoles (Hardware, utilizado como meio de interface entre o jogador e jogo) e o computador (que pode atuar tanto por meio de jogos online como ele mesmo ser um console) estão, cada dia mais sendo conhecidos pela sua capacidade narrativa. Podemos ver a gama de variedades de distribuição de jogos no gráfico

1 - r.n.taina.r.n@gmail.com

2 - In: http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market_733.html valores convertidos em dólares a partir da cotação do dia 23/05/2012 pelo site http://www.financeone.com.br/moedas/conversor-de-moedas ambos acessados em 23/05/2012

abaixo[3]:

EXPANSION OF GAME MARKET



Mas o que torna os jogos eletrônicos tão atraentes assim para o público? De acordo com Murray, "O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos" (MURRAY, 2003. Pág. 63) a empresa *Square-Enix* [4] também acredita nesse potencial dos videogames uma vez que, de acordo com a palestra veiculada por seu presidente Yoichi Wada na Chuo University (Tókio – Japão), procura sempre obter o valor da

3 - In: Square-Enix holdings, disponível em: http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page06.html

Tradução e definição dos meios:
Console Game Hardware: Console (ex: Nintendo Wii, PlayStation3, X-Box 360, etc.)
Console game Software: Neste caso, jogos desenvolvidos para determinados hardwares (ex: Mario Kart Wii, que só tem versão para o console Nintendo Wii; God of War III, que só tem versão para o console Playstation3)
Mobile Games: Jogos para celular (ex: Angry Birds)
PC and others (online games): Jogos de computador e outros, online (Ex: World of Warcraft)
Browser Games: Jogos para ser jogados dentro de navegadores na internet (ex: Farmville)
Cloud Games: Jogos para ser jogados em navegadores de internet, mas com uma capacidade gráfica equivalente à dos consoles sem que utilize a memória física do computador para isso, todos os dados seriam armazenados nos servidores, por isso o nome "Cloud Games" que significa literalmente Jogo das nuvens, uma vez que seus dados ficam metaforicamente "nas nuvens", fora do computador.

4 - A empresa Square CO, LTD foi fundada em 1986 e se uniu com a Enix Corporation em 2003 se tornando a Square-Enix. Seus principais títulos em jogos eletrônicos são a linha Final Fantasy® com 44 títulos e 100 milhões de unidades vendidas e Dragon Quest® com 58 milhões de cópias vendidas em 25 títulos. In: http://www.square-enix.com/eng/company/history2.html

experiência do usuário que deve culminar na satisfação do mesmo, algo que não pode ser copiado, (ao contrário do hardware, software, dos códigos de programação, etc.) [5]

Como diz Bateman, "a relação entre videogames e narrativa está constantemente evoluindo"[6], mas ao contrário do que se poderia supor, a narrativa de jogos tem um objetivo bem definido, a imersão. motivação sejam a imersão.

> Imersão é certamente o mais almejado objetivo dos videogames. Imersão é fazer os jogadores se esquecerem que eles estão sentados em suas poltronas apertando freneticamente seus joysticks com a ponta dos dedos, e, no lugar disso, fazê-los acreditar que estão combatendo nazistas, saltando de plataformas por cima de líquidos viscosos ferventes, ou explorando uma mansão cheia de mutantes famintos. Uma boa escrita pode ser um suporte vital para esta esperada experiência. [7] (BATEMAN, 2008. p. 16)

Como o cenário dos jogos eletrônicos é relativamente recente, cerca de 40 anos, não há uma norma específica de como escrevê-los, "Não existe um formato de roteiro universal para jogos" (MUSBURGUER, 2008. p. 183), uma vez que cada nova descoberta cientifica na área revoluciona de modo significativo a maneira de se ver e se fazer jogos eletrônicos, escrever para mídias digitais "significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos" (MURRAY, 2003. p. 149), lembrando sempre da grande função que a maioria dos jogos compartilham: : proporcionar entretenimento para as pessoas.

Ao contrário do que se vê em roteiros de filmes, que utilizam a mesma formatação, (ou seja, a mesma lógica de organização do roteiro cuidadosamente predefinida e comum a todos os roteiristas), não importando os gêneros dos mesmos, nos roteiros interativos

5 - In: http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page20.html acesso em 23/05/2012

6 - The relationship between videogames and narrative is constantly evolving.

7 - Immersion is arguably the ultimate goal of videogames. Immersion is making players forget that they're sitting on their couch twiddling joysticks with their thumbs, and instead making them believe they're mowing down Nazis, leaping from platform over boiling space sludge, or exploring a mansion full of masticating mutants. Good writing can be a vital support for this hopped-for experience.

cada gênero terá suas próprias necessidades, pois gêneros de jogos eletrônicos não envolvem tanto a narrativa do jogo, como acontece nos filmes, e sim a jogabilidade do mesmo. Podemos citar como gêneros, ou melhor definindo, tipos de jogos os seguintes: Jogos de Ação, que exigem um certo domínio no joystick, normalmente envolvendo uma combinação frenética de botões; Jogos de Aventura, onde o jogador é um herói, ou heroína, em um cenário complexo; Jogos de Estratégias, onde o jogador deve tomar decisões complexas em situações simuladas, por exemplo, na política; *Puzzle Games*, jogos de peças, englobam os jogos clássicos simulados por computador, como o xadrez, e jogos de investigação; e Jogos de Descoberta, que seriam equivalentes ao documentário no campo audiovisual (GAL; LE PRADO; NATKIN; VEGA, 2002. Pág. 02).

Escrever para jogos eletrônicos significa respeitar a jogabilidade específica que cada gênero traz consigo, "quando estiver escrevendo para jogos é absolutamente essencial que a jogabilidade e a escrita coexistam atadas o mais próximo possível" [8] (BATEMAN, 2007. Pág. 10) e formatar seu roteiro de maneira que faça sua mensagem ser mais facilmente entendida pelos programadores e outros membros da equipe, pois ele vai passar por uma gama de profissionais com particularidades diferentes e todos eles, dos que trabalham essencialmente com a arte do jogo aos responsáveis pelo gerenciamento financeiro da equipe o entendam, "Todos os elementos visuais, ações, narração ou diálogo, gráficos e descrições de personagens devem aparecer de forma lógica e, quando necessário, em ordem cronológica" (BUSBURGER, 2008. Pág. 183-184)

Para tanto, vamos analisar um trecho do roteiro do jogo *"Company of Heroes: Opposing Fronts"* um jogo de estratégia lançado em 2007 pela THQ para computador, roteiro escrito por Stephen E. Dinehart [9]:

Como escrever para jogos é, de acordo com Murray, escrever tanto os textos quanto como eles são apresentados (MURRAY, 2003. Pág.

8 - When writing for games, it's absolutely essential that the gameplay and the writing remain closely tied to one another.

9 - Exemplo retirado do livro "Writing for Videogame Genres: From FPS to RPG" de Wendy Despain, por questões de espaço, o original em inglês não será disponibilizado aqui e a tradução não deve ser considerada oficial.

Company of Heroes: Opposing Fronts

The Battle for Caen

Por

Stephen E. Dinehart

e a equipe Company of Heroes

Ultimas revisões:

Versão 0.1, 30 de novembro de 2006

Versão 0.5, 14 de dezembro de 2006

Versão 1.0, 18 de dezembro de 2006

Versão 1.1, 03 de Janeiro de 2007

[...]

Versão 2.6, 10 de Maio de 2007 (DESPAIN, 2009. Pág. 223)

149), a autoria do roteiro não é única e exclusivamente do roteirista, como podemos ver por esta folha de rosto, onde a equipe também é creditada, abaixo, mais distante podemos ver toda uma gama de versões assinaladas, pois, "de todos os formatos de escrita para mídia, o roteiro de jogos eletrônicos exige o maior nível de adaptação e de prontidão para reescrever o texto à medida que o processo avança" (MUSBURGER, 2008).

—Página seguinte—

(DESPAIN, 2009. Pág.224)

MISSÃO 1: AUTHIE

N01_01 CHEGADA NO FRONT

TÍTULO SOBREPOSTO: "GOLD BEACH, NORMANDA"

FADE IN:

EXT. OUT OF GOLD - A ESTRADA PARA CAEN - DIA

SOBREPOSIÇÃO:

"Buron – Rodovia Authie: Segundo Setor do Exército Britânico"

"13:42 Hrs, 7 de Junho, Dia D +1"

"QG do 3º Batalhão Móvel"

O Comando Armando Comum marcha em frente em um ritmo constante, descendo a estrada suja, escoltada por dois tanques de Cromwell. Uma caravana do 3º Batalhão se extende pela estrada Authie. Metade do lado francês da região está consumida pelos danos da Guerra.

[...]

Fogo queima à distância

A CÂMERA FAZ UMA PANORAMICA ATÉ A FILA DO EXÉRCITO

Os homens descansavam em cima do Cromwell engajados. Um adesivo no tanque exibia o símbolo do 3º Batalhão e as palavras "Boudica's Boys"

DILLINGAM

...um monte deles.

HAZARD

Sete, Dillingham, sete.

WALLIS

Então o Major Blackmore esvaziou o seu pente neles, e percebeu que, merda, ainda tinha um. Ele avançou em nosso pobre amigo Jerry, agarrando sua baioneta...

SEVILLE

Duas baixas?

O trecho mostrado anteriormente faz parte de uma cutscene, uma parte do jogo não jogável, onde o jogador não interage, apenas assiste, cutscenes são usadas principalmente para mostrar o contexto do cenário do jogo para o jogador, e podemos defini-las como "um pequeno filme apresentado para os jogadores em pontos específicos do jogo" [10](DESPAIN, 2008 . Pág. 294) e como filme, sua concepção é puramente audiovisual e segue a formatação master scenes. Mais adiante vemos o ponto em que o jogo passa da cutscene para o jogo em si:

—Outra folha de rosto—

(DESPAIN, 2009. pp. 226-227)

10 - A short movie presented to the player at specific points in the game.

Major Blackmore olha para o combate adiante

MAJOR BLACKMORE

(com um tom sábio)

Acredite ou não, os deuses responderam...

TRANSIÇÃO SUAVE PARA A CÂMERA PADRÃO DE JOGO

CUTTING

(com crescente intensidade)

3º Batalhão, saiam e defendam o QG, com as ordens do Major Blackmore.

P01_01 DESTRUIR OS PANTERAS E OS GRUPOS DE INFANTARIA

Duração: 5 minutos

O 3º Batalhão sai de trás de sua infantaria e sua proteção para proteger o QG Aliado dos Panteras que surgem fora do mapa, além de Authie (do outro lado do mapa da missão).

CORTA PARA:

Company of Heroes: Opposing Fronts

The witches Cauldron

Neste trecho podemos ver que a descrição da parte jogável do roteiro aparece de forma clara e objetiva, sem definir o que o jogador vai fazer, pois isto é definido exatamente única e exclusivamente pelo jogador, é sua interatividade. Também não é função do roteirista de jogos desenvolver a mecânica pela qual os elementos não jogáveis vão se comportar, essa é a função do *game designer*, como diz Chris Bateman "O roteirista tem de contribuir com sua visão e entender que a escrita é um aspecto do processo de desenvolvimento, não necessariamente a mecânica que guiará o design" [11] (BATEMAN, 2008. p. 20), sendo que, em *puzzle games*, os que, geralmente, são mais guiados por algoritmos matemáticos que por uma narrativa muitas vezes não há a figura do roteirista, apenas do *game designer*.

