ORSON

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

#12

ORSON #12

REVISTA DO CAU – CURSOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL E CINEMA DE ANIMAÇÃO – UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CONSELHO EDITORIAL

Editora: Profa. Dra. Ana Paula Penkala

Editor adjunto: Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

COMISSÃO CIENTÍFICA

Alessandra Meleiro / UFSCAR
Alexandre Assunção / IFSul Pelotas
Alexandre Augusti / UNIPAMPA
Alexandre Rocha da Silva / UFRGS
Ana Carolina Escosteguy / PUCRS / Univ. Católica del Uruguay
Ana Paula Margarites / IFSUL Pelotas
Bruno Leites / IFRS
Cezar Migliorin / UFF
Cristiane Freitas Gutfreind / PUCRS
Denize Araújo / UTP
Eduardo Andrés Vizer / Univ. de Buenos Aires, Argentina
Eduardo Baggio / UNESPAR
Eduardo Portanova Barros / UNISINOS
Fabiano Grendene de Souza / PUCRS
Guilherme Caon / UNISINOS
Guilherme da Luz / UFRGS
Gustavo Fischer / UNISINOS
Helene Sacco / UFPEL
Jamer Mello / Universidade Anhembi Morumbi
João Guilherme Barone / PUCRS
João Massarolo / UFSCAR
João Paulo Amaral Schlittler / USP
Manuela Penafria / Universidade da Beira Interior, Portugal
Marcelo Bergamin Conter / IFRS
Maria Cristina Tonetto / UNIFRA / Univ. da Beira Interior, Portugal
Mariana Baltar / UFF
Nadia Senna / UFPel
Nísia Martins do Rosário / UFRGS
Osmar Gonçalves / UFC
Patricia Iuva / UFSC
Patrícia Machado / PUCRJ
Rafael Tassi / UTP - UNESPAR
Ramayana Lira / UNISUL
Roberto Tietzmann / PUCRS
Rogério Luiz / UESB
Sean Hagen / UFRGS
Sonia Estela Montano La Cruz / UNISINOS
Tiago Ricciardi Correa Lopes / UNISINOS
Veneza Ronsini / UFSM / Nottingham Trent University
Vivian Belochio / UNIPAMPA

COMISSÃO CIENTÍFICA INTERNA

Colegiado dos cursos de Cinema da
Universidade Federal de Pelotas

EQUIPE TÉCNICA

Site e diagramação: Lucas Pereira e Lucas Lopes
Edição de imagens: Lucas Pereira
Revisão de texto e normas: Marília Régio
Projeto gráfico atual: Renato Cabral

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO

Alexandre Rocha Da Silva, Bruno Leites, Caio Ramos Da Silva, Carla Schneider, Cíntia Langie, Dafne Reis Pedroso Da Silva, Daniel Feix, Débora Mitie, Eduardo Ribeiro, Isadora Ebersol, Ivonete Pinto, Jéssica Reis Araujo, Jocy Meneses Dos Santos Jr, Lívia De Pádua Nóbrega, Luciano Da Rosa Marafon, Patrícia Azambuja.

CAPA

Logan Browning interpretando o Samantha White na série *Cara Gente Branca* (Netflix, 2017).

REALIZAÇÃO

CENTRO DE ARTES
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

UFPEL

SITE

orson.ufpel.edu.br

REDES SOCIAIS

facebook.com/revistaorson
twitter.com/revistaorson

A Orson é composta pela família tipográfica Gotham.

EDITORIAL

ORSON #12
Por que ler

Para quem estava sentado na sala escura do cinema, absorto na grande tela, a aventura do audiovisual hoje é tão fragmentada, hipertextual e multiplataforma que já não cabem as analogias, metáforas e sinônimos, como tela grande, projeção ou película que tanto marcaram o século XX. Mudaram os espectadores, mudou o audiovisual e mudou o mundo. A revista ORSON chega à edição 12 celebrando essa multiplicidade trazendo um dossiê temático dedicado à ficção seriada, hoje uma das formas audiovisuais mais consumidas. O dossiê reforça um compromisso da revista com um olhar acadêmico, crítico e analítico para questões que não apenas ultrapassam os limites do que é o produto fílmico, mas também e especificamente pensem o audiovisual em suas variadas especificidades. Assim, o ***Dossiê Ficção Seriada*** é um reflexo do que este periódico busca desde seu lançamento, trazendo olhares sobre narrativas e linguagens, sobre o consumo dos produtos audiovisuais, seus modos de realização e distribuição e também sobre esses produtos como práticas sociais. Os artigos de temática livre também respondem a esse compromisso ao equilibrar objetos como o cinema brasileiro com o que se produz mundo afora; olhares sobre as práticas que orbitam o audiovisual e os impactos sociais ou o discurso dentro das narrativas; a memória do cinema como a memória de quem o produz; a linguagem do filme como interface para a reflexão sobre as práticas culturais e a filosofia. A edição 12 traz uma resenha que também fala de memória: do cinema, da crítica, do pensar sobre esse cinema e das trajetórias acadêmicas. Fecha a edição uma entrevista com o artista múltiplo Fabio Yamaji, animador especializado em *stop motion*.

A publicação desta edição tem um gosto especial, pois chega comemorando a ***primeira década do Curso de Cinema da UFPel***, que dá origem aos nossos dois percursos de formação: *Cinema e Audiovisual* e *Cinema de Animação*. A comemoração vem sendo marcada por diversas atividades, as quais reafirmam projetos, esforços e uma dedicação incansável tanto por amor ao audiovisual, quanto pelo amor ao espaço que buscamos preservar, de formação de profissionais, acadêmicos, sujeitos críticos e

propositivos, de seres humanos comprometidos. Em tempos em que a universidade pública é, de alguma ou de todas as formas, um espaço de resistência, comemoramos estes 10 anos com a certeza de que o árduo trabalho que o audiovisual pressupõe no Brasil de hoje, assim como a jornada de professores, alunos e pesquisadores, é uma forma de preservarmos a memória, a arte, a democracia, a diversidade e, também, a construção de conhecimento. Assim, esta é também uma homenagem aos colegas, ex-colegas, alunos e egressos que construíram este espaço, com o coração cheio de vontade, muitas ideias na cabeça e às vezes não apenas uma câmera na mão. Parte rica e celebrada desses 10 anos, a ORSON começa nesta edição 12 ***sob nova editoria***, buscando fazer dos caminhos trilhados até aqui exemplos de dedicação e esforço; traçando novas perspectivas, projetos e metas, perseguindo sempre a excelência com que foi criada e almejando, neste modelo, crescer e reafirmar nosso comprometimento com o pensar sobre a imagem em movimento. Este espaço, portanto, dedico a homenagear a colega, idealizadora e primeira editora da ORSON, professora ***Ivonete Pinto***, pelo trabalho incansável à frente da revista; e agradecer aos colaboradores do corpo editorial e da comissão científica, aos colegas, alunos, pesquisadores e a todos aqueles que trabalharam e ainda trabalham para que a ORSON siga seu caminho nessa série de aventuras que nos prepara o audiovisual.

Um grande abraço, uma excelente leitura a todas e todos,

Ana Paula Penkala
Editora

SUMÁRIO

EXPEDIENTE 2
EDITORIAL 3

dossiê **FICÇÃO SERIADA**

De máquinas a robôs e da inteligência à consciência: diálogos entre Robótica, Inteligência Artificial e Ficção
Lívia de Pádua Nóbrega 9

Spin-off **e Direção de Arte em** ***Psicose*** **e** ***Bates Motel*****: objetos como personagens sinistros a serviço da dualidade na narrativa**
Patrícia Azambuja
Jocy Meneses Dos Santos Jr
Jéssica Reis Araujo 31

Velhice e sexualidade: recepção e consumo da série ***Grace And Frankie*** **por espectadores brasileiros da** ***Netflix***
Luciano da Rosa Marafon
Dafne Reis Pedroso da Silva 61

Ficção seriada: ***binge watching*** **e estrutura narrativa em** ***Stranger Things*** **e** ***Twin Peaks***
Débora Mitie
Bruno Leites 85

Colorismo e negritude em ***Cara Gente Branca***
Isadora Ebersol 109

SEÇÃO PRIMEIRO OLHAR

Transgressão de gênero, performatividade e violência em ***Tomboy***
Caio Ramos da Silva
Alexandre Rocha da Silva 135

Cinema brasileiro para além do espetáculo: pistas para uma curadoria criativa em cinemas universitários
Cíntia Langie 151

No Intenso Agora **e a memória que falta**
Ivonete Pinto 169

A cidade pós-moderna, a cidade hiper-real: imagens da distorção em Lyotard e Baudrillard
Daniel Feix 179

SEÇÃO DOM QUIXOTE

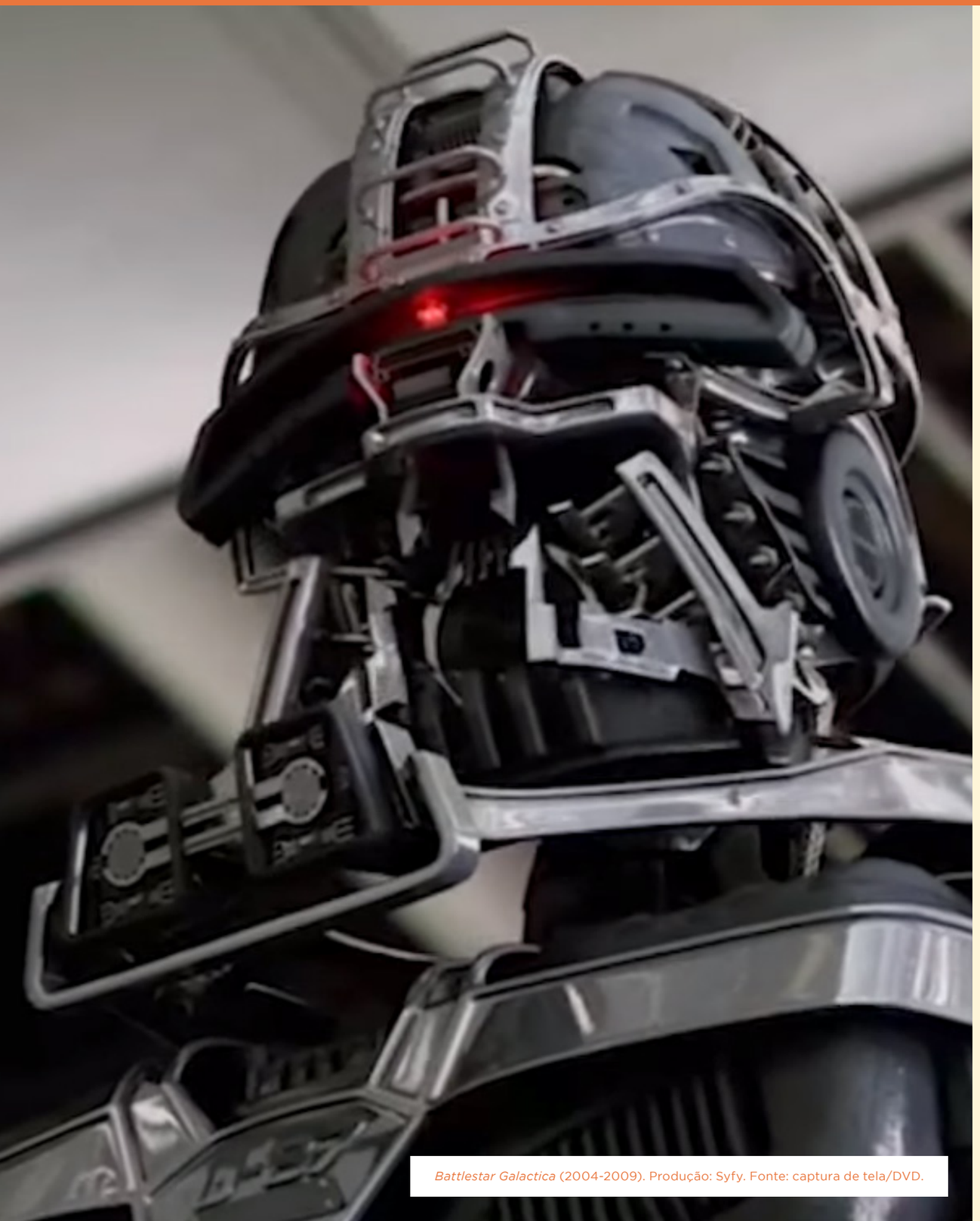
Trajetórias da crítica cinematográfica em Porto Alegre
Carlos Eduardo da Silva Ribeiro 196

ENTREVISTAS

Entrevista: Fabio Yamaji
Carla Schneider 203

dossiê **FICCÃO SERIADA**

Bates Motel (2013-2017). Produção: A&E. Fonte: divulgação.



Battlestar Galactica (2004-2009). Produção: Syfy. Fonte: captura de tela/DVD.

De máquinas a robôs e da inteligência à consciência: diálogos entre Robótica, Inteligência Artificial e Ficção

Lívia de Pádua Nóbrega[1]

Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal de Minas Gerais; Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás; Graduada em Jornalismo pela PUC-GO e em História pela UFG. Bolsista Capes.

Resumo: Objetiva-se refletir sobre o conceito de máquina até as máquinas robotizadas e o percurso da inteligência à consciência artificial a fim de contribuir com os esforços de compreensão dos sentidos envolvidos no modo como questões caras a áreas como Robótica, Inteligência Artificial, Ciências Cognitivas, Neurociências, Filosofia da Mente, entre outras, são apresentadas na Ficção Científica audiovisual seriada por meio de produtos midiáticos que fazem circular imaginários tecnocientíficos que refletem sobre ciência, tecnologia, ser humano e sociedade, além de possibilitar problematizar dualismos como humano/máquina e outros, embaçando cada vez mais as fronteiras. Para tanto, centrou-se a observação na saga americana *Battlestar Galactica* para mapear e interpretar como determinados temas se colocam e como aparecem associados a certas formas de tratamento e modos de ver que revelam potenciais efeitos de sentido.

Palavras-Chave: Relação humano/máquina; Ficção Científica; Imaginário; Narrativa; *Battlestar Galactica*.

Abstract: *This article aims to do a reflection about the concept of machine until robotics machines and the trajectory from intelligence to forms of consciousness and self- consciousness of machines, thus contributing on the attemps to grasp the sense envolved on the way that fields such as Robotics, Artificial Intelligence, Cognitive Sciences, Neuroscience, Philosophy of Mind are presented in audiovisual Science Fiction by media products. These cultural products publicize imaginary of technoscience that reflects about science, technology, individual and society. Besides, they have become a privileged space to question dualism like human/machines and others, blurring borders. Therefore, the american saga* Battlestar Galactica *was analyzed by semantic analysis to find and interpret how certain topics are presented to detect potential effects of meaning.*

Keywords: *Human/Machine; Science Fiction; Imaginary; Narrative;* Battlestar Galactica.

1 jornalistalivia@yahoo.com.br

E NO INÍCIO ERA A MÁQUINA

Desde que existe, o ser humano modifica a realidade a partir de elementos que lhe são disponíveis no tempo e espaço para ampliar as possibilidades da experiência humana. Talvez o exemplo mais emblemático desta habilidade seja a cena inaugural de *2001: uma odisseia no espaço* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), que mostra um macaco manuseando um pedaço de osso, que em suas mãos torna-se uma extensão de seu braço.

Abordagens que recorrem aos primórdios para buscar as raízes da técnica evidenciam o caráter vital desta em consonância com a perspectiva de Simondon (1989) que a vê como um natural suscitado, fruto da saturação de uma fase mágica da cultura. Já Santaella (2009) aborda o desenvolvimento tecnológico como parte do processo evolutivo humano.

A abordagem que relaciona a técnica aos primórdios da humanidade e a que a vê como processo evolutivo não significam uma naturalização desta, pois não se trata de um comportamento automático proveniente do despertar de uma necessidade com a consequente capacidade de atendimento desta. Trata antes da capacidade de realizar escolhas, ato que para Mead (1968) configura o princípio da inteligência.

A perspectiva sociotécnica não ignora a dimensão conflitiva entre ser humano e técnica. O próprio gênero Ficção Científica faz deste conflito um de seus principais motes apresentando os anseios e receios da humanidade em relação a tecnologia. O viés positivo coloca as possibilidades de concretização das promessas benéficas da tecnociência, ilustradas principalmente no diagnóstico, tratamento e cura de doenças; potencialização de capacidades humanas e restauração de habilidades, como as próteses corporais; além de sua aplicabilidade na agricultura e os confortos proporcionados, sobretudo pelas Novas Tecnologias da Informação e Comunicação.