A seguir, analisaremos a formatação de um trecho do roteiro do jogo

11 - The writer needs to contribute to the vision and understand that writing is an aspect of the development process, not necessarily the engine that drives the design.

de aventura “Bratz: Forever Diamondz” [12], lançado em 2006 pela THQ, roteiro por Wendy Despain, retirado do livro “Professional Techniques for Video Game Writing” da mesma autora:

SF3-5: Special Feature 3-5 – gameplay do desfile de moda

Detalhe da fase:
O jogador terá de entrar no desfile de moda pela, agora aberta, porta dos fundos. O jogador terá de completar o desfile de moda fazendo no jogo tanto a pose quanto a fotografia.

Diálogo:
(O diálogo da fase para o desfile de moda será colocado acima do jogo atual, no estilo de um comentarista. Byron Powell não será visível enquanto durar a fase)

Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#1
BYRON POWELL
É isso aí! Vamos mostrar para essas pessoas o desfile mais quente de Manhattan.

Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#2
BYRON POWELL
Eles precisam ver todos os ângulos – fotografe aí.

Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#3
BYRON POWELL
Pode ficar com o palco garota. Você está ótima.

Modelo 2 se aproxima do ponto de pose#1
BYRON POWELL
Okay, hora de nos mostrar o que você tem.
(DESPAIN, 2008. p. 193)

Nesse trecho de roteiro já vemos uma presença maior de termos de organização para facilitar o trabalho dos programadores, entre os quais listar e catalogar por códigos e números os elementos de

12 - Como no exemplo anterior, o original em inglês não será mostrado aqui devido a extensão, então a tradução não deve ser considerada oficial.

ID da Linha	Estória	Seção	Personagem	Linha	Direção de Voz	Âncora (trigger)	Contexto
101	Oni	Prolog.	Shoki	Aqui é shoki.. Sim eu entendo. Acalme-se estaremos aí logo.	Tom de trabalho, atendendo o telefone	Começo da estória	Na Livraria de Shoki, de noite, as altas estantes de livros estão iluminadas por velas em candelabros (cont.)
102	Oni	Prolog.	Lucy	Não é uma noite calma no final das contas?	Distraída ainda lendo seu livro	Em seguida	
103	Oni	Prolog.	Shoki	Centro. Um chefe de manutenção acabou de ter uma conversa com um funcionário que morreu ali 15 anos atrás. Ele está um pouco triste		Em seguida	
104	Oni	Prolog.	Lucy	Pensei que não caçávamos mais.	Curiosa. Prestando toda atenção agora	Em seguida	

jogo, no caso o nome da fase e os personagens, como essa parte não é essencialmente cinematográfica, por assim dizer, a formatação Master Scene não foi usada, um outro exemplo que segue, também retirado do mesmo livro e da mesma autora é o roteiro de vozes de “Pests”[13]:

(DESPAIN, 2008. p. 194)

No exemplo acima cada linha é identificada para facilitar o trabalho dos programadores, que vão inserir o diálogo na linha de programação correspondente.

No próximo exemplo, o roteiro foi divido em diversas seções bem definidas, cada uma visando atingir uma área específica da equipe, apesar de ser um roteiro apenas das *cutscenes*. O jogo é “*Star Wars: X-Wing Alliance*” lançado pelas LucasArts em 1999, e o roteiro foi

13 - Tradução da autora.

retirado do livro Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG de Wendy Despain. [14]

Lista de personagens da cutscene

Personagens (que aparecerão na cutscene)

Aeron Azzameen (C02)
Irmã do jogador: Mais velha que jogador. Sua espacialidade é a quebra de códigos, corrompimento de dados e hackeamento de computadores geral, treinadora do jogador, confidente e link com a família durante a história, particularmente após o jogador se unir aos Rebeldes. Personagem central e Heroína.

Antan Azzameen (C01)
Tio do jogador: Irmão do pai do jogador, sócio de muito tempo e fundador da companhia de entregas e armazenamento da família. Assume a liderança da família depois que o pai é morto. Personagem central, figura chave no principal ponto de virada da história

[...]

Almirante Ackbar (C08)
Principal comandante militar da Aliança, comandante do Cruzador Independência, calamari

Oficial Rebelde #1 (C05)

Oficial Rebelde #2 (C06)

[...]

Cutscene 1 – Abertura
Principais elementos:
• Fuga dos rebeldes de Hoth
• Créditos
• Encontro na Plataforma da Família
Naves:
• Corellian YT-1800 Transport Otana (Transporte da Família)
• Corellian YT-1300 Transport Sabra (nave do jogador)
• MandalMotors Pursuer-classe Nave de Reforço (Nave de Emon)

14 - Tradução da autora.

• Transporte médio

[...]

Vozes:
• Thomaas Azzameen (Pai e capitão do Transporte da Família)
• Galin Azzameen (Irmão mais velho e copiloto do transporte da família)
• Antan Azzameen (tio e Diretor da Plataforma)
• Olin Garn (Piloto #1 da X-Wing)

Cena 1: A Otana deixando Hoth escoltada por um par de X-wings direto na direção da câmera. A câmera segue o transporte e este segue para longe dela, um Star Destroyer é revelado se movendo para bloquear sua passagem

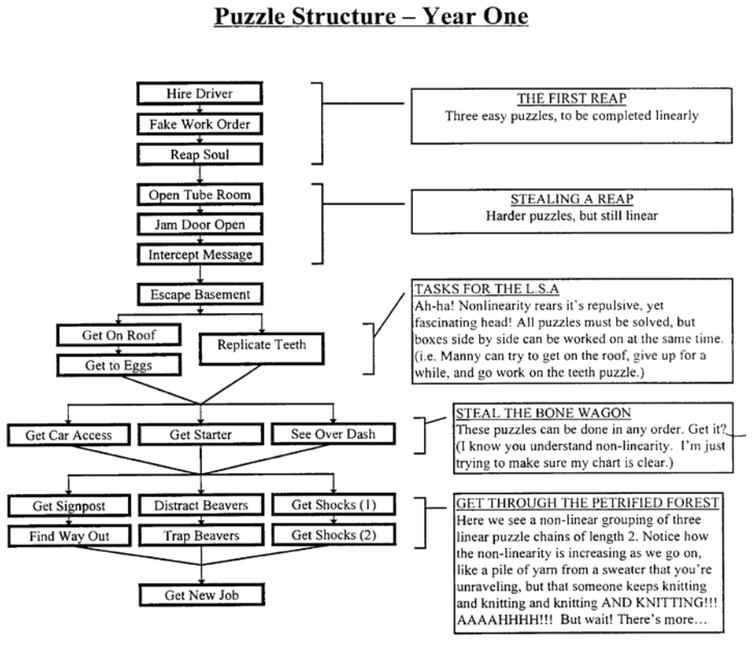
TOMAAS AZZAMEEN sarcástico
"Mas que belo dia para visitar os Rebeldes! Eu posso ver porque cocês vão precisar de tanta bacta!"
O Star Destroyer é acertado por um tiro de canhão de íons vindo de trás da câmera

OLIN GARN confiante
"Não se preocupe, estamos te cobrindo." (DESPAIN, 2009. p. 247-249)

Para roteiros multilineares, os que exploram a interatividade do meio criando uma gama de possibilidades narrativas de acordo com a escolha do jogador, Musburger diz que as cenas alternativas devem ser diagramadas pelo roteirista, num fluxograma, de forma que os programadores e desenvolvedores escrevam os códigos de programação de forma que a ação flua de acordo com a decisão do jogador. (MUSBURGER, 2008. Pág. 186). Como no exemplo seguinte, do jogo Grim Fandango, jogo de aventura lançado pela LucasArts em 1998 [15], roteiro original de Tim Schafer, Peter Tsacle, Eric Ingerson, Bret Mogilefsky e Peter Chan.

(SCHAFER; TSACLE; INGERSON; MOGILEFSKY; CHAN, 1996. p. 03) Veja que no fluxograma a informação aparece clara e objetiva, sendo os quadrados apenas os nomes dos capítulos pelos quais o jogo passa, após fazer esse diagrama, que deve ser feito em conjunto com o

15 - Disponível em: http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc_small.pdf ao contrário dos exemplos anteriores este não foi traduzido, pois quero destacar apenas o fluxograma.



game designer, o roteirista então deve fazer uma descrição detalhada de cada capítulo, bem como dos personagens que estarão envolvidos nas ações.

No exemplo a seguir, retirado do livro Roteiro para Mídia Eletrônica, (MUSBURGUER, 2008. p. 182-183) podemos ver como a ação pode ser descrita em um roteiro multilinear, que poderia ter sido feito com ou sem o fluxograma bem definido:

Old LM: Com licença, senhor. Essa arma que o senhor segura é minha. O senhor poderia devolvê-la?

Haxan: Quê?

Haxan está confuso por ver um de seus inimigos um Lizard, pedir a ele que devolva sua arma. Haxan Também se pergunta porque o velho está ferido e cansado.

Opções de jogador

1. Devolve a espada

2. Fica com a espada

3. Mata o velho

1.Haxan confia no homem e devolve sua arma

Haxan: Não sei quem fez isso ao senhor... Mas parece que o senhor precisa mais disso do que eu. Tome, pegue essa espada, velho

Haxan entrega a espada para o velho.

Old LM: Obrigado... essa espada não é de melhor qualidade, mas é melhor do qualquer coisa que você encontrará por aí. De qualquer forma, caso esteja se perguntando quem sou eu, meu nome é Chip e sou um ferreiro, assim como você.

[...]

2.Haxan gosta da espada e decide ficar com ela.

Haxan: Desculpe, velho, mas tenho certeza de que farei um melhor uso dela que você.

Quanto mais linhas de narrativa diferentes, mais complexo e abrangente fica o fluxograma e consequentemente mais interativo é o jogo, quanto mais liberdade o jogador experimentar, mais poderoso será o sentido do enredo, (MURRAY, 2003. Pág. 197) ao passo que "na busca por complexidade e abstração, corremos o risco da incoerência" (MURRAY, 2003. p. 193), ou seja, muitas vezes não é realmente necessário que a ação se desenvolva tão complexamente, o roteirista não pode esquecer que o objetivo do jogo deve ser, sempre, o entretenimento.

Assim, o roteirista de jogos tem o desafio de criar narrativas envolventes e interativas, que possam funcionar com a mecânica definida pelo *game designer*, nunca se esquecendo que o roteiro vai passar por uma vasta gama de profissionais, cada um na sua área, sabendo que sempre que necessário será solicitado a ele que reescreva o roteiro todo ou partes do mesmo para que se adéque a uma ou outra necessidade da equipe.

O roteirista de jogos também tem de explorar as possibilidades do gênero escolhido, tomando cuidado para não cair no exagero, cuidado para não ferir a própria unidade narrativa na ânsia de explorar ao máximo a mecânica do jogo e os gráficos, pois, para que

a imersão se consolide é necessário que haja momentos dramáticos bem definidos, é necessário que jogador e personagem estejam de acordo, e fazer com que eles se identifiquem de tal modo, é função do roteirista.