Por outro lado, o potencial científico e tecnológico também é visto como bom e importante, mas potencialmente perigoso, refletindo questões éticas implicadas no mapeamento e modificação genética, problemas jurídicos em torno do desenvolvimento de Inteligências Artificiais cada vez mais elaboradas e o medo de que as criações substituam ou suplantem o humano que lhes deu origem.

À Ficção Científica interessam as máquinas, mas em especial as robotizadas. Máquinas são ferramentas, “estrutura material ou imaterial, aplicando-se a qualquer construção ou organização cujas partes estão de tal modo conectadas e inter-relacionadas que, ao serem colocadas em movimento, o trabalho é realizado como uma unidade” (SANTAELLA, 1996, p. 195).

A autora mapeia três níveis de analogia entre humanos e máquinas. O primeiro é o músculo-motor, com as máquinas que substituem, ampliam, aceleram e aumentam a precisão da força física humana. Posteriormente, no nível sensório, as máquinas passam a ser vistas como extensões de sentidos humanos especializados, como olhos e ouvidos, podendo potencializá-los. Finalmente, o nível cerebral, para além de imitar o movimento ou o funcionamento biológico, relaciona-se a processos internos nem sempre observáveis. O computador é emblemático desta fase, pois tornou possível simular processos mentais na medida em que é uma máquina capaz de processar símbolos.

Desta forma, tendo como lugar de observação a Ficção Científica, o objetivo do presente artigo é refletir sobre o conceito de máquina para se chegar às máquinas robotizadas e de forma análoga, traçar o percurso da inteligência até a consciência maquínica, esboçado em produções audiovisuais seriadas do gênero. Deste modo, pretende-se compreender os sentidos envolvidos na apresentação de um ser robótico e inteligente, que se configura como um outro ao humano, nas narrativas ficcionais.

As cenas consideradas significativas destas questões formam o recorte de problematização, retirado da versão *remake* da série estadunidense *Battlestar Galactica*. Para tanto, partiu-se de uma concepção antropológica de imaginário, amparada em Gilbert Durand (1997), consequentemente, realizando como procedimentos metodológicos uma análise semântica dos discursos e imagens da série em questão para mapear e interpretar como tais temas põem em circulação um imaginário, no qual o estético constrói o laço entre criadores e audiências.

O imaginário envolve então formas de sociabilidade, representações sociais e estéticas, que emergem tanto do real quanto do ficcional – sendo os produtos ficcionais *sci-fi* um campo privilegiado para observar como as significações são construídas e divulgadas, como ilustra o caso de *Battlestar Galactica*.(a partir daqui, BSG).

BSG é uma saga americana criada por Glen A. Larson em 1978, como série para o canal de televisão ABC. Sua continuação foi intitulada *Galactica 1980* devido ao ano de exibição pela mesma emissora. Em 2003, foi criada uma minissérie piloto de dois episódios para o *The Sci-Fi Channel*, que percebeu o potencial para o *remake*, que circulou em quatro temporadas de 2004 a 2009. A nova versão resultou ainda em três filmes televisivos, três conjuntos de *websódios* e o *spin-off* Caprica, apresentado no canal rebatizado SYFY.

A escolha de BSG (Glen A. Larson, 1978 – 2011) para abordagem do tratamento do tema da consciência em produtos midiáticos se dá pela premissa de que a saga apresenta uma evolução da complexidade da questão ao longo de seu universo ficcional. Observa-se que o tema aparece de forma rudimentar nas primeiras versões da trama, mas vai se colocando de modo cada vez mais complexo no *remake* a ponto de trazer o debate sobre a possibilidade de uma forma de vida artificial consciente criada pelos humanos, mas aprimorada pelos próprios robôs.

DE MÁQUINAS A ROBÔS

Enunciada como arauto do futuro, a Ficção Científica teve início na Literatura e se expandiu para as histórias em quadrinhos, jogos de videogame e RPG e encontrou no audiovisual seu terreno mais popular por meio de séries e filmes. Parte da popularidade se deve ao fato de ser vista como sintoma e tendência de uma época (TUCHERMAN, 2005).

Desde os primórdios o ser humano representa a si e ao mundo por meio de histórias e não tardou em representar-se como portador do poder de animar o inanimado. Se o Adão da *Bíblia* e o Golem do Judaísmo[2], nascidos do barro, marcam o embrião religioso deste tipo de história, o Pigmalião greco-romano[3] a trouxe para a mitologia e o surgimento de autômatos como personagens complexificou as tramas ao imbricar imaginação e técnica. Exemplo é *As aventuras de Pinóquio* (*Le aventure di Pinocchio*, Carlo Collodi, 1883) que embaça as fronteiras entre humanos e não humanos ao dar vida a um boneco de madeira, enquanto o desenvolvimento de autômatos até então os restringia aos relógios de água e os de máquina (OLIVEIRA, 2006).

Os robôs humanoides[4] são emblemáticos do apreço humano pelas histórias nas quais ele confere vida ao inerte, pois surgiram primeiramente na ficção e só mais tarde se tornaram realidade. Se em 1911 um humanoide já aparece no conto *O homem invisível*, de G. K. Chesterton e em 1917 é nomeado no conto *Opilec*, de Kerel Capek (SANTAELLA, 2005), apenas nos anos 2000 a ficção se concretiza na primeira versão do Asimo da Honda.

Com os androides[5] o tom negativo intensifica-se e as fronteiras ficam cada vez mais tênues. É emblemático do período *Blade Runner: o caçador de androides* (*Blade Runner,* Ridley Scott, 1982). Para Oliveira (2006), com o surgimento do computador, as histórias o adotam. Se os humanoides ficcionalizados até então tinham o inconveniente do corpo, a nova geração se caracteriza pela desmaterialização, demonstrada em filmes como *Transcendence: a revolução* (*Transcendence*, Wally Pfister, 2014), que dá corpo a teorias como a do cientista Hans Paul Moravec sobre a possibilidade de transferir memória e consciência humanas para *hardwares*, como o computador.

2 Ser mítico que ganharia vida a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa. Segundo a lenda, apagando-se a primeira letra, com a palavra *Met* (morto) seria possível desfazer o Golem.

3 Escultor que tendo criado uma estátua da mulher ideal apaixonou-se por sua criação. Segundo a lenda, a deusa Afrodite teria conferido vida à escultura.

4 Robô de contornos físicos humanos, mas aparência maquínica.

5 Robô que além da forma física humana, possui também a aparência orgânica.

Nas fronteiras entre autômatos, humanoides, androides e pós-humano são ficcionalizados ainda os ciborgues. Haraway (2016, p. 36) define, “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. Para ela, a fronteira entre Ficção Científica e realidade é uma ilusão, sendo o ciborgue parte tanto da imaginação quanto do real. Segundo a autora, as tecnologias ciborguianas têm a ver com a consciência ou simulação desta. Ampliam o debate e a problematização entre humanos e não humanos, na medida em que não torna claro quem faz e quem é feito nesta relação (HARAWAY, 2016).

Percebe-se que a relação entre humanos e robôs é um motivo fundamental dentro da Ficção Científica, possuindo correspondência com a realidade. Como o próprio nome dá a ver, esta não tem, entretanto a pretensão de ser científica, mas de romantizar a partir da visão extrapolada de uma ciência possível (ALLEN, 1976).

Como exemplo desta circularidade, Gomes (2014) pontua que a visualidade dos robôs desenvolvidos durante a primeira metade do século XXI para o cinema influenciou a estética de autômatos reais e que o movimento inverso também ocorre, como por exemplo, no uso de gruas e animatrônicos neste tipo de ficção. Gruas são robôs que funcionam como equipamentos de transporte de câmeras. Já animatrônicos são bonecos mecânicos que assumem papéis de criaturas que não podem ser interpretadas por humanos.

Para o roboticista Hod Lipson, BSG possui pontos de contato com a Robótica Evolutiva[6], já que trata de uma evolução que se faz sentir na programação, na estética e na subjetivação, motivo pelo qual afirma que a grande questão da saga é a possibilidade de autorreflexão maquínica (LIPSON, 2009), ilustrando como a série mobiliza imaginários que lhe foram contemporâneos.

Sobre a possibilidade de humanos criarem máquinas superiores a eles e destas máquinas criarem outras ainda mais avançadas, Roden (2015) pondera que não saber se será possível concretizar este tipo de ideal não é uma limitação na ficção, já que esta retira da mera possibilidade a criação de mundos imaginados nas telas. Para ele, a complexidade do assunto faz com que seja pouco abordado ficcionalmente, pois em uma indústria conformada pelos imperativos de retorno financeiro, apresentar temáticas que poderiam soar incompreensíveis para o telespectador equivale a um risco.

BSG é uma das exceções que o autor nota trabalhar nessa direção, ao lado de alguns filmes da franquia *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, James Cameron, 1984; 1991; 2003; 2009; 2015) e *Transcendence*. Tais expressões requerem alguma compreensão sobre a natureza e os fundamentos de uma Inteligência Artificial.

Bastante diverso da ficção é o conceito de robô na Robótica: “Um *robô* é um sistema autônomo que existe no mundo físico, pode sentir o seu ambiente e pode agir sobre ele para alcançar alguns objetivos” (MATARIC, 2014, p. 19, grifo da autora). O que significa que uma máquina, para ser considerada robotizada, deve: ter controladores[7] para que sua atuação seja baseada em suas próprias decisões, não sendo controlada por humanos; ter corporalidade, o que faz com que os “robôs” existentes no computador sejam apenas simulações; possua sensores que o permitam perceber o ambiente, bem como efetuadores e atuadores que possibilitem a ação[8]. “Uma máquina que não age (ou seja, não se move, não afeta o mundo, mudando alguma coisa) não é um robô” (MATARIC, 2014, p. 21).

Segundo a autora, na medida em que os dispositivos computacionais se desenvolveram, as noções de robô passaram a incluir pensamento, raciocínio, resolução de problemas, emoções e consciência. No âmbito do alcance de objetivos da definição, reside a questão da inteligência dos objetos técnicos. Os objetivos podem ser de realização de algo ou manutenção de um estado. A Robótica, portanto estuda os robôs em sua capacidade de sentir e agir no mundo de modo autônomo e intencional. No que se refere a

6 Ao invés de criar uma arquitetura de programação fechada para robôs, coloca apenas comandos básicos e abertos para que se conectem e permutem.

7 Desempenham papel de cérebro e sistema nervoso em um robô.

8 Atuadores e efetuadores permitem que o robô aja ao atuarem como músculos na locomoção e manipulação de objetos.

parte física, a Robótica pensa a ação em termos de locomoção e manipulação de objetos. Pontos que por mais simples que pareçam aos humanos, envolvem intrincadas relações cerebrais que os tornam desafios para a Robótica.

A Inteligência Artificial surgiu em 1956 a partir de uma conferência na Universidade de Dartmouth (EUA) que discutiu as possibilidades de inserir inteligência em máquinas. As conclusões foram as de que para uma máquina ser considerada inteligente deveria ser capaz de produzir raciocínio complexo. Para tanto, teria que usar: modelos internos de mundo; busca de soluções possíveis; planejamento e raciocínio para resolver problemas; representação simbólica da informação; sistema de organização hierárquico e execução sequencial de programas (MATARIC, 2014).

Do percurso dos autômatos das primeiras histórias, aos robôs humanoides de carcaça maquínica, androides idênticos aos humanos, ciborgues de difícil categorização e pós-humanos com vistas a uma simbiose com a máquina rumo a desmaterialização e imortalidade, a representação robótica ficcional tornou-se cada vez mais complexa e a frente das possibilidades concretas em Robótica e Inteligência Artificial.

Enquanto a Inteligência Artificial debruça-se sobre a cognição, a forma e a velocidade com que um robô é capaz de perceber a si e ao ambiente no qual está inserido, as produções *sci-fi* trabalham cada vez mais a questão da consciência, não de forma naturalizada, mas muitas vezes ocupando o centro da narrativa, como em *BSG*, que dedica quase uma temporada inteira para destrinchar o modo de funcionamento de seus robôs.

Na Robótica, os principais desafios são a navegação e o traquejo social. Por navegação entende-se a locomoção em um robô. Já o traquejo é o repertório acumulado baseado na vivência de experiências e domínio das convenções que possibilitam um *background* que possa ser acionado para nortear as ações e interações humanas no mundo. Além de adequar os comportamentos aos códigos de expectativa, permite rememorar o passado para planejar e executar ações futuras. “Entende-se por repertório uma espécie de vocabulário, de estoque de signos conhecidos e utilizados por um indivíduo” (COELHO NETTO, 1996, p. 123). A convocação do repertório confere sentido à vivência.

Se os seres humanos parecem manejar com facilidade o saber interiorizado que ampara o traquejo, a automatização do mesmo é um desafio para a Robótica e a Inteligência Artificial. O primeiro deles já se esboça no chamado *uncanny valley* (OLHAR DIGITAL, 2016), a reação de estranhamento que Freud já detectava nas pessoas ao se depararem com uma criatura que não se sabe se está viva ou morta (FELINTO, 2005) e que é sintomática do embotamento de fronteiras. Desafio para áreas especializadas, recurso plenamente resolvido na ficção, como explicitado em *Blade Runner*, no qual os robôs possuem memórias artificiais implantadas. O expediente também é usado em *BSG* com os agentes adormecidos, que se creem humanos até que sua programação os desperta, deixando-os confusos em relação às memórias passadas que acreditam terem vivido.

A *science fiction* sempre revelou apreço pelas máquinas robotizadas, amplamente ficcionalizadas como dóceis como o menino de *Inteligência Artificial* (*A.I. – Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001) ou perigosas, como *O Exterminador do Futuro*. Se tais formas de vidas são apresentadas com pleno domínio de navegação, traquejo e consciência, *BSG* torna tais questões foco, de modo a esclarecer aos humanos da trama como seus robôs desenvolveram formas de vida mais avançadas. Consequentemente, esclarecem a audiência.

A CONSCIÊNCIA COMO TEMA

Questão de discussões complexas e controversas, a consciência importa aqui não em si mesma, mas enquanto tema: qual o tratamento dado a esta no produto midiático audiovisual de Ficção Científica seriada *BSG*. Enquanto teóricos como John Searle, Daniel Dennett, David Chalmers, George Lakoff, Mark Johnson, António Damásio, Paul e Patricia Churchland e outros a trazem para o centro de suas pesquisas, alguns cientistas, como o físico das cordas Edward Witten e o filósofo Colin McGinn resignam-se com

o fato de que esta será sempre um mistério (HORGAN, s/d). Sua difícil compreensão evidencia o problema de sua artificialização.

A ficção tem apresentado o tema de forma cada vez mais explícita com o detalhamento do modo de funcionamento das consciências artificiais de forma a criar um terreno conhecido para o consumidor deste tipo de produtos culturais pisar. Se por muito tempo os robôs das telas trouxeram para o primeiro plano questões como a força física e seu potencial bom ou destrutivo, compreender a forma como tais robôs atuam de forma não apenas inteligente, mas consciente tem roubado a cena atual, como mostram seriados como *Humans* (Sam Vincent; Jonathan Brackley, 2015 - 2016), adaptação da original sueca *Real Humans* (Lars Lundström, 2012 - 2014), além de *Almost Humans* (J. H. Wyman, 2013-2014) e *Westtworld* (Jonathan Nolan; Lisa Joy, 2016 - presente).

A relação entre mentes e máquinas mostra que estas foram usadas na tentativa de entender aquelas. O paradigma simbólico representacional da mente de Jerry Fodor entendia a mente humana como uma representação simbólica funcionando sob os princípios da lógica formal, a partir de silogismos (ROSA, 2001).

Segundo o autor, o modelo foi ultrapassado pelo paradigma conexionista de Paul Smolensky e outros, que pensaram no funcionamento computacional, consequentemente na mente humana, como uma rede neuronal na qual os nós são os neurônios e as ligações são sinápticas. Deste modo, o cérebro humano, tal qual o funcionamento das máquinas, operaria a partir de *inputs* e *outputs* entre os neurônios e suas ligações.

As concepções mais modernas de Ciências Cognitivas relacionam ambos os modelos, entendendo a mente como um sistema físico e simbólico que atua em um ambiente que interfere em sua constituição. A visada rompe com o pensamento cartesiano, que distinguia entre uma substância imaterial - a mente - e seu suporte corpóreo, visto como mero receptáculo desta instância superior. Na direção oposta a Descartes no problema mente-corpo, diversos pensadores alocam a mente como exclusivamente corporificada. Mais uma vez, o meio termo entre duas concepções opostas ganhou força.

Segundo Gudwin (2005), duas mudanças reconfiguraram o cenário. A primeira delas possibilitou descartar a visão de que para agir de modo inteligente seria necessário uma programação fechada com arquiteturas sem ligações entre os modelos de mundo simbólicos e os fenômenos do mundo real.