Enfim, o roteirista de jogos eletrônicos tem de se lembrar, que, embora os jogos eletrônicos também sejam um produto audiovisual, áudio e vídeo não são os únicos elementos que um jogo tem de ter, e, na falta de uma formatação padrão, o roteirista tem de perceber as necessidades da equipe e as necessidades de sua narrativa, desenvolvendo sua própria formatação de forma a atender todas as demandas de sua equipe, que, dependendo do gênero, da mecânica e da relação roteirista-*game designer*, precisará de mais ou menos narrativa, mais ou menos profundidade, mas sempre extremamente clara, objetiva e precisa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATEMAN, Chris. "Game Writing: Narrative Skills for Videogames" EUA. Charles River Media. 2007

DESPAIN, Wendy "Professional Techniques for Video Game Writing". EUA. A K Peters, Ltd. 2008

DESPAIN, Wendy "Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG". EUA. A K Peters, Ltd. 2009

GAL, Viviane; LE PRADO, Cécile; NATKIN, Stéphane; VEGA, Liliana. "Writing for Videogames". 2002

MURRAY, Jannet H. "Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço" São Paulo. Editora UNESP. Traduzido por Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol 2003.

MUSBURGER, Robert B. "Roteiro para Mídia Eletrônica: TV, rádio, animação e treinamento corporativo" Rio de Janeiro. Elsevier Editora Ltda. Tradução de Natalie Gerhardt. 2008

MICHAUD, Laurent "The video game software market will grow from EUR 41.9 billion in 2011 to almost EUR 60.6 billion in 2015" França. IDATE. 2012. Disponível em: http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market_733.html> Acesso em: 28 Maio 2012

SCHAFER, Tim; TSACLE, Peter; INGERSON, Eric; MOGILEFSKY, Bret; CHAN, Peter "Grim Fandango: Puzzle Document", 1996. Disponível em: < http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc_small.pdf> Acesso em 31/05/2012

WADA, Yoichi "The Structural Transformation of the Game Industry". Japão. Palestra na Chuo University. 2011. Disponível em: < http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page01.html> Acesso em: 28 Maio 2012

Tirador (Brillante Mendoza, 2007)

O novo e o velho modernismo no homem pós-histórico de Flusser

Augusto Dantas[1]
Graduando do curso de Cinema e Audiovisual da UFPEL

O presente texto busca desenvolver uma análise crítica em relação às proposições sobre formalismo e mídia do ensaio "Linha e superfície" (FLUSSER, 2007), de Vilém Flusser, e o que compõe uma tendência a uma visão moderna e progressista em seu desenvolvimento, além de tratar da aplicabilidade das observações do autor à uma posição independente em um contexto "periférico" de cultura. Em seu ensaio, Flusser desenvolve uma diferenciação entre o pensamento em linha e o pensamento em plano, utilizando como base a representação Euclidiana do espaço[2]. Para o autor, o "pensamento linear" se utiliza de pontos lidos sucessivamente, historicamente, formando um discurso linear montado em coordenadas cartesianas (a linha composta de sucessivos pontos). A linguagem linear assume, então, uma posição histórica, conceitual, diante dos fenômenos. O "pensamento em superfície", imagético, é a-histórico, lido em completo num só momento, formando um plano discursivo, não-cartesiano, caracterizando a linguagem imagética como uma posição a-histórica, mítica, uma projeção dos fenômenos. Incorporando a linearidade e a imageticidade, o vídeo, ou cinema, representaria uma linguagem interdependente, onde o desenvolvimento linear (a historicidade, sucessividade) e o desenvolvimento em planos (as imagens, instantâneas) seriam ferramentas para atingir uma resolução formal buscada pelo autor, atingindo a posição pós-histórica a lidar com conceitos em imagem, formalística. Ainda, a incorporação da linguagem linear à linguagem imagética seria necessária para inserir um elemento de critério, um valor crítico conceitual, por conta do risco das imagens substituirem os fenômenos, por seu poder de "se

1 - augusto.cesar.souza@gmail.com

2 - Uma representação *n* dimensional do espaço. Simplificando, um espaço bi-dimensional corresponde a um plano (altura e largura) e um espaço tri-dimensional corresponde a um volume (altura, largura e profundidade), etc.

[sustentarem] por si mesmas e então [perderem] o o seu sentido original [de representação dos fatos]" (FLUSSER, 2007, p. 116). O desenvolvimento do sistema vídeo e da mídia de massa imagética (*broadcast),* gera uma divergência na dinâmica mito/conceito, identificada pelo autor, pois permitiriam ao receptor da mensagem recombina-la, altera-la formalísticamente. Flusser considera o desenvolvimento tecnológico como gerador de mudanças essenciais ao provocar uma modificação na estrutura da mídia e, considerando os fatos como mediados, as questões determinantes na vida do indivíduo seriam dependentes do meio (mídia). Ao momento em que a mídia se torna interativa, o espectador adquire o controle formalístico da informação, se tornando autor. No texto, estão presentes duas abordagens, uma existencial abstrata objetiva: diferenciar as potencialidades entre as formas de representação num universo abstrato, com discurso a certa maneira obscuro mas rico em ícones, que se atem muito pouco a questões concretas; e uma abordagem política concreta subjetiva: valorando fases, tempos, formas e extratos sociais, delimitando sua adequação ou inadequação, num sistema progressivo de tons futuristas.

Numa diferenciação qualitativa entre linha e superfície, Flusser delimita uma definição de ocidente restrita a um pequeno extrato da tradição de elite européia, produtor de um pensamento histórico documental e burocrático. Não faz jus, portanto, ao que tem sido a vivência popular ao afirmar que "o pensamento oficial do ocidente expressava-se muito mais por meio de linhas escritas que de superfícies [nos últimos cem anos]" (FLUSSER, 2007, p. 110). Qual, especificamente, é a oficialidade e onde fica o ocidente? Existe uma complexidade histórica Africana e Americana, suas culturas ricas em representações bidimensionais e tridimensionais. As relações de significados expressas pela música, dança, pintura corporal, costumes, rituais, etc, sua estrutura e especificidades de leitura, estão longe de serem, ao que toca às massas, principalmente lineares. Mesmo a oralidade não adquire, neste caso, uma conotação de oratória (linear) mas por vezes de canto, de sonoridade. Igualmente, na história popular européia, os componentes da cultura popular[3] *(folklore)* "ocidental" estão presentes em quantidade e significância considerável nas manifestações imagéticas. Estes componentes são

3 - A cultura que provém espontaneamente do povo, em sentido diametralmente oposto à "cultura de massa", que se refere ao produto da "indústria cultural", voltado ao consumo das massas.

Amarelo Manga (Claudio Assis, 2003), no rádio, Roger de Renor e seu programa, o Sopa Diário, ao fundo, a travessia que liga o centro da cidade ao Recife Antigo. (Fonte: DVD)

fatores de composição da etnicidade e formam a vivência básica dos povos como entes associados. Flusser trata de um pensamento linear cartesiano e acadêmico que apenas muito recentemente veio a se tornar algo de concreto na vida das massas, ainda assim com ressalvas. O texto se dirige a este conjunto de pessoas, no seio da academia e do pensamento linear, talvez na esperança de lhe causar renovação, mas não é proveitoso transpor esta situação restrita a uma amplitude social. Mesmo se considerarmos apenas a realidade da massa trabalhadora urbana, ao conjecturar que "as superfícies eram raras no passado. […] Mas não equivaliam em quantidade nem em importância às superfícies que agora nos circundam."(FLUSSER, 2007, p. 102), ainda assim observaremos que, mesmo no ápice da industrialização, de ímpeto linear e massificante, os meios imagéticos constituiram uma parcela considerável das manifestações presentes no cotidiano dos indivíduos: posters, cartazes, sinalizações, etc. Aliás, é nesta sociedade industrial que inicia, com a fotografia e a imprensa, a sociedade midiática e imagética que Flusser identifica como a atual. O autor considera as manifestações da cultura popular míticas e primitivas, superadas, quando, "em sua primeira posição, o homem encontra-se em meio a imagens estáticas (os mitos). Em uma segunda posição, coloca-se entre conceitos lineares progressivos (a história). Em uma terceira posição, ele se vê em meio a imagens que ordenam conceitos [lineares] (o formalismo)." (FLUSSER, 2007, p. 121). Mas quem de fato se coloca em meio a conceitos lineares, se supondo não ser o povo que não vivenciou esse conceitualismo, a que se presta essa definição?

Atingindo a atualidade Flusser identifica "a divisão de nossa sociedade em uma cultura de massa, [imagética] […] (ficção-em-superfície) e uma cultura de elite […] (ficção linear)" (FLUSSER, 2007, p. 116) sabendo de que "podemos participar dos dois tipos de mídia, mas [a ficção-em-superfície] requer, para isso, que primeiramente aprendamos a usar suas técnicas." (FLUSSER, 2007, p.115). Dessa maneira se constroi o paradigma de ser integrado a uma cultura de elite conceitual, linear e cartesiana ou a uma cultura de massa e massificante, da qual as massas (ou o indivíduo massificado para ser mais exato) não detem os meios de produção em última instância, sendo alienadas ao consumo da cultura imagética como é provida. Ao encontrar no vídeo e na TV a possibilidade do consumidor/espectador tomar, a certa maneira, o controle produtivo da cultura

e atingir o "terceiro momento do homem"[4], Flusser chega num ápice de modernismo positivista, depositando a solução de paradigmas na inovação tecnológica, onde o desenvolvimento dos meios (mídia neste caso) precede o das relações de produção e preconiza o surgimento de uma "nova sociedade", similar à ideia de que o desenvolvimento da automação industrial resolveria o paradigma do trabalho. Na revolução do vídeo de Flusser – que atualmente atinge um estágio além da conjectura do texto, com a internet – o espectador tem um controle relativo sobre o meio, pode escolher, assistir, produzir, montar, distribuir, ser assistido. Pode assumir a posição formalística, se assim desejar, em um universo abstrato, contudo, o domínio sobre o meio não lhe é possível, nem à massa de indivíduos. O controle que possuem é apenas o que lhes é oferecido pelo produto, não há nenhuma mudança concreta nas relações de produção ou de consumo, apenas arranjos novos, uma nova dinâmica de mercado, a interatividade. O controle sobre o meio é um controle concreto, decorrente de relações sociais concretas, reverbera na massificação do sujeito, não pode ser atingido se não pelo desenvolvimento das contradições concretas. O espectador tem controle sobre o produto, pode realizar o produto, mas o meio é o limite (determina ele), o que existe, existe no meio e sobre ele agem forças massificadoras e universalizantes, tudo se torna entretenimento, o meio é a mensagem. O controle da TV permite recortar imagens de uma cultura predefinida, uma colagem de produções dadas, as resoluções formais a que atingiria o espectador, como espectador/consumidor, seria a preferência, o nicho de mercado, a redundancia com o meio. Do mesmo modo, o video por si não representa tendência a modificar essencialmente as relações de produção, a capacidade de produção passa ao consumidor mas o controle da produção está na mídia, sendo perfeitamente integrado à sociedade de consumo. A internet, mais que qualquer outro meio, transportou as relações concretas à um universo abstrato. Seu nível de interatividade é, desde o princípio, tão amplo e tangível ao indivíduo e, também, tão universal que cria a possibilidade de uma pessoa alterar livremente as estruturas deste espaço, criar conceitos, supondo tenha a habilidade necessessária. Ao momento em que se projetam no espaço virtual os mecanismos de controle do espaço físico, a alteração livre do espaço virtual recai em uma possibilidade de alteração livre do espaço físico, seria possível, teoricamente, a um indivíduo provocar guerras ou derrubar governos, gerar uma nova realidade, manipular conceitos concretos, bastando apenas apertar alguns botões do mundo físico virtualizado – o mesmo que poderia ser atingido por um dos donos de uma das megacorporações da imprensa no mundo. A internet representa uma mudança no arranjo das relações sociais de fato, ao virtualizá-las em um espaço, um hiperespaço, abstrato mas ainda assim tangível. Na pratica, esta liberdade, esta potência do indivíduo em criar conceitos não é explorada, porque é precedente a isto outras relações concretas, físicas ou virtualizadas. O homem/consumidor deseja uma posição ativa no entretenimento que determina o que é o homem/consumidor, deseja construir conceitos de entretenimento e vivênciar este entretenimento, uma superestrutura utiliza as ferramentas disponíveis para manter este homem consumidor e produtor de consumo. Atos divergentes a isto são atos de guerrilha. A internet como meio foi absorvida pela sociedade de consumo, agora cada vez mais descentralizada e incutida no indivíduo abstraído, dissociado, massificado em nichos e virtualizado. A mídia se abre ao consumidor/produtor. A vivência física se transmite à virtualidade, sanitizada e eufemizada em decoração, o ativismo de escolher as cores e a forma de sua representação redundante na virtualidade.