A segunda foi a percepção de que a inteligência não poderia ser vista meramente como um processo computacional de entradas e saídas, já que a inteligência existe em um agente que se encontra corporificado e em contato com o mundo, que possui uma dinâmica incerta. Assim, o próprio fenômeno da inteligência também deveria ter algum componente dinâmico. Robôs estão sujeitos ao princípio da incerteza, já que o ambiente no qual estão inseridos é suscetível a mudanças, sendo impossível prever tudo.

Retomando Gudwin (2005), estas transformações permitiram concluir que a interação mente-corpo produz a cognição. Além disso, percebeu-se que a mente corresponde a uma série de agentes atuando simultaneamente, mas com um mecanismo coordenativo. Desta forma, o comportamento de uma mente artificial consciente envolveria processos inconscientes - realizado pelos agentes de maneira automática - sob a influência mediadora do processo consciente.

Tendo por base o ‘manifold sensorial’ que entra por meio de nossa percepção, o mecanismo de consciência faz o papel de um filtro que ordena essa percepção e, conjuntamente com outras fontes de informação oriundas da memória episódica e da imaginação, gera o fluxo que poderíamos identificar como o pensamento (GUDWIN, 2014, p. 12).

Tais entendimentos poderiam ser caracterizados como os primeiros passos para a construção de simuladores mentais, mas estando ainda longe de resolver o problema, como o próprio autor coloca:

> Em seus níveis mais elementares, a consciência poderia ser entendida como a percepção de coisas que acontecem no mundo. Para que um robô possua uma consciência desse tipo, basta que ele seja capaz de possuir um mapa interno

> de seu ambiente, e através de seus sensores e atuadores, construa modelos de objetos do mundo e os posicione neste mapa. Caso ele seja capaz de reconhecer-se também como uma entidade do mundo, e posicionar-se nele, poderia-se dizer que o robô possui auto-consciência. Mas a coisa não é tão simples assim [...] (GUDWIN, 2005, p. 14).

Estas perspectivas mais recentes entendem a possibilidade de máquinas inteligentes do ponto de vista do desenvolvimento incremental da inteligência, que é a capacidade de adquirir e desenvolver capacidades cognitivas continuamente ao longo da vida, motivo pelo qual não faria sentido implantar toda uma programação fechada, mas apenas comandos básicos. Além do mais, a interação do robô com o meio ambiente, a interação social e a interação multimodal, baseada nos cinco sentidos, seriam fundamentais para robôs inteligentes.

Enquanto a consciência pode ser caracterizada como a experiência integrada que a mente tem da realidade externa e interna, sendo indissociável da experiência, a autoconsciência seria o conhecimento de si (JORGE, 2007). Para a autora, outro fator não relacionado a humanismos, mas que ainda singulariza a existência humana são os qualia, os estados mentais subjetivos. Eles evidenciam o lado singular da consciência e seu atrelamento à experiência. Um exemplo encontra-se na diferença entre saber como as cores podem fisicamente ser vistas – algo que uma máquina devidamente programada para isso pode realizar – e ver e experienciar estas mesmas cores.

Segundo Jorge (2007), a consciência seria intersecção de fenômenos objetivos e subjetivos, físicos e não físicos, o que confirma uma hipótese já vislumbrada por Peirce de que deveríamos buscar a mente em dois lugares ao mesmo tempo (NÖTH, 2001).

Para Teixeira (2006) as perspectivas ficam restritas ao pensar-se o comportamento das máquinas somente em termos de imitação humana, pois para ele é preciso compreender que a inteligência de humanos e não humanos é diferente: certas habilidades são realizadas de modo mais eficaz por humanos que por máquinas (como reconhecimento de rostos, apreensão de cenas, aprendizado e coordenação sensório-motora), assim como há coisas que computadores e robôs fazem melhor (como operações numéricas, demonstração de teoremas e busca em listas).

A tendência dos produtos midiáticos de Ficção Científica audiovisual tem mostrado que os personagens robôs não são apresentados mais apenas como imitação da consciência humana – o que já seria um feito além dos limites da ciência – mas como criações humanas aptas a (re)criar e desenvolver seus próprios sistemas inteligentes, novos e superiores.

ANÁLISE

A trama da série analisada aqui se passa em um passado tecnológico no planeta Kobol, onde a espécie humana teria nascido e se dividido em 13 colônias. Condições naturais teriam obrigado os coloniais a migrarem para colonizar outros 12 planetas, tendo ficado a 13ª colônia, a Terra, perdida das demais. No enredo, os *cylons* são robôs criados pelos humanos para auxiliarem-nos nas mais diversas tarefas, tendo se rebelado contra seus criadores.

A forma por meio da qual os *cylons* são criados e as relações que traçam com a humanidade difere nas diferentes versões da saga, se complexificando de acordo com o desenvolvimento do enredo ao longo do tempo. No original, a relação humano/máquina não é o foco, mas depois esta questão se coloca fortemente.

No original, o outro era um robô humanoide com funções limitadas e visualmente maquínico. Na atual versão estes ainda existem, mas em um estágio inferior que lhes impede o raciocínio complexo, os centuriões. A novidade é que agora coexistem com 12 modelos de uma versão aprimorada recoberta por material orgânico idêntico ao humano. É sintomático da mudança de perspectiva a forma como o interior desta nova geração de robôs é preenchida não por peças e fios, mas por material biológico, o que faz com que sejam capazes de chorar, suar e sentir dor. Estes trazem para a trama a questão da possibilidade de uma consciên-

cia maquínica autônoma e subjetivada ou se esta seria apenas uma imitação da consciência humana.

Para os robôs da saga, a consciência artificial não é apenas diferente da humana, mas superior. Isso é demonstrado em diversas passagens moralizantes nas quais os *cylons* questionam o comportamento humano, como quando estranham o fato dos humanos matarem e abandonarem seus semelhantes; justificam a guerra entre *cylons* e seus criadores pelo fato de que se os humanos são capazes de se destruir com mentiras e outras condutas similares significa que de fato merecem ser destruídos; tentam se distinguir dos humanos explicando que ao invés de deterem-se em mesquinharia como eles, estão focados em ser máquinas melhores. A presumida superioridade das máquinas não é descartada quando ao final iniciam uma nova era, sem tecnologia, mas a partir de um ancestral comum: um híbrido fruto de uma *cylon* e um humano.

Vem à tona ainda o diferencial das inteligências artificiais da série reimaginada deterem poder de autorreplicação a partir do *download* de memória e consciência para um novo androide esteticamente igual ao que foi destruído. Em *Galactica 1980* dois *cylons* humanos aparecem, mas são destruídos. No *remake* a destruição completa é quase uma impossibilidade, posto que necessita do aniquilamento não da própria máquina, mas das naves de ressurreição.

É perceptível como a série complexifica-se abandonando certas questões, reiterando outras e inserindo a temática da evolução da robótica e da Inteligência Artificial e como estas vão trazendo novos questionamentos. A medida em que a história se desenrola, os humanos tentando sobreviver em condições hostis exibem comportamentos que poderiam ser classificados como maquínicos, as máquinas esboçam cada vez mais reações humanas.

Há uma hierarquia entre os robôs, dado que os *cylons* centuriões não são conscientes devido a um inibidor telencefálico que lhes impede funções complexas. Paradoxalmente, são mais difíceis de matar que os androides, que ao assemelharem-se aos humanos, possuem até mesmo suas limitações e fragilidades. Exemplo é a gravidez da *cylon* Sharon. Ao engravidar de um humano, ela sofre sangramento e descolamento de placenta, o que faz com que um médico ironize o fato deles se parecerem com os humanos, mas não se darem ao trabalho de aperfeiçoá-los. Há, inclusive, um vírus que mata sua espécie, mas os humanos são imunes e ela também assim se torna por estar grávida.

Esta personagem é o *lócus* da resistência, vista como a expansão do comportamento maquínico para além da programação para a qual foi criada e assim como em diversas histórias de Ficção Científica, o foco da resistência está nos afetos. Ela apaixona-se por um humano, o que a impede de executar o plano *cylon* de matá-lo. Segundo um diálogo entre os seus, a experiência do amor a fortalece e eles confessam que também gostariam de experimentar o sentimento, que é revelado no enredo como algo que pode ser doloroso para os robôs tal qual para humanos.

Ainda que os conflitos *cylons* entre serem fieis a sua programação ou aliarem-se aos humanos permeie a maioria dos robôs, o recurso é explorado ao máximo no contraponto entre Sharon e suas cópias. Apesar de uma das cópias de Sharon também ter sofrido com suas emoções complexas, como quando teve que atirar no comandante da nave (Adama), tendo até mesmo dado um tiro que seu namorado considerou aquém de sua habilidade certeira e para salvar este mesmo namorado da morte, traiu os seus ao revelar quantos deles havia na frota, ela também instalava explosivos na nave. Paralelamente, detonou uma base *cylon* a mando de Adama.

Enquanto Sharon esforça-se para reconquistar a confiança dos humanos, suas várias cópias deslizam entre a ambiguidade de servir aos humanos ou aos *cylons*. Uma delas torna-se líder do movimento que acredita que a única solução seja a união entre humanos e máquinas e por isso quase é “encaixotada”, o que equivale à desativação. Quando o *cylon* Cavil lhe diz que ela é uma “máquina quebrada que se pensa humana”, ela se defende dizendo que possui consciência e por isso sabe diferenciar entre o certo e o errado. Em contrapartida, para alimentar a desconfiança em relação aos robôs, outra de suas cópias confessa a um tripulante que, durante um período de exílio, não o ajudava a salvar os humanos que estavam em uma lista de execução, como ele pensava, mas somente fingia auxílio.

Apesar das ambiguidades de suas versões, Sharon permanece leal e recupera a confiança do comandante que lhe restitui à frota. Ela vai sobrevivendo porque os humanos precisam dela, como quando é a única capaz de destruir o vírus que infecta os computadores da astronave e quando pode ajudar a encontrar uma pista que leve à Terra. Quando sua filha Hera é capturada por uma nave *cylon*, ela pede para seu marido matá-la para que possa passar pelo processo de "ressurreição" na base inimiga e assim resgatar a criança, quando Sharon chega a matar uma de suas cópias para salvar Hera. Seu único momento de proteção aos seus é quando se recusa a identificar quem são os *cylons* a bordo e quando é contra um plano classificado por seu marido como genocídio, na medida em que se trata de acabar com os *cylons* colocando-os em contato com um vírus fatal.

Os androides da narrativa, apesar de terem sido criados por humanos, foram melhorados pela *cylon* Elen, a ponto de atingir a autorreprodução via *download* de memória e consciência. Eis um diferencial de *BSG*: uma consciência artificial que emerge não de um robô criado por humanos, mas de uma geração de robôs aprimoradas pela própria espécie, figurando o ápice da robótica evolutiva.

Na saga, seres humanos seriam capazes de criar robôs que pudessem meramente servir a seus criadores, enquanto os próprios robôs desenvolvem uma consciência artificial a partir do melhoramento da própria espécie. O percurso de máquinas a robôs; da inteligência a consciência; da criação humana de seres artificiais capazes de aprimoramento e recriação de formas de vida ainda mais avançadas, cujo modo de funcionamento é destrinchado na ficção seriada, evidenciam tal tipo de narrativa como uma possibilidade de detalhamento e complexificação de questões caras a tecnociência ao longo do universo ficcional das produções midiáticas audiovisuais de Ficção Científica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da saga *Battlestar Galactica* buscou refletir sobre como as produções midiáticas de Ficção Científica audiovisual seriada têm se apropriado de temas da Robótica e Inteligência Artificial, as formas de tratamento dadas a tais questões e os sentidos envolvidos nessas (re)apresentações.

A relação humano/máquina sempre foi um dos motes centrais do imaginário tecnocientífico divulgado pelo gênero. Recentemente tem se assistido a uma complexificação desta relação nas telas, esboçada no percurso de complexas máquinas às máquinas robotizadas. Se por muito tempo os robôs inteligentes foram foco, atualmente são abertas novas perspectivas com o adensamento de questões como a possibilidade de consciência e autoconsciência artificiais.

Não fundamentou-se a partir da disseminada ideia deste tipo de ficção como reflexo do desenvolvimento da ciência e tecnologia e vice-versa, mas da Ficção Científica como um lugar importante para se colocar questões científicas e tecnológicas de uma época atravessada pela liberdade de criação própria deste gênero de entretenimento.

O aprofundamento cada vez maior do tema da consciência reconfigura o imaginário da tecnociência e particularmente da relação humano/máquina ampliando a problematização de temáticas que sempre foram colocadas pelo gênero, tais como: os anseios e receios da humanidade em relação a ciência e tecnologia; as relações entre humano, máquina, indivíduo e sociedade; a opacidade de fronteiras que outrora pareciam seguras; o questionamento da singularidade humana, agora convivendo nos mundos das telas com sistemas inteligentes que mais que modelos sintéticos da mente humana, apresentam-se não como iguais ou diferentes, mas superiores, na medida em que são criadas por humanos, mas aprimoradas pela própria espécie robótica.

A narrativa seriada aparece, portanto, como um terreno propício para o detalhamento e complexificação das questões tecnocientíficas ao permitir o adensamento de temáticas da Robótica e da Inteligência Artificial ao longo dos universos ficcionais em construção na Ficção Científica audiovisual.

REFERÊNCIAS

ALLEN, David L. **No mundo da Ficção Científica**. São Paulo: Summus, 1976.

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, Informação e Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FELINTO, E. À imagem do homem: robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico. **ComCiência**, Brasília – DF: SBPC, v. 70, nº 70, 2005. Disponível em: www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml Acesso em: 21 de junho de 2016.

GOMES, F. Os robôs no cinema e o cinema dos robôs. **Anais do III Simpósio Internacional de Inovação em Mídia Interativas**. Goiânia: SIIMI/UFG, 2014.

GUDWIN, R. R. **Novas fronteiras na Inteligência Artificial e na Robótica**. Bauru: Unesp, 4ª DINCON – Congresso Temático de Dinâmica, Controle e Aplicações, 2005.

_____. Entrevista com o Prof. Dr. Ricardo Ribeiro Gudwin. Por CAMARGO, A. M. de. Teccogs: **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 10, p. 5-18, jul-dez. 2014.

HARAWAY, D. J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertingens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

HORGAN, J. O físico mais inteligente do mundo acha que a ciência não conseguirá entender a consciência. Matéria *on-line*. Redação Scientific American Brasil, s/d. Disponível em: http://www2.uol.com.br/sciam/noticias/o_fisico_mais_inteligente_do_mundo_acha_que_a_ciencia_nao_conseguira_entender_a_consciencia.html. Acesso: 23 de janeiro de 2017.

JORGE, A. M. G. Qualia e Consciência. **Facom**, n. 17, 1º semestre de 2007.

LIPSON, H. Evolutionary Robotics and Battlestar Galactica: an interview with Hod Lipson.EUA, 04 de junho de 2009. Entrevista disponível em: http://galacticasitrep.blogspot.com.br/2009/06/evolutionary-robotics-and-battlestar.html. Acesso: 07 de outubro de 2016.

MATARIC. Maja J. **Introdução à Robótica**. São Paulo: Unesp/Blucher, 2014.

MEAD, G. H. **Espiritu, Persona y Sociedad**. Buenos Aires, Argentina: Paidos Studio Básica, 1968.

NÖTH, W. Máquinas Semióticas. **Galáxia**, São Paulo, nº.1, p. 51-57, 2001.

ROSA, A. M. A Semiótica de Peirce e as Ciências Cognitivas.

Revista de Comunicação e Linguagens. Portugal: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, n.29, 2001.

OLHAR DIGITAL. Em entrevista, robô diz que 'tem alma'. **Redação Portal Olhar Digital**: o futuro passa primeira aqui – UOL. 13/out, 2016. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/noticia/em-entrevista-robo-diz-que-tem-alma/63052. Acesso em: 24 de novembro de 2016.

_____. Robô androide conversa e replica expressões faciais com precisão. SANTINO, Renato. **Portal Olhar Digital**: o futuro passa primeira aqui – UOL. 21/mar, 2016. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/noticia/robo-androide-conversa-e-expressoes-faciais-humanas-com-precisao/56326. Acesso em: 24 de novembro de 2016

OLIVEIRA, F. C. R. M. Os Autômatos da Ficção Científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico. **InTexto**: UFRGS, v. 1, 2006.

RODEN, D. Post-singularity entities in film and TV. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (orgs**.). The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Robôs**: entre o imaginário ficcional e a pesquisa rigorosa. ComCiência: 2005. Disponível em: http://www.comciencia.br/reportagens/2005/10/14.shtml. Acesso: 28 de setembro de 2016.