O texto de Flusser apresenta uma concepção histórica dialética, como exibe no último capítulo, numa base teórica que incorpora elementos do espetáculo[5] e da concepção de arte (ou linguagem de elite) em interferência crítica com uma sociedade de consumo de massas, alienante[6]. No entanto, seu interesse não é o das "contradições históricas", como diz, mas sim o da consciência da estrutura em que está inserido o indivíduo. A enxerga, talvez, como numa estrutura natural (ou naturalizada), onde o homem afirmativo exerce o seu domínio e afirma seu caráter humano (ou pós-humano). No capítulo "Rumo à um futuro pós-histórico", Flusser transpõe o *übermensch* de Nietzsche à uma sociedade midiática, afirmando que "a posição histórica […] é complementar para [o homem em] posição formalística. E isso significa que o conflito histórico, incluindo guerras e revoluções, não parece propriamente um conflito do ponto de vista formalístico, mas jogadas complementares em um jogo" (FLUSSER, 2007, p. 124). Ao lado de alguns momentos de exaltação ao novo, ao que pode vir a ser com a tecnologia, com o "progresso", isto provoca uma sensação modernista, uma esperança futurista, quase positivista, não fosse

4 - A posição formalística.

5 - "A sociedade do espetáculo" e filmografia correlacionada de Guy Debord.

6 - Flusser incorpora discussões recorrentes às teorias de Theodor W. Adorno, mas assume uma posição claramente diversa.

pelo seu último parágrafo:

> A primeira possibilidade é a de o pensamento imagético não ser bem-sucedido ao incorporar o pensamento conceitual. Isso conduzirá a uma despolitização generalizada, a uma desativação e alienação da espécie humana, à vitória da sociedade de consumo e ao totalitarismo da mídia de massa. Parecerá muito com a atual cultura de massa, até mais, inclusive, e a cultura de elite desaparecerá para sempre. É esse o fim da história em qualquer sentido […] A segunda possibilidade é a de o pensamento imagético ser bem-sucedido ao incorporar o conceitual. Isso levará a novos tipos de comunicação, nos quais o homem assumirá conscientemente a posição formalista. (FLUSSER, 2007, p. 125)

Em ***Tirador*** (Brillante Mendonza, 2007), na escolha por uma produção mínima dos elementos e no desapego por uma linguagem clássica de representação, o diretor constrói um discurso forte e evidente, universal como imagem mas em totalidade intrinseco ao espaço onde foi produzido.
(Fonte: DVD)

A esperança por uma nova sociedade proveniente unicamente da novidade é dubitável. O surgimento da novidade não se consolida automaticamente em uma nova sociedade, mas pode possibilitar uma consolidação renovada e mais potente da mesma sociedade de consumo com seus tantos séculos de idade. Flusser, como Adorno, enxerga na cultura de elite uma força de direcionamento crítico: o discurso crítico que não se volta unicamente ao consumo, contudo, ao contrario de Adorno, a critica para Flusser é a capacidade técnica, a funcionalidade, a ferramenta capaz de lançar clareza à imagem turva e lhe tornar mais eficiente como comunicação. A incorporação de uma cultura de elite não pode servir como resolução fundamental às massas, provém de uma exclusividade e não cabe, sozinha, à vivência das massas. A combinação de linguagem imagética, de massas e linguagem conceitual, de elite, continua a ser alienante, uma alienação do "mítico primitivo" aceita pelo autor em face ao novo, ao novo homem, mantendo a tendência universalizante do moderno. Uma aproximação que de fato contrapõe tanto um triunfo absoluto da sociedade de consumo quanto a alienação por um pensamento universalizante, é a combinação entre mídia de massas, conceito e cultura popular. A raiz cultural é de uma funcionalidade orgânica, diferente da funcionalidade demente do produto da sociedade de consumo. Essas manifestações possuem os indivíduos como agentes, mesmo em sua parcela de espectatoralidade. Não se espectora ou consome um rito, salvo como estrangeiro, se atende à um rito, a posição de observação também é de agente, de realização. De fato, a cultura popular é um fenômeno que emana dos indivíduos associados, não um estado estático replicado, mas sim a

resolução formal e conceitual da vivência dos indivíduos, levando em consideração que estes indivíduos concretamente existem em um espaço histórico, físico, político e social específicos. Em contraposição o moderno, pensamento conceitual, e o pós-moderno, sociedade midiática, promovem uma alienação do que é específico aos indivíduos por uma universalização do indivíduo singular e dissociado, abstrato. A incorporação do conceito pelo formalismo não é algo porvir, mas algo que já ocorreu, não como revolução social mas como movimentos, neste ponto me refiro à anti-arte e sua forma-conceito destrutiva do Dadaismo e ao projetismo/*design* e sua forma-conceito construtiva da Bauhaus. Ambos lançaram suas bases para uma sociedade universalizada onde se daria a vivência da forma, e onde a interação com a forma atingiria o conceito. Quando a universalização dissociativa se desenvolve à tal ponto onde o meio substitui a forma e o conceito, culminando na sociedade midiática e na Pop-art, o homem é completa abstração. Flusser trabalha com esse homem, sabe que o surgimento de uma nova ferramenta tende também à uma forma mais eficiente de dissociação que caminha à uma não-mensagem. O que lhe interessa é que esse homem mídia atinja uma hiperlinguagem, nova, capacitada pelo novo, amplificada pelo pensamento conceitual. É preciso preservar a capacidade de mensagem ou seria a amplificação de um sinal mudo. Mas, o que esse além-homem abstrato, que é pura mídia, iria amplificar, se não mídia pura? Religião mídia, política mídia, mitos midiáticos, associações abstratas. Atingiria um estado orgânico de indivíduo coletivo, uma coorporação. Talvez este além-homem se dedicasse a colar uns e outros vídeos-história e desenhasse a própria sociedade midiática espetacular como um jogo, transparecendo sua estrutura, ou uma maçã mordida em fundo branco. Não é a capacidade de produção por si que se concretiza em mudança de fato. O homem pós-histórico é o desenvolvimento de uma cultura de universalização abstracionista, faz sentido que a posição histórica lhe tenha sido superada porque este homem não consegue atingir, ou se aliena, de sua vivência concreta. A apropriação da linguagem conceitual pela formal, isoladamente, cria novas relações de mercado em lugar de contrapor a sociedade midiática e de consumo por não ir contra as relações de universalização e massificação dissociativas. Em contrapartida, a introdução do elemento concreto da cultura popular , amplificado de maneira independente em uma mídia de massas, acompanhado de uma resolução formal e conceitual que caiba ao contexto concreto e se extenda ao universo abstrato, gera uma base

associativa e inalienável. Por ser concreto, depende da interconexão dos espaços[7], não resiste a um deslocamento artificial de contexto, não pode ser subvertido em produto. A tentativa de incorporar a contra cultura à nicho de mercado, por exemplo, resulta em uma cópia imagética destituida da estrutura básica, convertida em decoração, se torna *kitsch*. A contra-cultura possui características básicas similares à cultura popular, sua existência exige uma intersecção específica de espaços e uma relação associativa de indivíduos. Uma das características dos movimentos de contra-cultura é exatamente o desenvolvimento do conceito em interconexão com a linguagem imagética, de massa, atingindo resoluções formais com proposições que se opõem às relações sociais vigentes. Um movimento não-dissociativo, não-alienante que atingisse as massas e, além disto, fosse uma vivência das massas – dos indivíduos concretos não-dissociados que existem numa intersecção de espaços e se projetam ao abstrato – deveria necessariamente incorporar a cultura popular e sua dimensão concreta, projetada em pensamento conceitual abstrato e em pensamento imagético, numa resolução formal que atingisse as relações básicas. Circunstancialmente esse movimento se enquadraria em ativismo radical e contra cultura.

A vivência concreta é multidimensional, a abstrata é adimensional, a produção de resoluções formais não é uma revolução social por si, pode caber mais a um novo fetiche mercadológico. É fundamental que ao utilizar uma linguagem de amplitude e um meio de amplitude, se esteja produzindo cultura popular, não cultura alienante, não fetiche mercadológico. É necessário que os sistemas de produção e distribuição estejam baseados em relações concretas e associativas, independentes, espontâneas, livres e não alienantes. É necessário criar um meio próprio, paralelo, talvez parasitário[8] à mídia da cultura de massa, porque esta mídia não irá provocar transformações essenciais pela simples inovação tecnológica.

O videoclipe de ***Sangue de Bairro*** (Paulo Caldas e Lírio Ferreira) combina imagens do filme Baile Perfumado (Paulo Caldas e Lírio Ferreira, 1997) com perfomances de Chico Science e Nação Zumbi. Há uma interconexão indissociável entre a cultura popular pernambucana, o movimento mangue-bit, os acontecimentos históricos, o contexto em que surgiram o filme e a banda, entre outros fatores, que ecoam na vivência concreta dos indivíduos.
(Fonte: Broadcast)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.* São Paulo:
Cosac Naify, 2007.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

AMARELO MANGA. Claudio Assis. Brasil, 2003, filme 35mm.

BAILE PERFUMADO. Paulo Caldas e Lírio Ferreira. Brasil, 1997, filme 35mm.

SANGUE DE BAIRRO. Paulo Caldas e Lírio Ferreira. Brasil, vídeo.

TIRADOR. Brillante Mendonza. Filipinas, 2007, DigiBeta/vídeo.

7 - A interação entre uma dimensão física, histórica, sociológica, etc.

8 - *Hacking*, *cracking*, distribuição não-autorizada, quebra de direitos autorais, distribuição compartilhada, pirataria, entre outros.

DOM QUIXOTE

O QUE ESTAMOS LENDO

Para leigos

Adriana Androvandi*

A jornalista brasileira Ana Maria Bahiana, residente em Los Angeles (EUA) desde 1987, lançou neste ano o livro *Como ver um filme*, pela editora Nova Fronteira. A autora esteve em Porto Alegre para uma sessão de autógrafos e bate-papo em 27 de maio de 2012. Além de crítica de cinema (escreve seu blog Hollywoodianas no portal UOL Entretenimento), também foi autora do argumento, corroteirista e coprodutora do filme *1972*, lançado no Brasil em 2006.

Em seu livro, a autora procura ser didática em relação à produção de cinema, procurando apresentar todas as etapas necessárias ao desenvolvimento de um filme. Começa sua obra abordando a relação entre a arte e a indústria, salientando que as produções são suscetíveis às pressões do mercado. Para ela "os tempos românticos de 'uma idéia na cabeça e uma câmera na mão' se foram" (BAHIANA, 2012, p.18). Ana Maria ressalta que há toda uma produção cinematográfica que pode se ater a esse princípio, assim como existem produções audiovisuais cujos destinos podem ser as galerias, museus e salas especiais. Mas não é sobre esse deste tipo de filme que ela escreve e sim sobre os que chegam aos cinemas, locadoras e canais de televisão. Enfatizando o cinema como um negócio, há uma página com dados concretos de custos médios de produções em diferentes países.

Depois de fazer uma breve incursão pelos primórdios do cinema, citando Georges Méliès e outros nomes consagrados, analisa os diferentes gêneros cinematográficos, como drama, comédia, ação/aventura, ficção científica/fantasia e suspense/terror. A autora parece preferir partir do detalhe para chegar ao todo, dando como exemplos diversos filmes ao mesmo tempo em que explica diferentes fases da criação e do desenvolvimento. Explica ainda o uso das metáforas e a lógica dos clichês. Os capítulos são entremeados com boxes que podem servir como guia rápido para uma análise fílmica.

A escritora é honesta ao expor, no início de seu livro, que ele não tem a pretensão de ser teórico ou de formar cineastas, por já existem no mercado boas obras para este fim. Ela pretende simplesmente ajudar a formar plateias mais informadas e críticas. Para leigos, pode ser um bom livro, apesar das referências que Ana Maria vai fazendo ao longo da obra pressupõem que o leitor tenha visto uma boa parte da filmografia consagrada mundial. Para cinéfilos, estudantes ou docentes da área de cinema, será redundante em relação ao que provavelmente já sabem.

Como ver um filme
Ana Maria Bahiana
Nova Fronteira, 2012

*Crítica de cinema do Jornal Correio do Povo e mestre em Comunicação Social pela PUCRS
adri.ez@terra.com.br

O Choque do Real

Fatimarlei Lunardelli
UFRGS

No mundo de excesso de imagens no qual vivemos é grande a desconfiança quanto à veracidade do que é mostrado. Em torno da questão permanente do realismo nas imagens, a pesquisadora Beatriz Jaguaribe apresenta a obra *O choque do real: estética, mídia e cultura* (Rocco, 2007). Professora da Escola de Comunicação da UFRJ, a autora é doutora em literatura comparada pela Universidade de Stanford e tem pesquisa na área dos estudos culturais, estudos midiáticos, literatura e cultura urbana. Possui vários estudos sobre o Rio de Janeiro, desde o final do século 19 até os dias atuais.

A obra reúne uma série de seis ensaios articulados em torno do objetivo de compreender como as atuais estéticas do realismo na fotografia, no cinema, na literatura e nos meios de comunicação contribuem para moldar nossa percepção da realidade. O primeiro ensaio *Modernidade cultural e estéticas do realismo* que trata da Modernidade enquanto projeto, momento histórico e experiência cultural introduz a questão teórica em torno da qual a obra se organiza. Apresenta uma síntese didática bastante útil para leigos iniciarem-se no tema. A autora discorre sobre uma das postulações da modernidade tardia que entende que o acesso ao real e à realidade somente são possíveis por meio de representações, narrativas e imagens. Trata-se, então, de verificar que imaginários culturais se expressam nos discursos que, num mundo globalizado, enfatizam a estética realista sobre outras formas de representação.

O Rio de Janeiro do passado e do presente é objeto de dois artigos. Escrito em colaboração com Maurício Lissovsky, *O visível e os invisíveis: imagem fotográfica e imaginário social* estabelece uma relação entre três diferentes tempos históricos. Ao relacionar retratos de escravos no século XIX, passando pelo projeto modernista do governo Getúlio Vargas até os projetos de inclusão visual das favelas em 2005 os autores demonstram como a fotografia pode expressar conceitos de sociedade, nação e comunidade. Já *Favela Tours: o olhar turístico e as representações da "realidade"* aborda o interesse turístico pela favela como parte da busca da contemporaneidade pelo exótico, pela intensidade de experiências de "realidade autêntica".

Um dos melhores artigos é aquele no qual a autora desenvolve o conceito central em torno do qual articula o livro. Em *O choque do real e a experiência urbana: cartões-postais da metrópole híbrida* afirma que essa estética visa um efeito de espanto catártico no leitor ou espectador sem ser, necessariamente grotesco, espetacular ou sensacionalista. "O impacto do 'choque' decorre da representação de algo que não é necessariamente extraordinário, mas que é exacerbado e intensificado" (p.100). Jaguaribe enfatiza que o conceito de "choque" está intimamente ligado ao de "efeito do real", distinguindo-se, entretanto, pelo fato do primeiro produzir uma intensidade e descarga catártica e o segundo, abalizar a autenticidade da situação-limite.

O estudo de produções em torno da escrita do "eu" ou de caráter biográfico são objeto do artigo *Realismo sujo e experiência autobiográfica: vidas reais e autoria*. Na era dos blogs e fotologs, público e privado se imbricam, assim como o real e o ficcional como uma busca por uma significação e coerência para um mundo instável, a partir da subjetividade. A essas narrativas de pessoas reais, a autora relaciona dois artistas cuja obra vincula-se às estéticas realistas e à experiência autobiográfica, o escritor cubano Juan Pedro Gutiérrez e a fotógrafa americana Nan Goldin.

O livro termina com *Bonecas hiper-reais: o fetiche do desejo* onde, ainda que se mantenha no âmbito das produções midiáticas, a ênfase é para o universo das fantasias eróticas, especialmente o fetichismo. Aqui já não predomina o "efeito do real", aquele que contempla a expectativa por uma experiência intensa. Trata-se de um hiper-realismo, que, com o benefício do desenvolvimento tecnológico, produz um estranhamento na realidade.

Os temas desenvolvidos por Beatriz Jaguaribe em *O choque do real: estética, mídia e cultura* são de interesse permanente para todos aqueles que desejam compreender melhor os processos de representação das produções midiáticas. O valor da obra está na densidade teórica, clareza e síntese como aplica os conceitos aos objetos analisados. É obra abrangente e atual que elucida questões que perpassam a sociedade.

O choque do real: estética, mídia e cultura
Beatriz Jaguaribe
Rocco, 2007

O filme nas telas

Cíntia Langie

Nos últimos anos, vem surgindo uma série de pesquisas sobre a área de mercado de cinema, sobre distribuição de filmes e sobre economia da cultura. Alguns desses estudos, de grande importância para o meio cinematográfico, transformam-se em livros, como é o caso de *O filme na telas: a distribuição do cinema nacional,* da pesquisadora Hadija Chalupe da Silva.

O livro é resultado de sua pesquisa de Mestrado no programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), onde a autora hoje realiza o Doutorado, pesquisando co-produção no cinema brasileiro, mantendo assim o foco de seus estudos no mercado do audiovisual de nosso país.

O livro *O filme nas telas: a distribuição do cinema nacional* foi lançado pela editora *Ecofalante* em 2010 e apresenta uma série de apontamentos sobre o espaço audiovisual brasileiro, focando seu ponto de análise sobre as diferentes categorias de distribuição do filme nacional, sem deixar de abordar as características do parque exibidor brasileiro e os mecanismos de fomento para o audiovisual.

Portanto, trata-se de uma leitura obrigatória aos envolvidos com cinema no Brasil, pois o livro auxilia na compreensão a respeito das duas etapas da cadeia do cinema que ocorrem depois da produção. Na grande maioria das vezes, os estudos da área audiovisual e as disciplinas das faculdades de cinema estão focados nas etapas de produção de filmes (roteiro, direção, fotografia, análise fílmica, etc). E é por debruçar-se sobre o outro lado da realidade cinematográfica – a comercialização do filme – que a obra se destaca. Sendo hoje a difusão das obras o gargalo na disseminação de conteúdos audiovisuais, não só no Brasil como em diversos países da América do Sul e da Europa, livros como este tornam-se verdadeiros guias para quem quer se aprofundar no assunto.

Durante as 176 páginas do livro, a autora esclarece distintos aspectos desse tema. Inicialmente, ela declara haver diversas categorias de lançamento e comercialização utilizadas por diferentes empresas brasileiras, possuindo cada filme sua particularidade de "atração" para o público.

De acordo com a pesquisa de Hadija, cada empresa distribuidora, dependendo de seu porte e de sua constituição empresarial, possui uma maneira de divulgar e comercializar o filme. Para ser organizado o plano de distribuição, é feito inicialmente um planejamento de lançamento estimado, com base no público que se espera alcançar com a produção. A partir dessa iniciativa, o distribuidor passa a ter parâmetros para determinar os custos de propaganda e o número de cópias, sabendo que o resultado final poderá ou não atingir as expectativas almejadas.

A grande contribuição do livro é a categorização elaborada pela autora a respeito dos diferentes modos de se lançar um filme no Brasil. Para tanto, Hadija criou uma metodologia de análise, que consiste em verificar quatro pontos principais de cada obra cinematográfica: o número de cópias estabelecido por lançamento; as estratégias de divulgação que sustentam o lançamento de cada filme (estratégias de marketing), que consequentemente implicam no montante a ser investido no filme; as parcerias estabelecidas (co-produções nacionais e internacionais, patrocínios, apoios) e também os "elementos de prestígio" de cada filme (notoriedade dos atores, da equipe técnica, do tema, entre outros).

Partindo desse método, o livro descreve quatro categorias de filmes do cinema brasileiro. A primeira delas é o **Filme para Grande Escala**, que seriam aquelas obras no estilo *blockbuster*, com atores conhecidos da televisão, lançadas com muitas cópias e com uma propaganda massiva. A segunda categoria seria o **Filme de Nicho**: filmes lançados com poucas cópias visando a uma fatia específica do público. São obras geralmente realizadas com menor orçamento, e lançadas com uma campanha publicitária mais humilde, que ficam mais tempo em cartaz, em poucas salas de cinema do país.

A terceira categoria elencada pela autora seria o **Filme Médio**, tipo mais difícil de definir, pois mistura em seu lançamento as duas formas anteriores. São aqueles filmes lançados com um número médio de cópias (de 15 a 100), que investe em agregar valor à obra (festivais) antes do lançamento. A quarta e última categoria seria o **Filme para Exportação**: produções que planejam atingir, inicialmente, excelência internacional, antes de iniciar sua carreira comercial no mercado nacional. São as obras que tentam obter sucesso nos principais festivais e mostras internacionais, como o Festival de Cannes ou de Berlim, para

depois entrar no circuito de salas.

Além de dividir em quatro categorias, relacionando as principais características de cada uma, o livro traz exemplos de filmes brasileiros, dando a conhecer uma série de dados numéricos e informativos a respeito da carreira de distribuição e exibição de cada um. E é por apresentar, além de informações atualizadas e úteis, uma análise criativa sobre a etapa de distribuição, tudo isso em uma linguagem acessível e gostosa de ler, que o livro se torna uma importante obra para os interessados em compreender o que está além da obra cinematográfica, imergindo nos meandros do jogo político e econômico da distribuição, adquirindo subsídios para tentar compreender de forma mais abrangente a dificuldade ainda existente de fazer o filme nacional atingir maior público dentro de seu próprio país.

O filme nas telas: a distribuição do cinema nacional
Hadija Chalupe da Silva
Ecofalante, 2010.