_____. A semiose da arte das mídias: ciência e tecnologia. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia**: Passado, Presente e Desafios. São Paulo: Unesp, 2009, p. 499-511.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1989.

TEIXEIRA, J. de F; GUIMARÃES, A. S. Inteligência Híbrida: parcerias cognitivas entre mentes e máquinas. **Informática na Educação**: teoria & prática. Porto Alegre, v. 9, n. 2, jun/dez. 2006.

TUCHERMAN, I. Notas sobre o imaginário tecnológico. **Portcom** - Portal de livre acesso à produção em Ciências da Comunicação, 2005. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/62010757518043941433470424301876178088.pdf. Acesso: 21 de junho de 2016.

Bates Motel (2013-2017). Produção: A&E. Fonte: divulgação.

Spin-off e Direção de Arte em *Psicose* e *Bates Motel*: objetos como personagens sinistros a serviço da dualidade na narrativa

Patrícia Azambuja[1]
Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social - UFMA. Coordenadora do projeto de pesquisa "Comunicação Expandida II", vinculado ao Observatório de Experiências Expandidas em Comunicação - ObEEC, financiamento pela Fundação de Amparo à Pesquisa no Maranhão/ FAPEMA.

Jocy Meneses Dos Santos Jr[2]
Graduação em Design - UFMA

Jéssica Reis Araujo[3]
Graduação em Design - UFMA

Resumo: Seja nas adaptações ou *spin-offs,* a escolha dos materiais e objetos para preencher o desenho da cena tem grande influência na percepção acerca das histórias. Cada meio se apropria dessas possibilidades de forma específica, no entanto, as narrativas seriadas para a televisão vêm adquirindo o apuro técnico e imagético das grandes produções cinematográficas, por sua necessária complexidade, ganchos de tensão ou pela inevitável contingência de expansão em episódios e temporadas. O envolvimento com seus personagens passa a ser vital para sua continuidade, por isso, as materialidades e os mundos que habitam ajudam a envolver e gerar empatia. A Direção de Arte no filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e na série de TV *Bates Motel* (2013-2017) ajudam a contar um pouco esse história.

Palavras-chave: *Psicose*; *Bates Motel*; *Spin-off*; direção de arte; narrativa ficcional.

Abstract: *Both adaptations and spin-offs, the choice of materials and objects to fill the scene design has great influence on the perception of the stories. Each medium appropriates these possibilities in a specific way, however, the serial narratives for television have been acquiring technical and aesthetic distinction of the great cinematographic productions, by their necessary complexity or the inevitable contingency of expansion in episodes and seasons. The involvement with their characters becomes vital for their continuity, so the materialities and the world in which they live help to engage and generate empathy. The art direction in Alfred Hitchcock's film Psycho (1960) and the TV serie Bates Motel (2013-2017) help us to tell this story.*

Keywords: *Psicose; Bates Motel; Spin-off; art production; fictional narrative.*

1 patriciaazambuja@yahoo.com.br.

2 jocy.meneses@gmail.com

3 jessica.ra@live.com

Considerada como representante de um sistema cultural mais amplo, a literatura vem estabelecendo ao longo de décadas uma relação muito forte com outras artes e com a mídia. Tânia Pellegrini (2003) destaca a variedade "de meios e a hibridação de linguagens [as quais] exigem um leitor que não se prenda à letra, mas esteja aberto à diversidade de suportes pelas quais a literatura circula, bem como às suas combinações com outras artes" (p. 9). Do atravessamento entre literatura e as estruturas visuais em geral, recorta-se a relação entre cinema e televisão em específico. Apesar de suas bases estruturadas nas formas epistolares de literatura, nas narrativas míticas intermináveis, no folhetim ou no cinema, a serialidade descontínua e fragmentada das narrativas seriadas, para Machado (2005), representam a principal forma de organização dos produtos dentro do sintagma televisual. As bases das narrativas ficcionais decerto repousam na representação da ação e do enredo, delimitados em um tempo e um espaço. No entanto, se as próprias características do texto literário vêm sofrendo transformações ao longo do tempo, o que dizer dos elementos das linguagens visuais? Para Pellegrini (2003, p. 16), "há uma multiplicidade de soluções narrativas [...] que provavelmente se devem, entre muitas outras coisas, aos novos modos de ver o mundo e de representá-lo, instaurados a partir da invenção da câmera - primeiro a fotográfica e depois, com mais força, a cinematográfica", e mais recentemente a de vídeo.

As histórias materializadas pelos diversos dispositivos têm suas concepções de tempo e função do espaço alteradas, tornando-se mais ruídas, dinâmicas e ilimitadas nas suas possibilidades estéticas. Algumas mudanças espaciais garantem a uniformidade do todo, em contrapartida, "o espaço associa-se, em maior ou menor grau, às personagens e ao narrador, com seus pontos de vista, seu olhar, sua 'câmera', que enfoca e recorta a realidade" (PELLEGRINI, 2003, p. 25). Nesse sentido, as narrativas contemporâneas apresentam soluções que buscam dialogar com outras linguagens; assim como, as adaptações cinematográficas (publicadas originalmente como texto escrito), técnicas *crossover* (mistura de personagens de núcleos diversos), *spin-offs* (obra derivada de uma ou mais obras já existentes) ou transmídia (expansão através de múltiplas mídias) encontram-se entre as diversas possibilidades de atravessamentos de narrativas.

Há portanto uma soma de combinações possíveis entre os diversos meios, e nesse caso o estabelecimento de um número de incontáveis configurações para as produções contemporâneas. Utilizando-se como referência *Bates Motel* (2013), série norte-americana de drama/ suspense produzida por Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano (Universal Television) e exibida pela A&E, já parte-se de um entendimento prévio de relações estabelecidas entre a série televisiva, a obra cinematográfica *Psicose* (1960), dirigida por Alfred Hitchcock, e o texto literário original de mesmo nome (1959), escrito por Robert Bloch. Mesmo compreendendo a televisão por seu "repertório básico" (MACHADO, 2005, p. 26) e característico de uma gramática específica, admite-se de antemão que sua linguagem "implica mobilidade, permanentes reavaliações, acréscimos e supressões" (MACHADO, 2005, p. 26), sendo um meio híbrido por natureza, passível de incorporações externas às suas próprias práticas. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo compreender a partir do olhar específico na Direção de Arte, em *Bates Motel* (2013) e *Psicose* (1960), algumas dessas inter-relações como influências importantes às narrativas televisivas contemporâneas. Trata-se de um trabalho descritivo, que utiliza para análise de dados imagéticos o estudo da estética cinematográfica com foco nas técnicas do audiovisual e nos elementos fílmicos não específicos, descritos por Martin (2005, p. 71), "são chamados não específicos porque não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro, pintura)": desempenho dos atores, iluminação, cor, cenários (objetos de cena) e figurino. Gil (2005), de forma complementar, discorre sobre ***atmosfera***, como "um conceito muitas vezes utilizado no cinema para definir uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou uma sequência fílmica [...] como um conceito operatório para a análise fílmica" (GIL, 2005, p. 141). A pesquisadora parte do "princípio que existem dois tipos de atmosferas: a primeira chama-se ***plástica*** porque diz respeito à forma da imagem fílmica, e aos elementos que constituem o seu espaço. A segunda é a atmosfera ***dramática***, porque é expressa essencialmente a partir da diegese" (GIL, 2005, 142). As duas sempre estão interligadas, tendendo a uma linha mais ***concreta/material***, tal como "a atmosfera expressionista de *O Gabinete do Dr. Caligari* [...] claramente criada pelas linhas oblíquas e deformadas da arquitectura dos cenários, bem como os claros-escuros das formas que produzem uma sensação

de [...] de *estranheza inquietante* na imagem fílmica" (GIL, 2005, p. 143); ou ***abstrata***, que se exprime através de um plano ou de uma cena, não sendo uma atmosfera diretamente visível por não estar concretamente representada, como exemplo, cita o *plano detalhe* que permite "ao espectador ter um olhar mais elaborado sobre as coisas, porque [está] muito perto delas" (GIL, 2005, p. 143).

A análise audiovisual aqui proposta busca através da compreensão da estética audiovisual (elementos fílmicos não específicos e atmosfera plástica/ concreta/ material) destacar algumas influências e diferenciais para narrativas seriadas contemporâneas.

CINEMA CLÁSSICO EM *PSICOSE*: ADAPTAÇÃO DO ROMANCE DE ROBERT BLOCH

O filme norte-americano de suspense *Psicose* (1960) tem seu enredo baseado no encontro entre Marion Crane, que após desfalcar seu empregador e fugir, acaba hospedando-se em um hotel decadente localizado na estrada, e gerenciado por Norman Bates. Considerado pelos críticos como um dos melhores trabalhos do diretor, o filme tem entre os seus méritos a adaptação proposta por Hitchcock, escrita por Joseph Stefano, e que transforma por completo os dois personagens na passagem do livro para roteiro cinematográfico; alterando também a percepção do espectador em relação aos desdobramentos deste encontro.

> Quando Alfred Hitchcock leu Psicose de Robert Bloch não encontrou um bom livro. Os diálogos eram enfadonhos, os personagens previsíveis e grosseiros, e as situações mal construídas [...]. Para transformar essa história, o cineasta utilizou diversas artimanhas [...] Hitchcock transformou Mary, a ladra, em Marion, a mocinha que toma decisões erradas, e Norman de desprezível a simpático e tímido (SILVA, 2012, p. 7).

O conceito base do filme gira em torno de dualidades, seja tratando da transformação de caráter de Marion Crane, seja na abordagem da dissociação de personalidade de Norman Bates. Assim sendo, o filme trabalha com opostos, abordando de modo tenso essa relação. Outros aspectos importantes do enredo são a luxúria, a obsessão, a devoção, a loucura e o voyeurismo. A atmosfera do filme é misteriosa, sufocante e sinistra, enfatizada por uma trilha sonora marcante e emblemática. Ribeiro (2012) destaca alguns marcos no filme: estrutura neurótica de pulsão sexual e estrutura psicótica da dupla personalidade.

> Esse artigo põe em relevo três momentos do filme claramente delimitáveis quanto à forma e ao conteúdo. A primeira parte, "neurótica", na qual os personagens giram em torno do objeto perdido de desejo; a segunda, "psicótica", na qual a perspectiva assumida é a do silêncio "excessivo" da pulsão; a terceira parte, "analítica", onde três concepções da interpretação são erigidas: a do senso comum, a do analista como "mestre da significação", e por último, mas não menos importante, a da "clínica do real", quando o próprio espectador é interpelado pela pulsão de morte (RIBEIRO, 2012, p. 117).

A versão cinematográfica de Norman Bates, ao contrário do livro, é carismática e confiável, não aparenta em nenhum momento a sua perturbação. Ao longo do filme, no entanto, o rapaz simpático aos poucos apresenta a sua psicopatia, um maníaco capaz de matar a própria mãe, assumindo a sua identidade para livrar-se das suas próprias culpas. Logo, conceitos como lar e família apresentam-se como referências chocantes e contraditórias, assim como, o isolamento, a melancolia e a solidão, ameaças passíveis de gerar sentimentos de aprisionamento e clausura. O filme se passa no período em que foi filmado (fim dos anos 50) e faz a adaptação propondo uma nova versão para o livro, "pois não precisa ser uma versão literal da obra que o originou, mas sim ser capaz de contar a história em uma nova mídia, sem perder o espírito" (SILVA, 2012, p. 10). De fato, Hitchcock inovou aos transformar os personagens em figuras dúbias, loucas e cativantes ao mesmo tempo, fazendo

com que a plateia torcesse por eles. “Podemos não nos identificar com Norman Bates ou com Marion Crane, mas não queremos que eles se deem mal. Quando Marion é esfaqueada no chuveiro, nos entristecemos porque realmente acreditávamos que ela iria se redimir. Entendemos suas motivações, frustrações e sentimentos” (SILVA, 2012, p. 10).

Rebello (2015) descreve o trabalho do roteirista Joseph Stefano como um “modo de capturar a imaginação de Hitchcock [conceituando e verbalizando a história em termos visuais]. Ele não estava nem um pouco interessado em personagens e motivações” (p. 86). Por outro lado, quando o escritor descrevia cenas, planos, locações, questões técnicas e detalhes: “Era esse tipo de coisa que o empolgava” (REBELLO, 2015, p. 86). Esse trabalho de adaptação, portanto, passava por uma caracterização complexa de personagens, que considerava essencialmente questões estéticas e materiais no projeto:

> Hitchcock tranquilizou Stefano com uma pergunta: ‘O que você acharia se Norman fosse interpretado por Anthony Perkins?’ Nas palavras do roteirista: ‘Eu disse: Agora sim.’ De repente eu conseguia enxergar um rapaz delicado e vulnerável de quem você poderia sentir muita pena. Eu poderia fisgar o público com um personagem assim. Daí sugeri começar o filme com a garota, e não com Norman (REBELLO, 2015, p. 82).

A dupla inevitavelmente criava uma dinâmica a partir da qual os personagens justificavam suas próprias inabilidades pessoais. Tudo começa com Marion: “uma moça que passou anos num trabalho entediante, cercada de pessoas desagradáveis, inexpressivas [...] ela nunca dá um tempo para pensar ‘será que isso vai dar certo?’, exatamente o que acontece com pessoas que cometem um ato de loucura mas não estão fora de si” (REBELLO, 2015, p. 87). A história muda quando ela chega ao motel, “passamos para manipulações mais sofisticadas. A palavra de ordem era torturar o público” (p.87). De todo modo, o diálogo entre os dois no momento da construção do roteiro passou pela percepção dos detalhes técnico-materiais que envolveriam a relação entre Marion e Norman, ao ponto buscarem informações sobre a topografia da Route 99, incluindo nomes, lugares, custo de hospedagem, detalhes de administração e aparência física de corretoras de imóveis, além da fixação materna e taxidermia amadora.

SERIALIDADE DA NARRATIVA EM *BATES MOTEL*

A série de TV *Bates Motel* (2013) tem como proposta ser um prelúdio para a história do filme *Psicose* (1960), apresentando o momento de aquisição da casa e do hotel por Norma Bates e a posterior mudança dela e de seu filho Norman para lá. Não se trata nesse caso de uma versão da história contada por Hitchcock, e sua adaptação para a TV. Nem mesmo, algum tipo de continuação para o filme. A série, na verdade, começa após a morte do marido de Norma, que em busca de um recomeço, compra um motel quase abandonado localizado em uma cidade costeira a oeste dos EUA. A série estreou em 2013, foi finalizada em 2017 e, ao contrário do filme, se passa nos dias atuais. Está focado na relação entre mãe e filho, especificamente, descreve o passado de Norman, a convivência com Norma e o surgimento paulatino do seu caráter doentio e psicótico (conhecido por todos através do filme). O relacionamento com Norma, que ultrapassa os sentimentos comuns de um filho pela mãe (ou vice versa) é pontuado em diversos momentos: sua dependência afetiva, superproteção, inseguranças, dominação dela em relação a ele, devoção, e até certos olhares incestuosos. Esses vínculos exacerbados entre mãe e filho têm (ou dão) origem na insanidade de Norman, tocando em um dos pontos chave do filme de 1960: a abordagem da família de modo pouco convencional.

Apesar das evidentes propriedades específicas para os formatos televisivos - de atmosfera mais amena, possivelmente adequada a um tipo de público, ou com composição de histórias paralelas no sentido de estender as narrativas -, menções claras ao filme estão na série. Os personagens preservam suas características dúbias, ratificando a dualidade como atributo consolidado na produção seriada televisiva, ao ponto de muitas vezes deixar patente fusões

entre real e imaginário. Os fatos em alguns momentos incontestáveis, em outros parecem nebulosos, confusos, como se intencionassem induzir os próprios espectadores a questionar as evidências. O mesmo acontecendo com Norman, que questiona-se (de forma cínica ou não) em relação às mortes que “insistem” em envolvê-lo.

De fato, tanto Norma quanto Norman são personagens a gerar empatia. O rapaz pela timidez desconcertante e devoção à sua progenitora (ao menos no início); e a jovem mãe por sua força e vivacidade. Se essa história, prolongada por ganchos de tensão ao longo de cinco temporadas, busca de alguma forma definir a origem da psicopatia de Norman na relação conturbada com a mãe possessiva ou por seus desvios de caráter, Norma Bates a todo instante desvia essa intenção, até por ter ela mesma seus próprios dramas familiares do passado. A dualidade mais uma vez parece marcante aqui: Norma aparenta uma ingenuidade (ou falta de traquejo nas suas escolhas) pouco provável para uma mulher presumidamente esperta. Assim a expansão promovida pela produção de TV estabelece novas assertivas para a história da família Bates, ampliando expectativas e complexidade dos dramas.