Animação Digital

Carla Schneider

Em 2011 o mercado editorial brasileiro trouxe uma grata surpresa para os interessados em compreender um pouco mais sobre os aspectos técnicos e históricos da animação. Trata-se da coleção "Animação Básica" que conta com dois livros traduzidos para o português: "Stop-motion" (Barry Purves) e "Animação Digital" (Andrew Chong) – livro que é destacado nesta resenha.

Já foi dito que para entendermos o presente precisamos olhar para o passado. O presente, no campo da animação, é a adoção de tecnologias digitais como parte indispensável em pelo menos alguma etapa dos modos de produção e, portanto, é relevante a proposta de Chong: "discutir como a digitalização, as novas tecnologias e a animação combinam para dar origem aos produtos finais que conhecemos como animação digital".

Para dar conta desse objetivo, o autor estrutura o livro em seis partes: (1) Fundamentos – estabelece relações entre os primeiros filmes animados com os primórdios da computação moderna pois "as raízes da animação digital se encontram no trabalho experimental dos pioneiros do cinema"; (2) Pioneiros – aborda a convergência entre computação e cinema, como estes meios se influência mutuamente; (3) Desenvolvimento – avalia o impacto que evolução dos computadores e das tecnologias da computação que tornam-se cada vez mais um meio acessível para um maior número de pessoas; (4) Maturidade – pondera os elementos que propiciaram facilidades nas condições gerais necessárias para a realização de um projeto de animação viável; (5) Integração – analisa a animação digital como o diferencial que viabiliza a integração entre vários meios; (6) Previsões – o autor assume o risco de exercer a futurologia refletindo sobre a animação digital de 2007 em diante.

Nas páginas finais do livro, Chong apresenta dois itens preciosos para os estudantes e profissionais da área da animação: glossário e cronologia. Mais do que "saber fazer" é necessário ter uma compreensão geral e isso envolve desde o domínio do significado de termos técnicos, bem como o conhecimento sobre acontecimentos marcantes que geraram

uma herança evolutiva.

Conforme menciona Sérgio Nesteriuk - em texto para a "nota à edição brasileira" - "Animação Digital" é uma obra que consegue ser, ao mesmo tempo, interessante e fundamental pois, além de propiciar um melhor entendimento sobre a animação, indica em quais mídias ela se faz presente na atualidade.

Animação Digital
Andrew Chong
Bookman, 2011

Completar-se em rede

Guilherme da Rosa

Ao completar sete anos de história, um dos mais bem sucedidos programas de fomento ao audiovisual brasileiro geridos no âmbito do Ministério da Cultura, o DOCTV, ganha o registro de sua recente história e de sua já longa filmografia em um livro organizado pela jornalista e pesquisadora de cinema Maria do Rosário Caetano e editado pelo Instituto Cinema em Transe. DOCTV: Operação de Rede, propõe-se a ser um balanço do percurso do projeto desde sua primeira edição ocorrida em 2003, ainda nos primeiros anos do Governo Lula, até o presente momento de um *work in progress*, como define Orlando Senna, secretário do audiovisual à época de sua gênese. A publicação é composta de textos de alguns dos principais artífices do projeto, como o próprio Orlando Senna, de Ana Paula Dourado Santana, atual secretária do audiovisual, de Gabriel García Marquez e outros que dão conta de escrever a história do DOCTV neste período. Mas o livro também apresenta a lista de todos os filmes já selecionados, com sinopse, ficha técnica e fotografia *still* de cada produção, além de críticas escritas por professores, críticos e pesquisadores de referência. Foram escolhidos, para serem observados em detalhe pela crítica, dez filmes entre todas as edições do projeto, pela organizadora do livro, que constituem uma mostra representativa da produção dos documentários.

Como uma história tão recente pode já render um livro? A resposta a esta pergunta torna-se evidente ao tomarmos contato com o roteiro definido por Maria do Rosário a partir de quem contribui com memórias e relatos para a feitura do livro. Em tempos onde são necessárias muitas respostas ao desenvolvimento da produção audiovisual no âmbito das cinematografias, face a antigos e novos desafios, o modelo empreendido pelo DOCTV não por acaso atingiu neste curto período a franca internacionalização com a presença em 22 países. Mesmo a partir de alguns caminhos distintos, o caso brasileiro, não esqueçamos, está situado sobre um modo de vida global e coabita com entraves, dificuldades, mazelas e oportunidades comuns a muitos mercados audiovisuais em toda a parte. Em seu

texto, Biografia Precoce do DOCTV, um dos mais centrais para a compreensão do caminhos do projeto, Orlando Senna define que a "mágica do negócio" presente no DOCTV foi a possibilidade de propor algo que fosse proveitoso tanto para a TV Pública, pela dificuldade em financiar integralmente a produção de conteúdo, quanto para o modelo já conhecido do cenário brasileiro das políticas estatais de fomento, onde há recursos para a produção mas poucos caminhos para a distribuição e exibição. De forma que esta mágica seria feita de maneira a permitir que as televisões, com um mínimo de participação como co-produtoras, tivessem à disposição uma bela safra de documentários produzidos com qualidade e no formato de 52 minutos. E foi seguindo esta receita que a "mágica" de Senna se estabeleceu e se firmou como modelo de fomento para muitos mercados audiovisuais, a começar pelas cinematografias periféricas do espaço ibero-americano e em último momento a partir da comunidade de países de língua portuguesa que incluem a província chinesa de Macau e o jovem estado do Timor-Leste que integram nosso "continente idiomático".

Além de uma fórmula de cooperação profícua entre Estado e emissoras de televisão, que vai na direção de corrigir um grande desvio do passado da formação do espaço audiovisual brasileiro, há também o fator "rede" que, não por acaso, dá nome ao livro. A operação em rede é o que identifica o projeto em sua forma de atuação e isto se dá não apenas pela lógica estrutural da distribuição e exibição dos documentários na rede pública de televisão, mas sobretudo a partir do modo de operação que conta com células organizativas em cada estado. Segundo Senna, há um tripé que envolve produção independente, operação em rede de televisão e células organizativas localizadas. Como ainda destaca Maria do Rosário Caetano, em muitas edições o projeto contou com a presença de diretores já renomados no cenário brasileiro e, claro, novos realizadores. Todos eles, conforme o desenho do projeto, passam por uma avaliação crítica por outros realizadores com experiência e muitos filmes geram, neste momento e em sua circulação, um debate salutar à crítica e aos novos documentários, seja em torno do já tradicional caminho do limite com a ficção ou mesmo a partir de diferentes formas de exercer o olhar.

Para grifar algumas críticas que compõem o livro, há o texto de Carlos Alberto Mattos sobre o filme Acidente, de Cao Guimarães e Pablo Lobato, que participou da primeira edição brasileira, sobre uma leitura do filme e sua estratégia de dispositivo que confere unidade e força a partir de limites sob os quais se filma. A produção de Avenida Brasília Formosa, do diretor Gabriel Mascaro é observada por Neusa Barbosa e o filme do diretor gaúcho Gustavo Spolidoro, Morro do Céu, é lido por Ivonete Pinto, ambos os filmes da quarta edição do projeto. Há ainda a participação de Ismail Xavier na observação de Preto contra Branco, de Wagner Morales, da primeira edição do projeto e ainda Jean-Claude Bernardet e a crítica de Jesus no Mundo Maravilha de Newton Cannito, que participou da primeira edição ibero-americana do projeto, filme que, segundo o livro, mais polêmica e debates suscitou em torno de sua produção. Para finalizar, cabe o destaque de uma das críticas de maior fôlego da seleção dos 10 filmes feita pela pesquisadora Ivana Bentes a respeito de Depois Rola o Mocotó, da quarta edição brasileira, dirigido por Débora Herzenhut e Jeferson Oliveira.

Contatos de possíveis interessados na publicação sobre o DOCTV podem ser encaminhados para o próprio Instituto Cinema em Transe (cinemaemtranse.com.br) ou para a Secretaria do Audiovisual (cultura.gov.br/audiovisual).

DOCTV – Operação de rede
Maria do Rosário Caetano (org).
Instituto Cinema em Transe/SAv, 2001

A trajetória de Ismail Xavier

Ivonete Pinto

Para quem quiser entender um pouco do processo de criação das abordagens teórico-críticas de Ismail Xavier, indicamos o livro *Encontros – Ismail Xavier.* Trata-se de uma coleção da Azougue Editorial, que já lançou entre outros nomes Rogério Sganzerla, Florestan Fernandes, Hélio Oiticica e Darcy Ribeiro. Pela diversidade de área dos nomes escolhidos, percebe-se uma preocupação em apresentar o pensamento – e a evolução dele – de figuras que representam a intelectualidade brasileira de épocas distintas e de diferentes campos. O formato apresenta-se na reunião de entrevistas com o intelectual em questão, que nos deixa vislumbrar um arco cronológico em que o seu pensamento se desenvolveu.

No caso de Ismail Xavier, temos uma figura ímpar do nosso tempo. Professor Associado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, Ismail está em vias de se aposentar da instituição, mas segue como um dos intelectuais mais atuantes e brilhantes que refletem sobre o cinema, muitas vezes recebendo apenas o singelo crédito de "crítico"[1]. E embora seu interesse pelo cinema internacional seja uma constante [2], é debruçando-se sobre os filmes brasileiros que Ismail forja sua inegável importância. Desde os anos 60, quando dialogava com Glauber Rocha através de críticas que hoje podem ser encontradas em livros, Ismail, junto a outra figura ímpar que é Jean-Claude Bernardet, forma uma dupla que provavelmente não deixará substitutos à altura. Embora deixe muitos discípulos entre seus ex-alunos e fiéis leitores, como é o caso da autora desta resenha.

Na entrevista intitulada "Trajetória Crítica" [3], fica-se sabendo que Ismail Xavier, curiosamente, teve sua primeira formação como Engenheiro Mecânico. Dado este que ele sequer coloca no seu Lattes, mas pode vir daí sua forma sistemática de organizar ideias. Mas assim que entrou na USP para estudar engenharia, passou a frequentar as salas de cinema de arte e as sessões da Cinemateca Brasileira. E é em torno da cinemateca que começa a formação cinefílica e teórica de Ismail, pois começa a conviver com o mestre dos mestres, Paulo Emílio Salles Gomes.

Em 1970, conclui o curso de Comunicação na ECA e em seguida já entra para o mestrado em Teoria Literária, tendo Paulo Emílio como orientador. Depois vieram dois doutorados, um deles em Cinema Studies, da New York University, concluído em 1982. Desde então, Ismail é a referência brasileira nos congressos internacionais mais prestigiados. Autor de inúmeros livros, como os já clássicos *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (1ª edição de 1977), *Sertão Mar: Glauber Rocha e a estética da fome* (1983) e *O Olhar e a Cena* (2003).

Mas se o assunto são os mestres, é Ismail mesmo quem na entrevista citada destaca a importância de um deles em sua vida, Antônio Cândido: "seus cursos compõem até hoje a maior referência para o meu trabalho de análise."(p. 232)

Através destas entrevistas fica claro que para a formação de um teórico de cinema é essencial o interesse em áreas afins. E a crítica literária, sem dúvida, é a base do conjunto de conhecimentos de um intelectual do porte de Ismail.

Encontros – Ismail Xavier
Adilson Mendes (org)
Azougue Editorial, 2009

1 - Demonstrando como valoriza o papel da crítica, Ismail Xavier foi um dos primeiros a se associar na recém criada Associação Brasileira de Críticos de Cinema, a ABRACCINE, incentivando assim a organização dos que atuam na área.

2 - Em entrevista à revista Teorema nº 8 (2005), Ismail Xavier não poupou elogios ao cinema de, entre outros, Hou Hsiao-hsien, Ming-liang Tsai e Abbas Kiarostami.

3 - P. 230, entrevista publicada originalmente na revista Contracampo, em 2003.

KANE

COM QUEM ESTAMOS CONVERSANDO

Direção de atores
Entrevista:
Rosane Svartman

Josias Pereira

A Revista Orson foi ao Rio de Janeiro entrevistar Rosane Svartman. Fomos recebidos em sua produtora no Jardim Botânico, Raccord Filmes, mesmo sem tempo porque estava organizando seu novo filme "Tainá 3".

Rosane é cineasta, roteirista e diretora de TV, nasceu em Memphis, nos Estados Unidos. Veio para o Brasil ainda criança e tem formação em cinema pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Em 1990 realiza seu primeiro curta metragem "Moleque", em 1994 assina o roteiro de "Drão" do episódio do longa metragem "Veja esta Canção" de Carlos Diegues. Já em 1997 lança seu primeiro longa-metragem: "Como ser Solteiro", o filme venceu os prêmios Especial do Júri e melhor ator (para Ernesto Piccolo) no Festival de Brasília. Svartman dirigiu curta-metragens, videoclipes, além de vários programas e minisséries para TV, entre elas, a série para o canal GNT, "Quando éramos virgens" (2006). Seu longa "Desenrola" lançado em 2010 está em 10º lugar entre as maiores bilheterias do ano de 2011. Atualmente divide suas atividades entre a TV e o cinema.

ORSON - Como foi a direção de atores no início de sua carreira?

Rosane – Os 3 filmes curtas são de escolas e foram feitos durante a faculdade, "Moleque" (1990) , "Eros" (1991) e "Brasílian Boys" (1991), todos os 3 tem direção com outras pessoas, então tudo era uma descoberta, não só a direção de atores, mas também onde coloca a câmera , qual vai ser a cara, qual será a arte e tal. E os 3 são muito experimentais, são mais filmes de sensação e de uma brincadeira. Mas tanto o "Eros" quanto o 'Moleque" são filmes muito instrumentais, então em todos os sentidos, eu acho que não tem uma coisa específica sobre direção de atores. Na verdade, eu acho que as descobertas e as possibilidades de experimentar que foram interessante, sabe o faz assim, faz assado, coloca a câmera em cima, coloca a câmera de baixo, vamos usar reverso, vamos usar dupla exposição, tinha esta brincadeira. Experimentar.

ORSON - Você se preocupava mais com a técnica ou com os atores?

Rosane –Acho que um pouco de tudo. O primeiro filme que eu fui me preocupar com ator foi o "Brasilian Boys", porque tinha personagens engraçados, eram caricaturas de garotos brasileiros, então tinha esta preocupação com os atores, e foi crescendo. Lembro que na época tinha o prêmio "Atlantic de vídeo" e eu ganhei junto com a Fabiana que fez comigo o "Brasilian Boys" e trabalhamos juntas até hoje. Foi o primeiro trabalho audiovisual com fala, com diálogo, acho que veio aos poucos a coisa com a direção de atores, como veio aos poucos tudo o que tem a ver com a direção de um filme. Acho que filme de escola é legal, porque é a oportunidade de você experimentar, isso de você pensar todos estes ingredientes, um deles é a direção de atores, porque não é uma coisa assim, é um experimentar. O "Moleque", por exemplo, era sobre um palhaço urbano moderno, então chamamos um cara que era o Geraldinho que é um palhaço e ficamos vendo e dando idéias de coisas que ele poderia fazer em um ambiente urbano e foi bem divertido.

ORSON - Como era fazer curtas na sua época de estudante?

Rosane –Quando eu estava na Universidade Federal Fluminense era muito difícil fazer o primeiro curta, era muito difícil realizar alguma coisa. Tinha uma câmera que enfim não dava pra usar fácil, poucas pessoas tinham câmera era VHS, na época fazer um curta em 16mm era difícil e caro, tinha que conseguir permuta, tinha que conseguir coisa emprestada tinha uma produção grande envolvida . A gente pensava muito antes de fazer.

Foi na época do governo Collor[1] que eu me formei e teve todo aquele problema com o cinema na época, mas como todo o material tava parado, não era fácil, mas era possível conseguir câmera emprestado, resto de negativo de comercial, pessoas, moviola parada, então tinha este lado que dava certas facilidades pra fazer os curtas, por outro lado eu acho que a facilidade e os recursos hoje , e as facilidades tecnológicas de captação possibilitam você a se exercitar mais pra qualquer lado seja, linguagem, seja direção de atores, que antigamente. Mas talvez o primeiro curta realmente com ator, o primeiro trabalho realmente com o ator, foi em 95, "Anjos Urbanos", por causa do concurso da Rio Filme. Eram duas atrizes que tinham uma história de amizade, morte e traição. As personagens eram muito

1 O Governo de Fernando Collor 1990 – 1992 extinguiu a Embrafilme e o Concine.

diferentes , uma era meio Yin-Yang, mas na verdade, no fundo, elas eram iguais. Tinha um pensamento de que, a coisa mais importante do curta eram as atrizes, são as atrizes. Esta foi a primeira vez que eu parei e me preocupei realmente em dirigí-las, em pensar como seria, o que seria legal e tal, porque os outros curtas eram mais sensoriais sabe? Mas por outro lado, eu acho que a facilidade dos recursos hoje, as facilidades tecnológicas de captação, lhe possibilitam se exercitar mais pra qualquer lado. Seja a linguagem ou a direção de atores.

ORSON - Quando você escreve já pensa na direção de atores ou só pensa na história e no roteiro?

Rosane – São coisas bem diferentes, lembro que "Confissões de Adolescente" veio do "Drão", porque era a mesma produtora que produzia e eu e a Fabiana já estávamos lá dentro mesmo. Então quando a gente vendeu o roteiro, quando o Cacá comprou o Drão, que foi muito legal, (Nossa foi muito comemorado!), então eu e a Fabiana pedimos pro Cacá pra trabalhar no filme de alguma forma, ele perguntou o que eu queria fazer, falei que queria dirigir e ele me botou pra fazer elenco e a Fabiana, queria fazer direção de arte e ele botou ela pra ser contra-regra. Foi uma grande oportunidade que ele deu pra gente, porque foi uma forma de ver o set e o Cacá dirigindo. É claro que quando escrevi pensei na direção, lembro que encenava enquanto criava, sempre gosto de fazer os diálogos em voz alta quando você tá escrevendo com alguém, fiz com a Fabiana e a gente pensava como a personagem ira fazer os gestos a voz, e quando no set víamos o Cacá dirigindo foi engraçado. Já em "Confissões de Adolescentes" eu não fui na filmagem só escrevi mesmo mas é um prazer ver depois como tinha ficado, era uma surpresa.

ORSON - Você falou que você escreve e depois você fala em voz alta?

Rosane – Quando os diálogos são cotidianos, quando são coloquiais, quando não é um filme nem de época, nem caricata pro bem ou pro mal sei lá, quando é pra ser um diálogo cotidiano coloquial eu gosto de falar, em voz alta, às vezes porque você vê se tem embocadura aquele diálogo, você vê se alquilo tá funcionando.

ORSON - Mas essa narração acontece na criação ou depois do roteiro pronto?

Rosane – Fazendo mesmo, porque as vezes o verbo certinho não é como, a gente às vezes fala: "a gente vai", e não falamos: "vamos".

Então este tipo de coisa ajuda na criação do personagem.

ORSON - E depois disso, do roteiro fechado, a direção acompanha esse modo que você pensou ?

Rosane –Na verdade a direção não acompanha porque entram os atores e aí você procura ver o que é que fica confortável pra eles, como é a embocadura deles, o "Desenrola", tem muitos atores jovens, eu gostava de colocar as gírias deles, o jeito que eles falam.

ORSON - No filme "Como Ser Solteiro" você trabalhou com atores como Heitor Martinez, Ernesto Piccolo, Marcos Palmeira, Isabela Garcia, Fernando Gabeira, Lília Cabral, Toni Garrido, Tonico Pereira, Evandro Mesquita, Rodrigo Santoro, Antônio Pitanga, Bussunda dentre outros, como foi a relação com eles?

Rosane – Esse filme foi depois do curta "Anjos Urbanos" que tinha uma direção legal. Então eu já tinha passado pela experiência de ver o Cacá filmar "Veja Esta Canção", já estava fazendo comercial, já estava escrevendo uma série que o Marco Altberg dirigia, que era "Mangueira, amor à primeira vista" com a Julia Lemertz, então já tinha base, já tinha visto outros diretores dirigindo, tinha realmente exercitado também a direção de atores em alguns curtas. Todo mundo que trabalhou no "Como Ser Solteiro" foi muito generoso, até porque eu não tinha quase nenhum dinheiro, e eles me deixaram experimentar o "vai pra lá, vamos ver isso, vamos ver aquilo, essa cena tinha que ser assim, entende..." , e então foi muito bacana.

ORSON - Quando você convida um ator para os seus trabalhos, como você faz para ele entender a sua visão e tentar unir os atores no roteiro?

Rosane – Acho que realmente as coisas se juntam, quando você chama um ator para um papel você já acha que aquele ator tem a ver com aquele papel, e realmente tem, o ator traz ideias, sugestões, é uma questão de conversar e falar, e experimentar: "vamos por aqui, vamos por ali...", a vantagem também de quando você tá gravando é que você pode fazer um take de um jeito e se realmente ficou pesado demais, vamos pra outro lado, da pra ir mudando, mas geralmente nos ensaios que são um momento de experimentar, destas conversas acontecerem.

ORSON - Como são os seus ensaios?

Rosane – Depende muito, o "Ser Solteiro" a gente ensaiava lá dentro da produtora mesmo, porque era um apartamento, uma permuta de um dos apoiadores e a gente ficava lá passando o texto, ensaiando, fazendo coisas. O Ernesto, que faz o Cláudio, me ajudou a ensaiar os atores porque eu tinha pouco tempo pra produção, ele fez uma preparação de elenco e depois eu entrava e a gente conversava. O "Desenrola", como eu tinha mais tempo e como eram adolescentes eu queria muito trazer a vivência deles pra dentro dos personagens, então realizamos longos ensaios. E no filme Tainá eram crianças e a gente também teve o preparador de elenco que foi o Claudio Barros. Então cada filme foi de um jeito, eu acho que a passagem é a mesma, é sentar na mesa, passar cena na mesa ai levantar pensar algumas coisas, algumas marcações que depois funcionam ou não na locação.O Desenrola teve uma vantagem que algumas locações foram nas casas da filmagem, então a gente já ensaiava no lugar mesmo.

ORSON - Como é a sua relação com uma preparação de elenco?