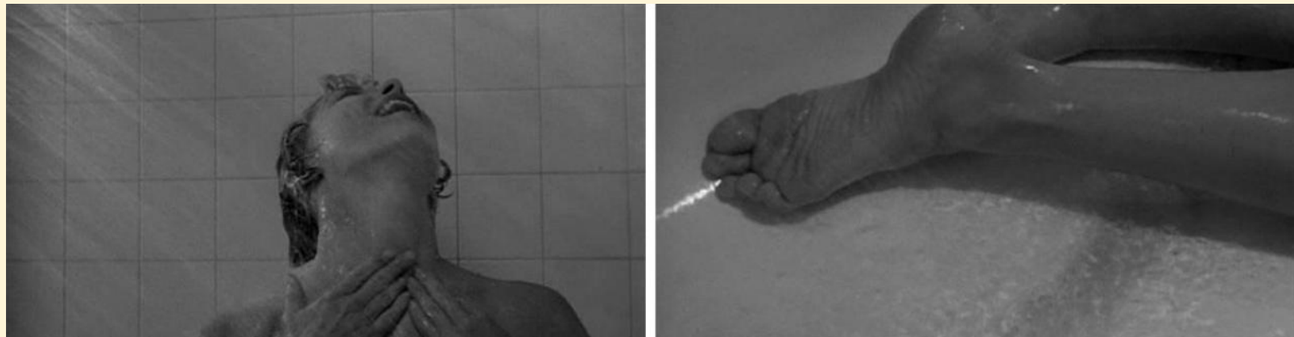
A circunstância de *Bates Motel* (2013) estar contextualizada nos dias atuais torna as referências extraídas de *Psicose* (1960) muito marcantes e fundamentais para a série, isso porque essas alusões não são aplicadas de modo absoluto ou funcional - quase cinco décadas separam as duas produções. Em certos momentos, até parecem homenagens, por sua “descontextualização” temporal e destaque iconográfico. Tal ambivalência é demonstrada de forma cabal na construção dos espaços físicos e nos objetos de cena utilizados. A direção de arte portanto aparece como alicerce indiscutível na estruturação imagético-conceitual dessa narrativa seriada. Isto é, apesar dos fatores marcantes para cada linguagem específica - no caso da série a complexidade das histórias e a transformação da própria atmosfera, que passa de terror para um drama quase juvenil (pelo menos nas primeiras temporadas) -, fica evidente o poder de aglutinar diferentes inferências, assim como, a valorização dos aspectos materiais no desenho da cena, no sentido de consolidar os aspectos diegéticos da produção.

ATMOSFERA: LUZ, COR E TEXTURAS

Admite-se de antemão que o percurso dramático duas narrativas descrito aqui (tanto do filme como da série) são elementos estruturantes para a construção plástica dos mesmos, servindo de alicerce para os elementos fílmicos não específicos e para a construção da atmosfera concreta.

Psicose (1960) é um filme em preto e branco. Tendo isso em mente, o planejamento foi no sentido de acinzentar a imagem o máximo possível ainda no nível das escolhas materiais, de modo que na captação das imagens não houvesse muitas variações de tons. O papel da luz nesse sentido é fundamental, isso porque com a iluminação adequada minimiza-se os tons de cinza, possibilitando maior contraste e dramaticidade às composições. Rebello (2015) analisa a clássica cena no filme do assassinato de Marion no banheiro como uma estrutura imagética planejada para explorar no cenário uma claridade (luz) branca (objetos) quase ofuscante, como indício prévio de que ali seria um local em que revelações aconteceriam. Para a construção dessa cena, foi usada uma iluminação que proporcionava um brilho assustadoramente desorientador, tornando o local praticamente asséptico. “O desenhista de produção também se lembra do cineasta encarregando o decorador George Milo de se certificar de que as instalações do banheiro reluzissem” (REBELLO, 2015, p. 144). Essa cena diverge da tradição dos filmes de terror de usar ambientes escuros para cenas desse tipo. Contudo, no geral, o filme utiliza essa atmosfera mais de sombras, sufocante, com apenas detalhes apresentados pela luz. Isso porque “Hitchcock acreditava que direção de arte e cenografia engenhosas eram cruciais para criar o clima de um filme” (REBELLO, 2015, p. 138).

Figura 1: A cena do assassinato no banheiro, em *Psicose*.



Há, portanto, na escolha da atmosfera concreta uma afirmação dramática, proposta pela plasticidade do espaço, tanto pela luminosidade excessiva como pelas sombras. Martin (2005) discorre sobre os fundamentos da imagem fílmica: 1) realidade material de valor figurativo (objetividade do registro mecânico da realidade); 2) realidade estética de valor afetivo (percepção subjetiva do mundo e aspecto criador da câmera); 3) realidade intelectual de valor significante. A atitude estética proposta por algumas produções aglutina esses três aspectos.

> Deste modo a imagem reproduz o real, depois, num segundo grau e eventualmente afecta os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma significação ideológica e moral. Este esquema corresponde à função da imagem tal como definiu Eisenstein, para quem a imagem nos conduz ao sentimento (ao sentimento afectivo) e desde à ideia (MARTIN, 20105, p. 35).

Para Martin (2005), a iluminação constitui fator decisivo para criação expressiva da cena, mesmo quando desconhecida pela audiência ou utilizada como recurso meramente naturalista.

A série *Bates Motel* (2013) também é atravessada pelo conceito de atmosfera plástica de valor afetivo. Apesar de tratar-se de uma produção em cores, as texturas e o colorido empregados nos cenários da casa e do motel foram planejadas de modo que, combinados com a iluminação mais escassa, gerassem a sensação de um ambiente não tão confortável; mesmo considerando que o estilo *vintage* de alguns objetos e figurinos evidenciarem outra diferenciação em relação ao filme. De forma evidente, o contraste entre a cenografia principal (casa e motel) e as demais locações, ou mesmo entre a casa e o motel, é pontualmente apresentada. Algumas cenas parecem ter mais frescor e alegria que outras - sugerindo mais uma vez aspectos de dualidade. Os próprios protagonistas se diferenciam dos demais, quando ocupam esses ambientes, pelas texturas e cores dos tecidos empregados em seus figurinos.

Apesar da paleta luminosa mais aberta em *Bates Motel* (2013), às vezes distinta da sempre sinistra atmosfera em *Psicose* (1960), o espectador experimenta variações em cenas específicas dentro da própria série, como por exemplo em eventos posteriores à morte de Norma e anteriores à chegada de Marion. Em um primeiro momento, a casa é vislumbrada através dos olhos do Norman, que tenta negar a perda e a ausência de sua mãe. Em suas alucinações, Norma está viva, e devido a isso o cenário possui cores quentes, tecidos com estampas florais em um ambiente bem iluminado. No segundo momento, a casa é mostrada como de fato está: suja, desorganizada e escura, o que contribui para a representação do real estado em que Norman se encontra: solitário e perdido, sentindo a ausência de sua mãe.

Figura 2: Exemplo do contraste no espaço cênico de *Bates Motel*

Filme e série de fato têm mais pontos de aproximação que separação. Apesar de tratarem-se de gêneros diferenciados, a orientação geral segue o direcionamento da dualidade, das contradições internas e inerentes à trama dramática.

CENÁRIO E OBJETOS CENOTÉCNICOS

Esse talvez seja o elemento da direção de arte mais emblemático na relação entre as duas produções. A cenografia de ambos os projetos é expressivamente similar no que tange à caracterização da casa e do motel. Enquanto a casa tem estilo gótico/vitoriano, o

motel reflete em sua construção certa contemporaneidade, banal e de classe média. É possível apreender o contraste visual entre a verticalidade da casa e a horizontalidade do motel, outro recurso para criar essa atmosfera dual. Além disso, em ambos os casos é perceptível a aparência de esquecimento, motivado por um fato citado de forma recorrente (a transposição de uma rodovia), o que situa os ambientes como algo do passado, como se fossem ruínas. O subsequente isolamento da casa e do motel é importante para a narrativa, uma vez que é uma das influências para o futuro comportamento de Norman.

Figura 3: A casa e o motel dos Bates (em *Psicose*, à esquerda; e em *Bates Motel*, à direita).

Steven Jacobs (2007), sobre *Psicose* (1960), afirma que as inspirações para a construção do cenário da casa dos Bates são advindas do quadro *House by the Railroad* (1925), de Edward Hopper, e dos desenhos de Charles Addams para a Família Addams, publicados pela revista New Yorker. Esse tipo de habitação era também comum no norte da Califórnia, onde se passa a história.

Figura 4: *House by the Railroad*, 1925 (esquerda) e casa da Família Addams (centro e direita)

Os cenários da casa e do motel também tinham como compromisso a reprodução de ambientes reais, porque o diretor acreditava que isso ajudaria na criação da atmosfera do filme. Rebello (2015) afirma que para tanto, Hitchcock registrou a topografia do caminho que seria feito de Phoenix para a Califórnia (rota que Marion percorre no filme), desde os nomes e locações até os quartos de cada motel, em fotos tiradas por todo o caminho.

No caso de *Bates Motel* (2013), a referência explícita para a criação desses cenários é o próprio filme de Hitchcock, que de forma objetiva institui esses elementos referenciais e, algumas vezes, até contrastantes nas cenas. A verossimilhança fica por conta dessa alusão ao passado referenciada pela construção contemporânea decadente em oposição a uma imponente estrutura em estilo Vitoriano ao fundo. O próprio ângulo dos planos de apresentação da casa, muitas vezes em contra *plongèe*, acentua a imponência e relevância da residência dos Bates para as duas narrativas.

Os ambientes internos acentuam essa aura de ruína e claustrofobia, pela luz e sobretudo pela quantidade excessiva de texturas e

objetos. Como dito, evidenciando o contraste entre o interior da locação principal e os ambientes externos a ela, isto é, realces às sensações de ambiente apertado e sufocante em oposição aos mais contemporâneos, muito iluminados em grande parte das vezes, localizados na cidade. Alusão que objetos e espaços produzem na percepção dos conflitos dos personagens da história central. Para Hamburger (2014), a "configuração arquitetônica e visual gera entendimentos cognitivos ligados diretamente à narrativa" (p. 19), para a pesquisadora os objetos e cenários contracenam com os atores, explicitam suas características e tensões. "A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme [...] envolve os espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado" (HAMBURGUER, 2014, p. 19). Na caracterização dos ambientes, é abundante o uso objetos de cenas relacionados às personalidades e atividades das personagens, funcionando também como recurso para aprofundar a sensação de sufocamento, tornando os espaços abarrotados e apertados. Carpetes, cortinas, estofamentos, móveis e decoração contribuem para a criação dessa sensação.

Figura 5: Cenas na casa dos Bates, em *Bates Motel.*

Figura 6: Cenas em outras locações de *Bates Motel*

cando a sensação de que a casa e o motel são cheios de armadilhas. Fato significativo na série é que esses animais saem do porão e começam a ocupar outros recintos, como presentes de Norman à mãe, a partir do momento que suas perturbações começam a aflorar de maneira mais explícita.

Figura 7 Objetos cenotécnicos em *Psícose*

A relação plástica com os objetos em *Bates Motel* (2013) é similar ao de *Psicose* (1960) nos cenários da casa e do motel, uma vez que eles remetem aos pertences e lembranças trazidos por Norma e Norman de sua casa anterior, o que para efeito da atmosfera tanto do filme como da série são somados a outros adquiridos com a casa (estes, geralmente antigos, de modo que poderiam se inserir no contexto do filme *Psicose* – décadas de 50 e 60). São aspectos como esses que evidenciam de forma explícita a relação entre as duas produções, pois não são raros momentos em que o jovem, em *Bates Motel* (2013), parece circunscrever cenas do passado, como no exemplo dele assistindo a um filme em preto e branco em uma TV pequena de tubo, o que ajuda a transportar o espectador para um outro tempo, estabelecendo àquela cena uma identidade inscrita no passado. Porém a esses pertences (estilo *vintage* ou retrô) são acrescidos toques contemporâneos, com a presença de aparelhos eletrônicos, algumas das vezes de última geração, que fazem sentido e são essenciais para o contexto atual de vida de boa parte das pessoas (especialmente para jovens como Norman). Ele usa computadores no motel ou na escola, notebooks em casa assistindo a um filme com a mãe, ou celulares, delimitando claramente situações contrastantes na série.

Figura 08: Objetos cenotécnicos em Bates Motel

O assassinato de Marion em *Psicose* (1960) é o resultado de um distúrbio mental do protagonista, o que na série é abordado mais abertamente na quarta temporada. Porém, na série, não é Marion que morre, mas sim seu amante Sam Loomis. Sua morte é apresentada utilizando um padrão de planos, enquadramentos e o cenário que remetem ao filme clássico. Em entrevista à Ben Travors (2017), o diretor da série Phil Abraham e a roteirista Kerry Ehrin relatam sobre o que planejaram na construção da cena. Ele nota "[...] a água despejando diretamente na câmera, Norman rasgando a cortina, e Loomis habilmente recriando a icônica expressão facial de Janet Leigh". Segundo ele, Ehrin e Abraham relataram ainda que não queriam deixar que a homenagem ao filme omitisse ou eclipsasse a narrativa em andamento no programa.

Figura 9: Comparação das cenas do assassinato no banheiro em *Psicose* e *Bates Motel*

O uso de referências do filme *Psicose* (1960) é assumido na construção do espaço cênico da casa e do motel na série de TV, além de servir também como norte para a escolha de objetos cenotécnicos. Algumas das apropriações são explicitamente evocativas, enquanto outras são mais sutis. A construção do mundo diegético de *Bates Motel* (2013) toma essas referências como ponto de partida marcante, mas as extrapola uma vez que constrói um novo mundo, sendo este intrinsecamente influenciado pelo argumento da série e pela situação temporal em que ela propõe o desenrolar de sua trama.

FIGURINO E MAQUIAGEM

A produção do figurino para *Psicose* (1960) também foi fruto da extensa pesquisa de Hitchcock para a construção do universo fílmico. De acordo com supervisora de guarda-roupa, Helen Colvig (REBELLO, 2013), ele fazia pesquisa com fotos para todos os personagens e, tendo encontrado uma garota com perfil de Marion, "entrou em sua casa e fotografou cada objeto de seu armário, das gavetas de sua cômoda, de suas malas" (COLVIG apud REBELLO, 2013, p.146). Para os figurinos, Hitchcock queria explorar um estilo clássico. Uma das figurinistas relata que "não pensava apenas em que tipo de roupa os personagens tinham dinheiro para comprar, mas no conceito e no impacto do filme" (RIGGS apud REBELLO, 2013, p.147). Os figurinos incluíam peças adquiridas em lojas populares, como no caso do sutiã e da anágua usadas por Marion (com o objetivo de gerar reconhecimento nos espectadores e ajudar na construção de um universo diegético envolvente); ou roupas escolhidas pelos próprios atores (por exemplo, o ator que interpreta Norman foi liberado a escolher determinadas roupas).

A mudança no figurino também indica a transição pela qual os personagens passam. Como exemplo marcante, a *lingerie* utilizada por Marion é, inicialmente, branca, quando ela é apenas uma garota apaixonada e, posteriormente, preta, após ela decidir roubar o dinheiro de seu empregador.

Figura 10: A transição do figurino de Marion, em *Psicose*.

Para o diretor, o maior desafio era a escolha dos figurinos a serem utilizados pela personagem de Norma, a mãe de Norman. O desejo de Hitchcock era de que ela lembrasse uma doce senhora de idade, para brincar com o imaginário do público. Uma das figurinistas considera os vestidos usados pela personagem da mãe "as peças mais importantes do filme" (RIGGS apud REBELLO, 2013, p.149). Essa personagem seria interpretada por diversas pessoas diferentes (desde o ator que interpretava Norman até dublês de 1,25m de altura) e era importante que houvesse um padrão reconhecível para o comportamento da silhueta nos diversos corpos utilizados.

Figura 11: O figurino da "mãe" de Norman Bates, em *Psicose*.

Ainda sobre a mãe, outra curiosidade fica por conta do cadáver da mesma no filme. Hitchcock queria que o descobrimento do cadáver causasse choque. Após pesquisas detalhadas (incluindo a consultoria a uma empresa que trabalha serviços funerários), chegou à conclusão de que, devido ao tempo passado após a morte da senhora Bates, o ideal seria uma "caveira coberta de pele seca e com cabelos cinzentos repartidos ao meio" (BARRON apud REBELLO, 2013, p.153). Para tanto, foram construídos modelos tangíveis (cujo impacto sinistro foi inclusive testado com a mulher de Hitchcock e a protagonista do filme, segundo relatos) e, como resultado, optou pelo uso de um crânio verdadeiro coberto com borracha e pintado.

Em *Bates Motel* (2013), o cadáver é representado pela própria atriz, pois ainda não se encontra em estado avançado de degradação, principalmente, pelo fato dela ter sido mantida congelada (hábito oriundo da taxidermia, uma vez que Norman costuma guardar os animais mortos no *freezer* para mantê-los em bom estado para o empalhamento). Na série, o choque é causado ao espectador pelo fato mórbido de Norman ter transformado o congelador em um santuário para o corpo de Norma Bates.

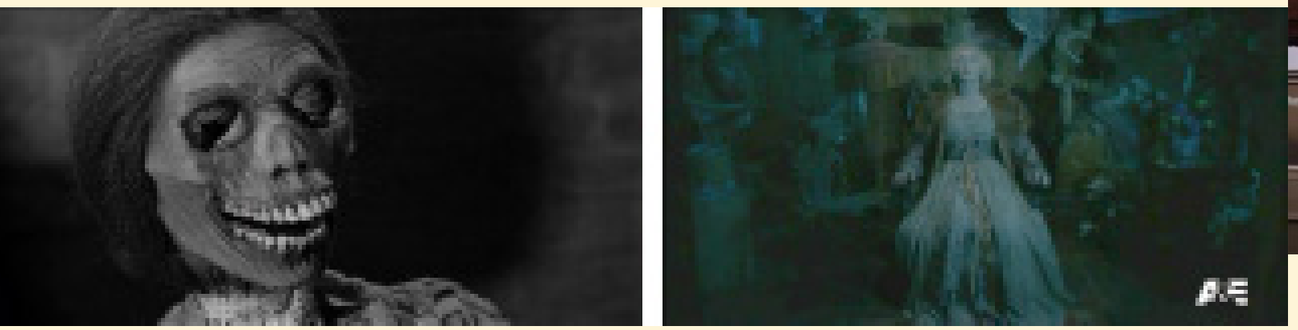


Figura 12: O cadáver da senhora Bates, em Psicose (esquerda) e Bates Motel (direita)

Em *Bates Motel* (2013), de acordo com Elizabeth Snead (2013), o figurino de Norma Bates foi fruto de inspirações advindas dos anos 30, 40, 50 e 60 e concretizado a partir da mixagem entre essas influências. Também serviram de referência os filmes *noir* e três personalidades distintas - Marilyn Monroe, Florence Nightingale e Audrey Hepburn -, que seriam segundo a figurinista como os três lados da personalidade da personagem. Ela aponta que Norma é uma personagem muito confiante e que se vê como sendo glamorosa. Esses traços do caráter da personagem auxiliam no entendimento da complexidade do relacionamento dela com Norman, ilustrando a força que tem e o poder que exerce sobre o filho, incluindo a sedução que nele desperta. Também é óbvio que em grande parte das cenas os figurinos dela evocam uma "aura de mamãe". Para a materialização de todos esses conceitos, grande parte das roupas por ela usadas foi confeccionada especialmente para a personagem, ao passo que ela também veste peças de marcas populares disponíveis na localidade em que vive. Essa identificação causada no público evoca uma característica emocional, fazendo com que os espectadores se ponham no lugar dela e a vejam não como desumana, mas como uma mãe tentando resolver os problemas do lar sozinha, mesmo que nem sempre tomando as atitudes mais corretas ou sensatas.

Figura 13: Alguns dos figurinos de Norma Bates, em Bates Motel.

Já para o figurino de Norman, o conceito é de um doce jovem e inocente "filhinho-da-mamãe". A ideia seria de apresentá-lo como se ainda fosse a mãe a escolher as suas roupas. O visual dele é controlado e sem muito vínculo com o dos jovens de sua idade naquele momento, o que o faz destoar do restante das pessoas da escola, por exemplo. Uma das fontes das roupas dele é a loja popular *Old Navy*, que tem forte presença nos Estados Unidos, enquanto outras peças são *vintage* e adquiridas em brechós.

Figura 14: Alguns dos figurinos de Norman Bates, em Bates Motel.

No desenrolar da série, um importante fator de diferenciação no figurino ocorre quando Norman vê e age como Norma durante seus *blackouts*. Na primeira *persona*, ela se mantém como a mãe e usa o figurino com os quais os espectadores já estão acostumados. Na segunda *persona*, os clássicos vestidos dão lugar a calças e roupas sociais, com tons mais sóbrios. Essa mudança no figurino representa a Norma manipuladora, perigosa e assassina que existe nos delírios de Norman. Nesses momentos, Norman deixa de ser e ver Norma e assume um caráter sombrio que, na verdade, é seu.

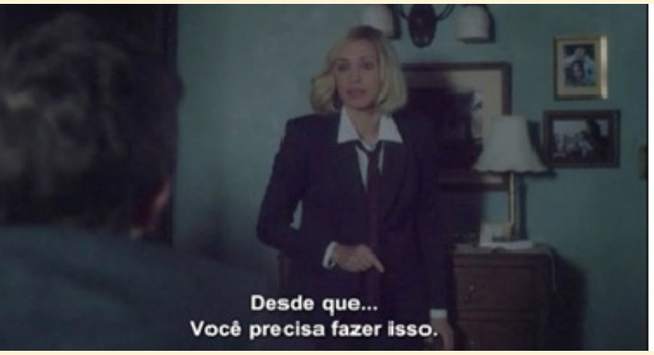


Figura 15: Em Bates Motel, figurinos de Norma Bates nos delírios de Norman. Assim como Norman ao incorporar o figurino da mãe.

ELEMENTOS GRÁFICOS

A abertura de *Psicose* (1960) foi produzida designer gráfico Saul Bass, um dos precursores dentre os profissionais de design a pensar as aberturas de filmes como suportes de mensagens inerentes ao filme em si, em um momento em que os créditos iniciais tinham a função puramente de informar a equipe e as características técnicas da produção. De acordo com Stephen Rebello (2015), para o projeto do filme, uma abordagem conceitual importante seria evidenciar questões de dissociação e degradação. Para isso, desconstrói a tipografia dos créditos em linhas ora verticais, ora horizontais, reforçando também as dualidades que já vem desde o projeto da cenotécnica (casa vertical e motel horizontal, por exemplo) até caracterização das personagens e seus conflitos de personalidade.

Figura 16: A abertura de Psicose

O cartaz de *Psicose* (1960) usa a imagem da personagem de Marion em situação de vulnerabilidade (inclusive por não estar completamente vestida e pelo uso até então da roupa íntima branca), enquanto as imagens de seu amante e de Norman são apresentadas em vermelho, como se ambos oferecessem perigo a ela. O rosto de Norman aparece recortado e incompleto (assim como em alguns enquadramentos do filme), reforçando a ideia de que ele não se encaixa por algum motivo nas estruturas convencionais.

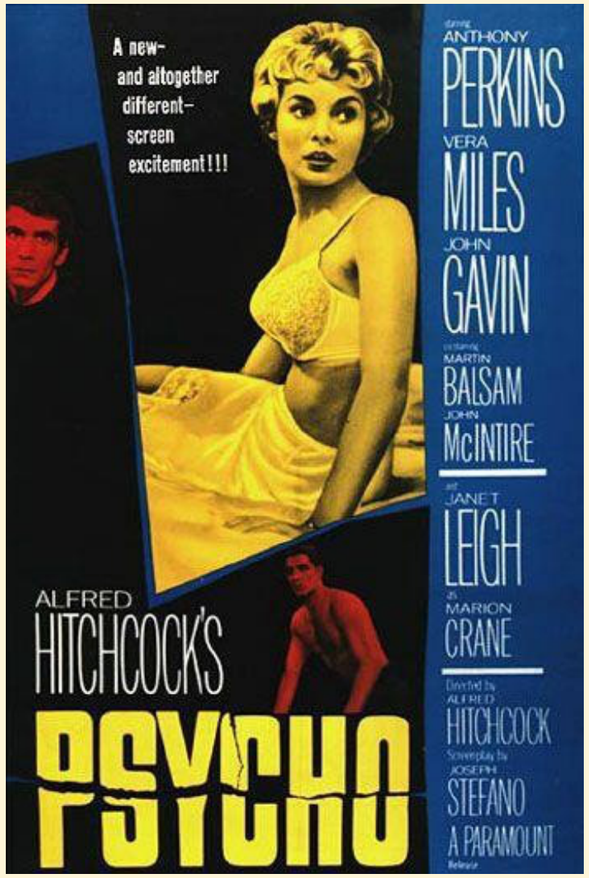


Figura 17: Cartaz de Psicose

No caso da abertura de *Bates Motel* (2013), o letreiro luminoso do motel é representado por diversos ângulos enquanto ele acende e irradia luz em uma tonalidade de azul. A cor fria da luz sobre o fundo escuro promove a sensação de que esse não é um lugar convidativo e de que há certa aura de mistério nele.

Figura 18: Abertura de Bates Motel

Nos materiais de divulgação de *Bates Motel* (2013), é perceptível que as tonalidades adotadas empalidecem as formas, ratificando a atmosfera de suspense. Também é possível perceber que, com o passar das temporadas, a evolução do quadro psicótico de Norman se reflete nos materiais de divulgação: enquanto que na 1ª temporada ele ainda era só um filho amável, com o desenrolar da trama começa a aparecer a dissociação de personalidade de Norman (cartaz

da 2ª temporada, que contrapõe as figuras dos dois em lados opostos, porém ligados pelas cabeças, sendo dois lados de um só ser); e do perigo que ele vem a representar (no cartaz da 3ª temporada ele olha de forma ameaçadora para o observador, e o tom azulado do cartaz da 2ª temporada é substituído pelo preto); seguido de um anúncio de que o Norman está ficando cada vez mais parecido com o que é conhecido em *Psicose* (no cartaz da 4ª temporada ele mantém o olhar ameaçador e dissimulado, porém usando o colar que pertence a sua mãe, demonstrando que os dois agora são apenas um). Por fim, temos o cartaz que nos introduz diretamente ao momento em que o filme *Psicose* se passa (no cartaz da 5ª temporada já temos o Norman parecendo ser apenas um bom rapaz – que é como ele se apresenta às pessoas da cidade e aos visitantes como Marion, por exemplo – porém vemos ele abraçado ao cadáver de sua mãe ao lado de uma mesa com flores mortas, imagem essa que demonstra extrema morbidez).

Figura 19: Materiais promocionais das cinco temporadas de Bates Motel

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das estruturas visuais em *Bates Motel* (2013) e *Psicose* (1960) nos pareceu fundamental no sentido de perceber, não apenas a transposição de histórias através de diferentes meios, ou as características particulares de cada um, mas compreender nessa passagem a clara influência da linguagem cinematográfica para as séries televisivas contemporâneas, assim como, a uniformidade necessária entre elementos - iluminação, cenários, objetos, figurinos ou gráficos - no sentido de consolidar a relação diegética da narrativa com seu espectador, explicitada pela estética audiovisual desses elementos fílmicos não específicos e pela atmosfera plástica.

É marcante perceber como a série *Bates Motel* (2013) manteve um arcabouço visual coerente, que foi materializando de forma concreta a evolução do personagem principal, através de sua linha do tempo - e que conduz de sua chegada à cidade com sua mãe ainda viva, passando por questões relacionadas à construção de sua psique dúbia, confusa e atormentada, até os eventos descritos no filme *Psicose* (1960). Compreende-se com isso que a inspiração não se constitui em "amarras" para a liberdade criativa dos produtores da série, que introduziram novos e surpreendentes elementos para prolongar a história de *Psicose* (1960), narrando ações do passado que fatalmente poderiam acontecer nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS

HAMBURGER, Vera. Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO - Vol. I. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2005.

JACOBS, Steven. The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.

MACHADO, Arlindo. A Televisão levada a Sério. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. Trad. de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: DinaLivro, 2005.

PELLEGRINI, Tânia et. al. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Editora Senac, 2003.

REBELLO, Stephen. Alfred Hitchcock e os Bastidores de Psicose. Trad. de Rogério Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

RIBEIRO, Fernando. Desejo e pulsão em Psicose, de Hitchcock. Viso: Cadernos de Estética Aplicada. ISSN 1981-4062. N.12, jul-dez, 2012.

SNEAD, Elizabeth. ‘Bates Motel’ Costume Designer Monique Prudhomme Opens Norman’s Mother’s Closet. Hollywood Reporter, 2013. Disponível em: <http://www.hollywoodreporter.com/fash-track/bates-motel-costume-designer-monique-429488>. Acesso: 19 abr 2017.

SILVA, Paloma Rodrigues. Das páginas à tela: um breve estudo sobre Norman Bates. Anais da II Jornada UFRGS de Estudos Literários: Literatura Comparada. Porto Alegre: Editora do Instituto de Letras, 2012.

SMITH, Joseph W. The Psycho file: a comprehensive guide to Hitchcock’s classic shocker. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009.

TRAVERS, Ben. ‘Psycho’ Gets Woke: Rihanna’s ‘Bates Motel’ Shower Scene is a Progressive Twist on Hitchcock — Showrunner Interview. Indie Wire, 2017. Disponível em: <http://www.indiewire.com/2017/03/bates-motel-psycho-episode-6-recap-rihanna-shower-spoilers-1201797019>. Acesso em: 19 abr 2017.

Grace And Frankie (2015-atual). Produção: Netflix. Fonte: divulgação.

Velhice e sexualidade: recepção e consumo da série *Grace And Frankie* por espectadores brasileiros da *Netflix*

Luciano da Rosa Marafon
Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Unochapecó.

Dafne Reis Pedroso da Silva
Doutora em Comunicação social (PUCRS), Mestre em Ciências da Comunicação (UNISINOS), professora dos cursos de Comunicação e Design e coordenadora do curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual da Unochapecó.

Resumo: O artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre as percepções dos espectadores a respeito da série *Grace and Frankie*, suas formas de consumo e perfis dos sujeitos. Para tanto, articulou-se perspectivas teóricas com o propósito de desenvolver os seguintes conceitos: televisão e convergência, séries ficcionais, velhice e recepção. Como coleta de dados utilizou-se entrevistas em profundidade e questionário online, ambos aplicados com auxílio da internet, tendo como característica a *web interview.* Com isso, foi possível mapear 143 espectadores a partir de comentários em grupos, páginas e fóruns de discussão, 28 respostas no questionário e 5 entrevistas em profundidade. Como resultados é possível perceber uma migração da audiência televisiva para o ambiente digital, uma forte conexão com a história por parte de alguns entrevistados e a diferenciação de conceitos relacionados à velhice e à sexualidade vivenciados na série.

Palavras-chave: Séries ficcionais; Netflix; *Grace and Frankie*; recepção; velhice.

Abstract: *The article presents the results of a research about the perceptions of the spectators regarding the series* Grace and Frankie*, their forms of consumption and profiles of the subjects. For that, theoretical perspectives were articulated with the purpose of developing the following concepts: television and convergence, fictional series, old age and reception. As data collection, was used in-depth interviews and online questionnaire, both applied with the help of the internet, with web interview as main characteristic of the method. With this, it was possible to map out 143 viewers from comments on groups, pages and discussion forums, 28 responses in the questionnaire and 5 in-depth interviews. As a result, it was possible to perceive a migration of the television audience to the digital environment, a strong connection with the story by some interviewees and the differentiation of concepts related to old age and sexuality experienced in the series.*

Keywords: *Fictional series; Netflix;* Grace and Frankie*; reception; old age.*

INTRODUÇÃO

A série *Grace and Frankie*, produzida pela Netflix em 2015, traz duas protagonistas idosas com mais de 70 anos. As personagens possuem personalidades distintas e precisam lidar com o fim dos seus casamentos de 40 anos, pois seus maridos se declaram gays e apaixonados um pelo outro. Com isso, as duas protagonistas passam a morar juntas e precisam acostumar-se com a presença uma da outra. Entre momentos agridoces, a série mostra, por exemplo, consumo de drogas, sexo, o medo do envelhecimento e a homossexualidade, que tem pouco espaço na mídia quando pensado no contexto da velhice. A produção teve sua primeira temporada lançada em maio de 2015, a segunda temporada em maio de 2016, a terceira em março de 2017 e já confirmada a quarta temporada para 2018. Todas as temporadas, de treze episódios com média de duração de trinta minutos, foram disponibilizadas de uma só vez a cada lançamento, e foram criadas por Marta Kauffman, mesma criadora de *Friends*, e Howard J. Morris.