Rosane – Eu tive dois filmes com preparador de elenco e dois sem. Em um deles o Neco foi essencial no filme "Mais uma vez amor" (2005), porque eu tinha pouco tempo, então quando você tem pouco tempo de preparação, você não pode dedicar todo aquele tempo aos atores, tem que ver locação, decupar o filme, aprovar figurino, aprovar cenário, são coisas que demandam muito tempo, então ter ele lá que é uma pessoa que já me conhecia que eu conhecia, que a gente já tinha discutido roteiro. Se não, não teria dado tempo. Agora no caso do filme Tainá 3, o Cláudio Barros foi uma figura essencial, porque primeiro no set, com as crianças ele preparou as crianças durante meses antes de eu chegar e acompanhar os ensaios, até para elas entenderem do que se tratava o roteiro, o que eram aquelas cenas, o que significavam aquelas falas e ele foi muito esperto, porque em vez de fazer elas decorarem as falas, ele fazia elas brincarem nas cenas, então quando eu cheguei as crianças já sabiam que iam brincar na maioria das cenas do roteiro. Barros também ajudou a fazer com que o set fosse uma continuação desta brincadeira, e é claro que eu falava, não, olha isso aqui ficou muito falso, isso aqui não sei o quê. A gente se entendia muito bem, foi uma simbiose muito boa, mas sem ele não teria acontecido.

ORSON - Como é que você faz, você passa pro preparador o que você deseja ou você deixa pra ele preparar do jeito dele e depois você assiste?

Rosane –É uma conversa complicada, o Cláudio sugeria muitas coisas, eu falava não é por aqui, ou adorei isso, às vezes ele mandava algumas cenas que ele brincava com as crianças e não tava no roteiro e eu mandava pra roteirista e pedia pra ela incluir. Ele me trazia algumas descobertas, ele falava: "olha então tava aqui eu descobri conversando com a indiazinha que faz Tainá e tal, que ela adora subir em pé de açaí, que ela sobe em pé de açaí com 20 metros", eu falei "nossa esta cena a gente precisa incluir", então o Cláudio trazia várias descobertas pela oportunidade que ele tinha de convivência com as crianças e que eu não tive, porque eu tava trabalhando 40 mil outras coisas relativas ao filme.

ORSON - Trabalhar com atores novatos como foi o caso do filme "Desenrola", você acha que tem muita diferença?

Rosane – Eu acho que o ator que vai fazer cinema, ele sabe que vai ficar horas para fazer uma cena, talvez ele não ganha tão bem quanto ganha em outras mídias, então ele já vai topando esse artesanato que é pra você fazer um filme, tem esse tempo de espera. Até hoje geralmente os atores mais experientes que eu cruzei fazendo cinema já tão lá porque já sabem, já tem esta generosidade que o tempo do cinema demanda, então eles já estão lá porque eles gostam de fazer cinema, porque eles têm o prazer em estar ali, então eu nunca enfrentei nenhuma grande dificuldade, não.

ORSON - Como é a escolha do elenco pra você?

Rosane – Depende, quando você chama um ator conhecido, você já chama ele, porque imagina ele fazendo aquele papel, agora quando você faz teste de elenco é porque você ta buscando personagem, por exemplo, os adolescentes do "Desenrola" eu tava fazendo teste de elenco eu não conhecia nenhum deles. Foram centenas de atores, eu estava buscando um personagem, é claro que você nunca acha um personagem perfeito, mas acha alguém que contribui pra aquele personagem ser melhor ainda. É você buscar o personagem, e não ver se aquele cara ta atuando bem e sim se ele é o Boca ou se ela é a Priscila, se aquele ator vira o seu personagem.

ORSON - Como foi o ensaio com os atores do "Desenrola"?

Rosane – Muito ensaio, o grande desafio do filme era fazer com que

aquele frescor que eu via fora da cena acontecesse na tela, então a estratégia era não deixar o fato de fazer um filme ser muito grande, a gente ensaiava muito e o set era uma continuidade dos ensaios , pra não deixar eles nervosos, ansiosos e deixar que eles mudassem o dialogo, ou o que fosse preciso para eles parecerem naturais na tela , este era o grande desafio, não perder a inocência do ensaio em função dos equipamentos, câmera, luz etc.

ORSON - Você trabalha com a visão do personagem, você tenta buscar isso neles, você tem uma técnica pra isso ou você vê o que ele traz e trabalha em cima?
Rosane – Às vezes os ensaios viravam uma conversa e na conversa eu falo: você já passou por alguma coisa assim? Ai o cara contava e falava e você pegava uma frase que era legal ter na cena, um sentimento que era legal ter na cena, às vezes a gente fazia pequenos laboratórios com a Priscila (Olívia Torres) realizamos alguns. Com a personagem Tize (Juliana Paiva), que fica grávida, a gente chamou uma garota que ficou grávida na adolescência, então teve todo um trabalho de tentar achar na vivencia deles ou na vivencia de pessoas pelas quais eles se identificassem nos momentos do filme.

Orson - O laboratório você acha que para estes atores é importante?
Rosane – Foi importante sim, até para eles acharem de onde tirar, em quem se espelhar, para não ficar algo vago. A Juliana é uma adolescente, ela nunca engravidou, como é que ela pode saber o que é isso se não entrevistando, pesquisando, perguntando, observando ela não tinha esta experiência na vida dela , mas ela precisava saber de onde tirar, o que significava aquilo na vida de uma adolescente eu ajudei ela a tentar descobri isso as emoções de ser adolescente.

ORSON - Esta menina grávida que você convidou para laboratório, como foi ?
Rosane –A Rafa é a menina que ficou grávida na adolescência, ela achou o diário dela, da época da gravidez. Sentamos eu, ela e a atriz Juliana, que é a atriz que interpreta a Tize e conversamos muito sabe o assunto. Rafa trouxe muitas coisas e deu umas idéias e fomos dentro do possível e do artístico incorporando. Lembro que reparei que quando ela tava contando a historia pra gente ela não conseguia olhar no olho, então a Juliana trouxe isso pra cena, então quando ela tava falando com a Priscila ela não consegue olhar no olho, ela mexe, então a gente traz a coisas que foi observando nos laboratórios e ensaios.

ORSON - Depois que você realiza o ensaio, você faz a decupagem de direção? Como surge essa relação Plano / ator?
Rosane – Às vezes ela surge na locação, às vezes ela surge no ensaio, é uma mistura, tem uma locação que só tem um lado pra botar a câmera, então você tem que movimentar os atores em relação a câmera, mas eu geralmente gosto de movimentar a câmera em relação aos atores, tipo se é natural pra gente estar aqui sentado, eu vou colocar a câmera pra documentar isso, eu não vou colocar você mais pra cá, eu procuro colocar a câmera em relação aos atores, e não os atores em relação a câmera , mas nem sempre é possível, pois as vezes tem uma locação que não deixa você fazer isso.

ORSON - Alguns alunos reclamam de atores que participam dos curtas, alguns têm até "medo" de trabalhar com os atores. Qual a recomendação que você daria para os alunos de cinema, em relação aos atores.
Rosane – A dica é deixar o ator trazer, deixar o ator falar, não falar faz assim, assim , assim, deixar ver o que o ator trouxe, ainda mais curta. O ator está lá provavelmente voluntário, ouça o que o ator tem a dizer e veja o que serve ou não pra sua cena. Mas a minha dica seria ouça os seus atores. Ouça o que eles tem a dizer, e é claro que os atores não são a palavra final, veja o que você pode absorver dentro da usa ideia.

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

Para submeter artigos e resenhos para a revista, envie para **revistaorson@gmail.com**
Data de fechamento da próxima edição: **15 de outubro de 2012.**

As normas para publicação são:

1. Todos os textos submetidos à revista deverão ser inéditos, tanto em publicações impressas quanto eletrônicas.

2. Os textos devem ser editado em programa compatível com o Windows (Word), em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço entre linhas de 1,5, alinhamento justificado, parágrafo assinalado pelo recuo da primeira linha (Tab), sem numeração de páginas.

3. A extensão mínima para os Artigos é de 8 mil caracteres e a máxima de 35 mil caracteres (com espaço), incluindo notas e referências bibliográficas. As Resenhas deverão ter entre 2 e 5 mil caracteres (com espaço). O Resumo dos projetos de pesquisa na seção Profundidade de Campo deverá ter entre 5 e 8 mil caracteres.

4. Elementos ilustrativos – gráficos, tabelas, imagens, etc. – podem ser acrescentados e não serão computados na extensão máxima do texto. A obtenção dos direitos de imagem e de reprodução está a cargo do autor de cada texto e deve ser encaminhada no prazo de uma semana após a aprovação do texto para publicação.

5. O título do trabalho deve ser centralizado, em negrito, apenas com a primeira inicial em letra maiúscula; o subtítulo (se houver) deve seguir a mesma recomendação. O eventual apoio financeiro de alguma instituição deve ser mencionado em nota de fim de página, inserida com asterisco (e não número) logo depois do título do trabalho.

6. Na linha abaixo do título, deve constar o nome do autor, justificado à direita do texto, sem negrito. Junto ao nome do autor, deve constar a instituição com a qual tem vínculo, e também o tipo de vínculo. Em nota de rodapé, se o autor preferir, pode incluir seu endereço eletrônico para eventuais contatos dos leitores.

7. No transcorrer do texto, deve-se empregar o itálico para termos estrangeiros e títulos de filmes, livros e periódicos. Os títulos de obras audiovisuais e bibliográficas devem ser escritos apenas com a primeira inicial em letra maiúscula. Exemplo sobre filme: "Em Serras da desordem (Andrea Tonacci, 2008), o diretor enfrenta...". No caso de filmes estrangeiros, este deve aparecer com o título original entre parênteses, seguido do nome do diretor e ano de lançamento.

8. As citações de até três linhas devem contar no corpo do texto (Times New Roman, corpo 12), entre aspas duplas. Com mais de três linhas, devem ser destacadas do corpo do texto, sem aspas, em fonte Times New Roman, corpo 10, espaço simples, com recuo esquerdo de 4 cm.
9. As notas, numeradas sequencialmente (sobrescritas, com algarismos arábicos), devem constar no final da página (rodapé), em Fonte Times New Roman, corpo 10, alinhamento justificado, mantendo-se espaço simples dentro da nota e entre as notas.

10. As citações bibliográficas devem ser indicadas no corpo do texto, entre parênteses, com os seguintes dados, separados por vírgula: sobrenome do autor em letra maiúscula, data da publicação, abreviatura de página, número da(s) página(s) – Ex.: (SANCHES, 1986, p. 323-324).

11. Ilustrações – gráficos, tabelas, imagens etc. – devem ser inseridos no texto, logo após serem citados, contendo a explicação em sua parte inferior (legenda), se necessário.

12. As referências bibliográficas devem constar no final do texto, obedecendo às normas da ABNT. Não numerar as obras, empregar alinhamento justificado e espaçamento 1, mantendo-o entre uma obra e outra. Em caso de tradução, citar o tradutor, logo depois do título da obra. Ver os exemplos, a seguir.

Livros e capítulos de livros:

MANTOVANI, B. et al. Cidade de Deus: o roteiro do filme. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

PASOLINI, P.P. Abjurei a trilogia da vida. In: Últimos escritos. Tradução de Manuel Braga da Cruz. Coimbra: Centelha, 1977, p. 24-29.

Periódicos

MENA, F. Sob o sol do Recife. Folha de S.Paulo, São Paulo, 23 dez. 2009. Ilustrada,
Caderno E, p. 1.

Sites

VISCONTI, L. Rocco, un seguito di La terra trema. Disponível em: <http://www.cinemaitaliano.net>. Acesso em: 8 dez. 2007.

Obras audiovisuais (por ordem alfabética)

BAILE PERFUMADO. Lírio Ferreira; Paulo Caldas. Brasil, 1997, filme 35 mm.

NOME PRÓPRIO. Murilo Salles. Brasil, 2007,digital.

ORSON

REVISTA DO CAU - CURSOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL E CINEMA DE ANIMAÇÃO - UFPEL

JULHO/2012