A partir da observação da série e de sua repercussão, a pergunta que norteou esta pesquisa foi: como uma série que apresenta situações comumente representadas como "dramas jovens", mas vividos por idosos, é consumida pelo espectador brasileiro? Para descobrir a resposta de questões como essa, o caminho escolhido foi uma pesquisa com foco no processo de recepção. O entendimento de recepção vai além de pensar apenas como um indivíduo "recebe" tal informação. Sob a ótica dos Estudos Culturais latino-americanos, o contexto é tão importante quanto a percepção propriamente dita. Dessa forma, a maneira com a qual o espectador se relaciona com sua comunidade e com a sua trajetória dará forma concreta à recepção. Cada indivíduo tem entendimentos diferentes para o mesmo produto, com isso deve-se levar em conta o perfil, classe social, onde e como ele consome, entre outras instâncias mediadoras (JACKS, 2014). Nesse sentido, o objetivo deste artigo é apresentar os principais resultados de uma pesquisa de conclusão de curso de Publicidade e Propaganda, realizada durante o ano de 2016, cujo objetivo geral foi analisar a recepção dos espectadores da série *Grace and Frankie*, em termos de: formas de consumo, percepções e perfis dos sujeitos[1].

GRACE AND FRANKIE E NOVOS FLUXOS AUDIOVISUAIS

Figura 1: Grace e Frankie no encerramento do primeiro episódio da primeira temporada. Fonte: https://goo.gl/m845Sd

A série *Grace and Frankie* é produzida pela Netflix, um serviço de *streaming* que configurou uma nova forma de distribuir o conteúdo audiovisual. A empresa surgiu em 1997, como um serviço de locação de filmes, mas só em 2007 é que o serviço de transmissão online foi lançado e o usuário então passou a pagar uma assinatura para ver filmes pela internet. Em 2012, começa sua produção original com séries, filmes, *talk shows* e até mesmo *reality shows*[2].

1 Como objetivo específico, a pesquisa também analisou a construção das personagens ao longo das duas primeiras temporadas, foco que não será aprofundado neste texto.

2 Disponível em: <https://media.netflix.com/en/about-netflix> Último acesso em 30 de abril de 2017.

A Netflix acaba ignorando “a janela padrão de treze a dezessete semanas entre a estreia do filme no cinema e a possibilidade de vê-lo em casa, em DVD, desmistificando as salas de cinema como lugar-fim no qual toda obra cinematográfica de qualidade deve ter sua estreia e período de (rentável) exclusividade.” (ROSSINI; RENNER, 2015, p. 05). Ou seja, desconstrói não somente o fluxo televisivo, mas também o cinematográfico. O serviço é um exemplo de produções que podem ser acessadas em diversas plataformas, colaborando com a criação e distribuição de novos conteúdos. A produção de séries por esses serviços possibilita a criação de novos personagens e temáticas.

“A maior rede de televisão na internet do mundo”, é como a empresa se define. É um canal de televisão pelo fato de ter conteúdos semelhantes aos formatos que são exibidos através de uma grade televisiva, porém seus conteúdos não recebem um fluxo contínuo. Nos últimos anos, o Emmy indicou séries produzidas pela Netflix, que nunca passaram por uma grade de programação televisiva, mas que acabam sendo formatos televisivos. Para Lima et al. (2015, p. 254) “a definição de televisão pode permanecer nebulosa por algum tempo e o tema careça ainda de muitas discussões” justamente pelo fato que a televisão já está desmembrada em várias mídias assim como seu conteúdo. Por outro lado, segundo Cannito (2010, p. 44) a televisão é muito mais que um eletrodoméstico e um modo de transmissão, é “o encontro dos programas com seu público”. Deste modo, a televisão não necessariamente é algo fixo, já que um indivíduo pode assistir TV pelo celular ou computador e mesmo assim reconhecerá o conteúdo televisivo. Isso porque a televisão desenvolveu formatos que são reconhecidos (CANNITO, 2010).

Porém, os conteúdos e formatos apontados por Cannito ainda fazem da televisão algo cultural, mesmo os conteúdos tornando-se multimidiáticos, ainda assim são tidos como televisivos. Com a convergência midiática, o espectador pode ser responsável pelo fluxo televisivo. “A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (JENKINS, 2009, p. 42). Ainda segundo Jenkins, a convergência não é somente algo tecnológico, mas principalmente cultural. É a forma que um conteúdo passa entre as diversas mídias, mas também a forma que o público consome esse conteúdo, “a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros.” (JENKINS, 2009, p. 30).

A convergência levou a TV para internet, criando novas formas de consumo e de percepção sobre produtos audiovisuais, criando possibilidades até então inexistentes e também uma mudança cultural (JENKINS, 2009, p. 43). Os sites de *streaming* como a Netflix, Amazon e Hulu, colaboram para o desenvolvimento não somente de novos formatos de produção, divulgação e circulação dos conteúdos, mas principalmente uma verdadeira mudança de audiência que transforma a programação, deixando de ser algo linear para tomar diversas formas (LUSVARGH; DANTAS, 2016).

Para melhor compreender as personagens e abordagens de temas dentro da série, foi possível notar situações e assuntos levantados na produção. Analisando cada episódio isoladamente e desconstruindo a forma narrativa notou-se que a série debate assuntos relevantes e atuais, como o recomeço da vida depois dos 70 anos, o preconceito com a idade, o medo de envelhecer e sentir-se inútil, corpo, sexo e masturbação feminina, assumir-se homossexual e principalmente o ser idoso. Aos poucos o espectador é apresentado às personalidades das protagonistas, conhecendo as suas fragilidades, medos e também o início de uma nova grande amizade entre as duas.

FICÇÃO SERIADA, VELHICE E RECEPÇÃO

Segundo Moreira (2007) as narrativas de séries ficcionais existem há muito tempo, das cartas e sermões que foram adaptadas aos folhetins, e depois para o rádio. As séries produzidas para o rádio, com a chegada da televisão, foram adaptadas para a forma audiovisual. A mais emblemática das adaptações foi *I Love Lucy,* produzida pela CBS em 1951, quando o conceito de série audiovisual ainda não existia. *I Love Lucy* é considerada a primeira sitcom produzida na televisão (ESQUINAZI, 2010, p. 20 apud CURI, 2015, p. 53).

Na década passada, a TV passa por um novo período de reestruturação. “Se a TV a cabo segmentou o mercado e empoderou o espectador, [...] a internet irá causar um impacto ainda maior e mudar até mesmo o que entendíamos como televisão.” (CURI, 2015, p. 65). Os novos modelos de ver televisão mudaram a ideia das produções, desafiando a trazer temas cada vez mais instigantes, novas formas de produção e divulgação. Com o surgimento do serviço *on demand*, e novos equipamentos com acesso à internet, os usuários passaram a ter novas formas de consumo de séries.

Nesse sentido, o surgimento da Netflix renovou a ideia de programação televisiva. O consumo de séries que antes era feito semanalmente, devido a cada semana ser lançado um novo episódio, obviamente ignorando os *downloads*, agora pode ser feito em um único dia. A Netflix tem como costume lançar todos os episódios de uma só vez, e isso alterou a forma de consumir narrativas serializadas. O fenômeno chamado *binge watching*, que é o “comportamento de fazer maratonas, de assistir vários ou todos os episódios de uma única vez” (CAMPOS et. al. 2015, p. 8) ganhou força com esse tipo de divulgação dos episódios. Por outro lado, a cultura de *spoiler* também aumentou, já que se tornou comum encontrar na internet comentários sobre o destino de tal série.

Eco (1989) defende que série, em sua forma clássica, é definida exclusivamente pela estrutura narrativa, na qual se tem um número de personagens principais que contracenam com personagens secundários, fazendo com que as ações aconteçam. Ainda comenta, que as séries televisivas têm uma característica de repetição, devido aos longos episódios que fazem as histórias se repetirem. Existem três tipos de narrativas seriadas, como descrito por Moreira (2007), a saber: (i) as telenovelas - muito populares no Brasil - e minisséries, produções que praticamente levam a mesma forma, ou seja, deixam o desfecho total da trama para o último capítulo; (ii) o seriado, uma produção em que todos os episódios apresentam um começo, um meio e um fim, sem um capítulo comprometer o andamento do outro; e (iii) o gênero que preserva a sequência da história em todos os episódios.

É fato que as narrativas audiovisuais ganharam uma importância maior com as produções de séries, isso não quer dizer apenas audiência, mas ganho em aspectos estéticos e novas linhas criativas para as produções (MITTEL, 2006 apud DANTAS, 2013). Isso pode justificar o sucesso das séries norte-americanas que seguidamente inovam em abordagens e personagens. A complexidade dessas novas narrativas faz com que o espectador não possa perder nenhum episódio para que não haja falhas na compreensão da história. O tempo das produções também evoluiu, séries como *Friends* (Marta Kauffman, 1994-2004) que possui dez temporadas, foram substituídas por produções com duração mais curta. É possível encontrar séries menores, de até 30 minutos cada episódio, como *Chewing Gum* (Michaela Coel, 2016-2017), série produzida pela Netflix. O número de personagens também mudou, enquanto no século passado as produções traziam um número pequeno de protagonistas, neste a quantidade de personagens aumentou, fazendo com que a narrativa se torne cada vez mais complexa, como *Lost* (J. J. Abrams, 2004-2010), *Sense8* (Lilly e Lana Wachowski, 2015-2017), *Game of Thrones* (David Benioff, 2011-presente) e *Westworld* (Jonathan Nolan, 2016-presente).

Com a evolução dos formatos e da própria narrativa, grupos que antes não eram retratados na TV começaram a ganhar espaço. Como os LGBTQ, que segundo um estudo feito pela GLAAD[3] (Sigla em inglês para Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação) mostra que personagens gays cresceram dentro de séries produzidas em 2016, “Os canais pagos registram 142 personagens LGBTQ entre os recorrentes e os regulares, e os sites de *streaming,* 65” (ZANETTI, 2016, online). Outro grupo pouco representado são os idosos, principalmente quando associado ao protagonismo na trama.

Segundo Santana e Belchior (2013) os personagens idosos na década de 1970, eram, na maior parte das vezes, representados de forma negativa, apresentando as fragilidades da velhice, como dependência física e afetiva, a insegurança e isolamento. Foi na década de 1980 que começou a surgir personagens idosos associados a alegria, poder e riqueza.

3 Disponível em <https://www.glaad.org/whereweareontv16> Último acesso em 05 de setembro de 2017.

> [...] ainda há a presença de imagens antagônicas sobre o envelhecimento, apontando para questões positivas como o poder financeiro e até o status familiar de controle, assim como para situações negativas como a passividade, vulnerabilidade e dependência, muito embora a velhice congregue essas múltiplas facetas e tal representação reflita o que vive a maior parte dos idosos (SANTANA; BELCHIOR, 2013, p. 96).

Para Debert (2004) há uma tendência em rever papéis sociais dos idosos na televisão. Segundo a autora, o que antes era associado exclusivamente a doenças, hoje, "cada vez maior a tendência de fazer com que valores e atitudes que antes eram associados a personagens jovens tenham nos mais velhos a forma privilegiada de apresentação." (DEBERT, 2004, p. 217). Nesse contexto a série *Grace and Frankie* constrói personagens idosos diferentes do habitual, principalmente a mulher idosa e sua vivência na velhice.

Para Salgado (2002) esse grupo etário feminino sofre duplo preconceito, por ser mulher e por ser idosa, tendo que conviver com a invisibilidade e uma certa doutrina da juventude. Historicamente, o idoso sempre foi visto como alguém sábio, que cultivava as tradições, porém, a figura do idoso passou a ser de excluído do processo produtivo. E, de certa forma refletindo nas tramas de séries de TV.

Há algumas produções que trazem o sujeito idoso como protagonista, tanto nacionais, a exemplo: *Doce de Mãe* (Rede Globo, 2012) e *Os Experientes* (Rede Globo, 2015), e internacionais: *Vicious* (PBS, 2013-2016), *Transparent* (Amazon, 2014-presente) e *Derek* (Netflix, 2012-2014). Exemplos como esses reforçam as palavras de Debert (2004) relacionadas ao destaque que se tem dado às pessoas mais velhas em produções televisivas. Porém, essa tendência é tida como nova, pois os idosos sempre foram retratados como figuras estereotipadas "como socialmente rejeitados, pouco amistosos, infelizes, tendo problemas de saúde, não atraentes, sexualmente impotentes e inativos. A maioria dos idosos é elencada para papéis cômicos, o que reforça um estereótipo negativo da velhice". (ORJUELA, 1999 apud BELCHIOR; SANTANA, 2013, p. 97).

Estudar a recepção é ir além do consumo de determinado conteúdo, mas sim, entender individualidades e sociabilidades do indivíduo a ser pesquisado. Segundo os estudos socioculturais, abordados por Jacks (2014), a recepção engloba principalmente a relação do sujeito com a sociedade. O que Lopes (2015) concorda, dizendo que não é algo tão somente relacionado ao psíquico e ao cotidiano, mas principalmente ao contexto cultural e político.

Nesse sentido, a escolha por um conteúdo serializado pode estar relacionado às escolhas individuais, opiniões e referências de vida. Porém, "há uma certa coerência entre os lugares onde os membros de uma classe e até a fração de classe se alimentam, estudam, habitam, passam as férias, naquilo que leem e desfrutam, em como se informam e no que transmite aos outros" (CANCLINI, 2006, p. 62). Também podendo configurar o processo de recepção e criando repertório de conteúdo.

Um ponto que deve ser observado em todo o processo de recepção são as mediações. Para Silva (2009), a mediação é um lugar "onde se dá a relação entre recepção e produção e que configuram essa interação" (p. 14). A autora reforça que a mediação não é um componente linear dentro do processo de recepção, mas que está configurado como uma série de instâncias dentro do processo. Para Martin-Barbero (1997) o espaço geográfico onde o indivíduo está inserido deve ser levado em conta em um estudo de recepção, já que é nesse contexto social que o sujeito é alguém, se relaciona com outros, cria suas experiências e percepções. Nesse sentido, o autor ainda aponta mediações importantes para o processo: o cotidiano familiar, temporalidade social e a competência cultural.

ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Metodologicamente, considerando-se a especificidade da obra analisada, exibida no meio online, por um serviço *streaming*, a pesquisa buscou os entrevistados no meio digital. Em etapa exploratória, foram mapeados 143 comentários públicos em diver-

sos sites[4], onde os sujeitos deixaram suas opiniões sobre a série, ou seja, as marcas do público consumidor. A partir desse mapeamento, foi possível selecionar amostras qualitativas através dos comentários, sendo que essa amostragem é um recorte dos sujeitos que foram pesquisados.

> [...] o número de componentes da amostra é menos importante que sua relevância para o problema de pesquisa, de modo que os elementos da amostra passam a ser selecionados deliberadamente, conforme apresentam as características necessárias para a observação, percepção e análise das motivações centrais da pesquisa. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 67).

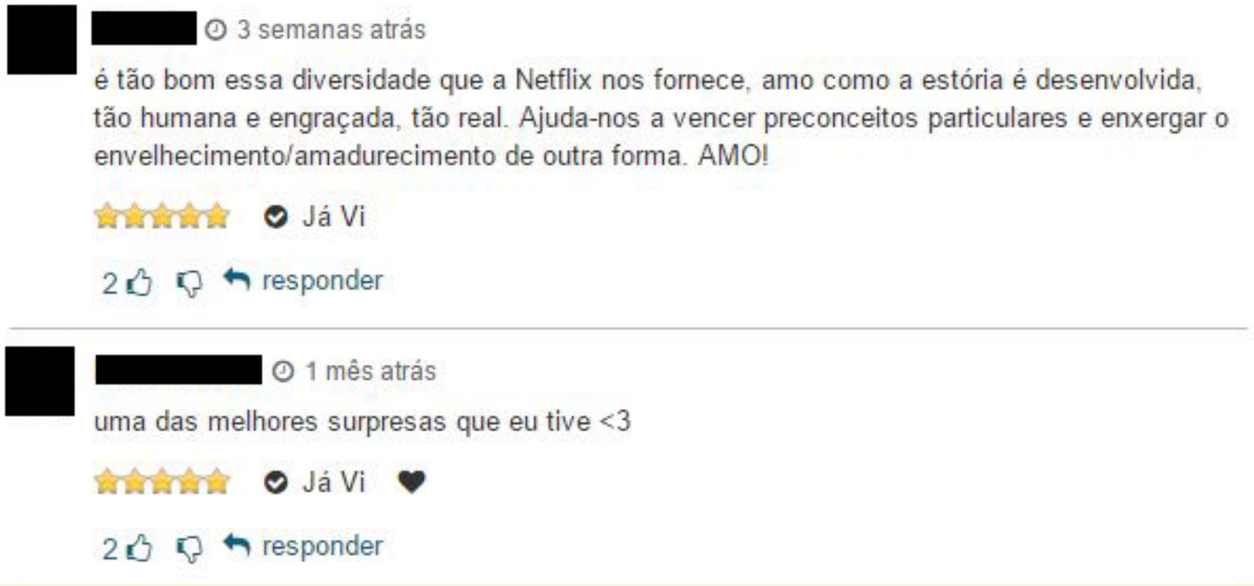


Figura 2: Comentários do site Filmow.
Fonte: Captura de tela dos autores.

4 Adorocinema, Filmow, *Youtube* e *Facebook*.

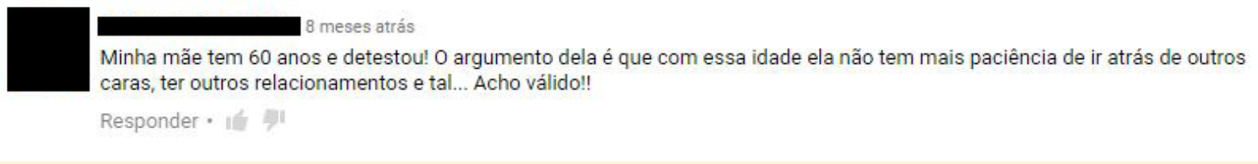


Figura 3: Comentários do *Youtube*.
Fonte: Captura dos autores.

Dos 143 espectadores mapeados, todos foram contatados através da internet para responderem ao um questionário online. No questionário obteve-se 28 respostas, em que foi possível selecionar perfis para as entrevistas em profundidade, por critérios de diversidade. Foram então, escolhidos 5 sujeitos, sendo 4 mulheres e 1 homem. O método de trabalhar com *web interview* é discutido por Oliveira et. al. (2009) que estabelecem um comparativo entre entrevistas *face to face* e entrevistas online via chat. Para os autores, as entrevistas *face to face* ganham em aspectos visuais, já que se tem o contato real com o entrevistado, porém, entrevistas via chat auxiliam o entrevistador que ganha tempo com a descrição da entrevista. Para Mendes (2009), no ambiente online "o pesquisador tem a possibilidade de utilizar recursos que, em um processo normal de pesquisa, não seriam possíveis." (p. 3). Recursos como: liberdade maior para o entrevistado responder a questionários, entrevistas via *webcam* e via chat de redes sociais, além de possivelmente deixar o entrevistado mais confortável, já que não tem a presença física do pesquisador.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS: PERFIS E FORMAS DE CONSUMO

O questionário foi dividido em quatro eixos, que falavam sobre o perfil, o consumo midiático, o modo de consumo de séries e sobre *Grace and Frankie*. 28 pessoas responderam ao questionário, sendo que, 18 foram mulheres e 10 homens. A média de idade é de 34 anos, sendo a maioria moradores de grandes centros como São Paulo - SP, e tendo profissões relacionadas às áreas humanas, sociais e artísticas.

Como dados coletados através do questionário online, pode-se apontar que há uma migração da audiência televisiva para serviços *streaming*. Sendo que 39,9% desse público não assiste TV tanto a cabo quanto canais da TV aberta. Consumindo séries quase que exclusivamente através da Netflix. A quantidade de séries acompanhadas de forma regular também foi tema de perguntas do questionário. O maior número de pessoas respondeu que assistem de 4 a 6 séries, 32,1% do público pesquisado. No entanto, 4 pessoas assistem mais de 12 séries regularmente, o que é um número considerável. Há então, um consumo intenso desse gênero ficcional, o que pode também proporcionar repertório, domínio de linguagens e subgêneros.

Em relação a nacionalidade de séries que assistem, a maioria assiste com frequência séries norte-americanas, 57,1% das respostas. Apontando também, que o modo de ver séries mudou nos últimos anos. Se antes o grande número de acessos às séries era via *download*, hoje o maior número de acessos é em sites *streaming*, nos quais não precisa baixar o conteúdo para vê-lo. A maior parte das pessoas acompanham várias séries ao mesmo tempo, e em forma de maratona. Segundo a Netflix, assistir mais de três episódios seguidos já pode ser considerado uma forma de maratona. Das séries originais mais vistas pelos questionados, temos *Grace and Frankie*, a qual a pesquisa enfoca então todos a assistiram, seguido por *Sense8* (2015-2017) e *Stranger Things* (2016-presente). Sobre a pesquisa de novas séries para acompanhar, 89,3% responderam que procuram novas séries, e acabam conhecendo novas dentro da própria Netflix ou por rede social.

Em relação a série *Grace and Frankie*, a maioria conheceu através da Netflix, porém um número considerável, representando o percentual de 21,4%, chegou até a série por indicação de amigos ou familiares. Das 28 pessoas, 67,9% assistiram a série como forma de maratona. A maior parte das pessoas assistiram a série sozinhas (60,7%) mas uma pequena parcela disse assistir ou que assistiu a série comentando via mensagem de texto, sendo em redes sociais ou não (7,1%), o que é interessante, pois as pessoas não estão vendo a série juntas, mas se comunicam para falar sobre o que estão vendo.

Os cinco entrevistados em profundidade foram escolhidos através do questionário por critério de diversidade, levando em conta a idade e localização do indivíduo, já que o local onde vive pode influenciar em suas percepções sobre conteúdos audiovisuais e principalmente a velhice. Foram então, escolhidos quatro mulheres e um homem, com idade média de 36 anos, sendo o entrevistado mais velho com 61 anos e o mais novo com 21 anos. Desses, quatro moram em grandes centros e dois em cidades de interior. São pessoas que estão em fase de curso do ensino superior ou já estão formados e têm acesso à informação. A pesquisa aponta dados de quem deixou rastros na rede comentando, compartilhando ou produzindo conteúdo sobre a série. Também tem profissões ligadas a área de humanas, sociais e artísticas o que pode mediar o processo, e influenciar a escolha pela série.

O roteiro das entrevistas teve cinco eixos que nortearam a conversa, com o intuito de buscar o perfil dos sujeitos, conhecer a vida pessoal e o consumo midiático, a relação com a plataforma Netflix e sobre a série *Grace and Frankie*, onde foi possível conversar sobre a primeira e segunda temporada. Para auxílio da entrevista foram selecionados trechos de episódios para usar como ativadores de memória.

A maioria dos entrevistados dividem a conta com outras pessoas, sendo que, normalmente assistem pela TV. A maioria acessa a Netflix todos os dias, principalmente aos finais de semana, que é quando fazem maratonas de séries. Quando questionados sobre as produções da Netflix serem diferentes das de TV, houve respostas distintas. Sendo que dois entrevistados disseram não achar diferenciação de conteúdo, e outros três acham que há.

Os entrevistados, em sua maioria, conheceram a série *Grace and Frankie* dentro da plataforma Netflix, sendo que dois deles viram algo relacionado à série em outro site, despertando o interesse em assistir, um deles havia visto parte da primeira temporada em outro site online. A temática tratada na série chama a atenção de todos, e até mesmo a identificação com a história, parecida com a história de vida própria ou associada a algum familiar ou pessoa próxima. De modo geral a série foi assistida em forma de maratona. Em sua totalidade assistiram sozinhos e logo após o lançamento.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS: PERCEPÇÕES SOBRE SITUAÇÕES E PERSONAGENS

Figura 4: Personagem Grace.
Fonte: https://goo.gl/m845Sd

Quando questionados sobre as personalidades das protagonistas chegamos às seguintes descrições: para Grace; uma mulher madura, egocêntrica e que tem dificuldade em mostrar seus sentimentos. A partir de sua relação com Frankie, começa a mudar algumas características, uma vez que começa a perceber as coisas que estão em sua volta e que ela não é a única pessoa que está tentando recomeçar. Grace é dura e esconde-se embaixo de uma grande armadura, finge estar tudo bem, quando na verdade não está.

Figura 5: Personagem Frankie.
Fonte: https://goo.gl/m845Sd

Já a Frankie é vista como uma mulher doce e que está sempre dando conselhos aos outros, principalmente à Grace, mas que é incapaz de seguir seus próprios conselhos. Apesar de suas falas sobre liberdade e seguir em frente, sente-se insegura com o presente e solitária, o que faz não conseguir se desaproximar de Sol, seu ex-marido. Tem medo de novos relacionamentos, porque no fundo é muito frágil. Possui uma ótima relação com o próprio corpo, não tem vergonha em falar sobre sexo, mas tem receio de fazer sexo com novos parceiros.

Segundo os entrevistados, é possível perceber que o ser jovem está associado a questões comportamentais, mas também físicas. Algo inegável é que o corpo velho tem suas limitações, mas nem por isso ele precisa se abster a algo específico para essa idade. A noção de conceitos de velhice e juventude pelos entrevistados é

diferente, pelo fato de vivenciarem meios sociais e composições familiares diferentes. Aqueles que têm mais contato com idosos, seja no trabalho ou dentro da própria família, conseguem uma maior identificação com a série, e por vezes, um olhar mais sensível para o envelhecimento. Para os entrevistados, a velhice na série é compreendida como também uma fase de mudanças. Em geral os entrevistados levantaram o quanto a série é importante para o debate sobre a velhice e questões associadas a essa idade, apontando dois temas significativos no decorrer dos episódios: a sexualidade das personagens e a fragilidade do idoso.

> O envelhecimento precisa ser falado como uma parte da vida sem a necessidade de ser ligada à maturidade. Não podemos excluir os idosos pois eles viveram muitas coisas que podem contribuir para o nosso presente. E que de fato, se tudo der certo, todos seremos idosos um dia. (Gabriela, 32 anos)[5].

Pensar no sexo na velhice feminina é difícil e ainda cheio de paradigmas. De acordo com os entrevistados, é possível visualizar que a série tenta mostrar o sexo na velhice da melhor forma possível, mas mesmo assim com alguns bloqueios. O corpo feminino foi alvo de negação durante décadas, roupas, acessórios e modos de tratá-lo sempre foram pensados para o homem achar bonito, fazendo com que a mulher fosse a imagem do recato e da ingenuidade. Priore destaca, no ano 2000, que nas décadas de 1980 e 1990 a mulher passou por uma revolução silenciosa em relação ao seu corpo. “A pílula anticoncepcional permitiu-lhe fazer sexo não mais uma questão moral, mas de bem-estar e prazer.” (p. 11). A autora também aponta o encontro da mulher com seu corpo, de aceitação e autoconhecimento.

> Eu achei bem legal primeiro mostrar a sexualidade das personagens, porque a gente não vê muito isso com personagens idosos, não só a saída do armário dos caras, e eles aparecem na cama, mas como as duas buscam reconstruir a vida, e buscar prazer em outras pessoas. Isso não aparece na ficção, não tem representatividade então para a gente que caminha para essa idade, dá essa sensação de que muitas coisas ainda podem ser vividas. (Samanta, 45 anos).

No último episódio da segunda temporada fica claro o quão saturadas elas estavam com a relação com os ex-maridos, com os filhos e com a sociedade[6]. A liberdade das duas vem de uma forma que quebra tabus, ao falar da masturbação feminina. Por serem idosas tendem a ter dificuldade a chegar ao orgasmo, e isso faz Grace perceber um novo mercado consumidor: o de mulheres idosas que querem ter prazer sexual. Essa visão desconstrói os estereótipos que revestem as mulheres idosas, porque até pouco tempo essas mulheres não podiam se despir, deviam se dedicar ao recato e negar o próprio corpo. (PRIORE, 2013 apud MUNGIOLI; DANTAS, 2015 p. 12). A cena, a qual foi disponibilizado um link para os entrevistados, tem o seguinte diálogo:

> **Frankie (para Coyote):** Você me transformou em uma velhinha que está ficando louca e nem devia poder dirigir.
>
> **Grace (para Mallory):** E eu sou apenas uma otária que não poderia dar bons conselhos.
>
> **Grace (para Briana):** E você, disse que não me contrataria porque eu a ofuscaria, mas eu lhe dei a primeira ideia nova da *Say Grace* desde que assumiu. Nós demos (abraçando Frankie) e você nunca reconheceu isso. Você assumiu os méritos e tirou a Frankie da jogada.

5 Para preservar o anonimato dos entrevistados, utilizou-se de pseudônimos.

6 Nesse episódio as duas personagens têm uma conversa sobre a melhor forma de masturbação. Em um discurso, Grace fala que mulheres idosas têm vaginas e que também se masturbam e que criará vibradores para esse público, o que causa grande estranhamento para a família.

[...]

Grace: Vamos fazer vibradores para mulheres com artrite.

Frankie: Sim! Vibradores! Brilhante!

Grace: Parem, mulheres mais velhas também se masturbam.

Briana: Mãe!

Frankie: E temos vaginas.

[...]

Briana: Eu duvido que exista um mercado
para vibradores para idosas com artrite.

Grace (mostrando o braço): Existe! Estou agonizando.

Frankie: Demora muito mais para gozarmos, Sol.

Grace: É verdade, o sangue não circula tão fácil e o tecido genital é mais delicado. Quanto maior o esforço para o orgasmo, mais você o irrita e mais inflama sua artrite. As mulheres velhas não deveriam merecer coisa melhor?

Uma das respostas foi:

> Eu gostei muito dessa cena, porque isso é um tabu muito grande, a masturbação entre mulheres mais velhas, isso é uma coisa que obviamente acontece, mas ninguém fala porque é tido como um pecado a mulher querer explorar o corpo (Ricardo, 24 anos).

Em geral, os entrevistados consideram que esse é o maior tabu abordado durante o episódio, a masturbação feminina na velhice, observando a cena como a libertação com seus familiares. A geração de mulheres da qual Grace e Frankie fazem parte é uma geração que considerava, segundo Priore (2000), o corpo como um tabu, não se tirava as roupas nem mesmo para o ato sexual. Ao demonstrar e falar sobre o sexo e sobre a masturbação, as personagens demonstram suas personalidades femininas e se auto afirmam como idosas, e nem por isso com uma vida sexual menos ativa do que seus filhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve como objetivo geral analisar a recepção dos espectadores da série, descobrindo que a série foi consumida, em sua maior parte, em forma de maratona, obtendo um público na faixa dos 30 anos, que se identifica com o conteúdo e que assistiu, influenciado também por suas escolhas pessoais, como suas profissões, cursos e vivências.

É identificando múltiplos olhares sobre a representação feminina e sobre questões sexuais do corpo feminino que podemos avaliar a produção de conteúdos que tratem esses personagens de maneiras diferente do comum, do que historicamente foi criado e é imposto pela sociedade. De fato, todos envelheceremos, mas as novas gerações enfrentarão uma velhice diferente daquela que foi vivenciado por nossos avós. Com isso, buscam-se novas formas de ver o ser idoso dentro da sociedade, dando-lhe novas representações e novos papéis ocupacionais como é defendido por Debert (2004).

A série em questão, desconstrói alguns estereótipos que são associados às pessoas idosas, independente do sexo, mas principalmente às mulheres. A sexualidade representada na série quebra tabus que ainda não são tocados por canais abertos de televisão e, quando abordados, são tímidos e não se desenvolvem. Além disso, as percepções dos entrevistados levam a crer que a sexualidade é o ponto chave da narrativa. Ao trazer uma série norte-americana para o contexto nacional, percebemos inúmeras diferenças sociais, sem desconsiderar que na trama a velhice é vivida dentro de um núcleo de classe alta, totalmente diferente da maioria dos idosos em solo nacional.

Com os resultados alcançados fica evidente o quanto canais televisivos precisam inovar em busca de um público que está há procura de outras alternativas para consumo de séries, filmes e outros conteúdos, além da tradicional televisão. Com a série *Grace and Frankie*, subentende-se que a Netflix foi em busca de um público idoso, que pudesse identificar-se com a trama, o que ocorreu, mas o que vemos é que a série agradou jovens e idosos, fazendo com que uma discussão sobre grupos etários e o que está associado a eles surgisse.

REFERÊNCIAS

BELCHIOR, Carolina Guimarães; SANTANA, Carla da Silva. A velhice nas telas do cinema: um olhar sobre a mudança dos papéis ocupacionais dos idosos. **Revista Kairós Gerontologia**, PUC; São Paulo, 2013. 16(1), p. 93-116. ISSN 1516-2567 ISSNe 2176-901X.

CAMPOS, Iury Figueiredo; MENEZES, Nicolas Paulino Pinto; RIOS, José Riverson Araújo; SANTOS, Claryce Oliveira dos. Netflix: e agora, como vemos TV? **Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXVIII Congresso de Ciências da Comunicação** - Rio de Janeiro, 2015.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**: Interatividade, convergência e novos modelos de negócio. Ed. 2. São Paulo: Summus, 2010.

CANCLINI, Nestor Garcia. O consumo serve para pensar. In: **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. Ed. 6. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006**.**

CURI, Pedro Peixoto. **À margem da convergência**: hábitos de consumo de fãs brasileiros de séries de TV estadunidenses. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2015. p. 249.

DANTAS, Sílvia Góis; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. "A vida escapa pelos dedos e pelos medos": A construção/ desconstrução discursiva de papéis sociais femininos na série televisiva Os Experientes. **Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXVIII Congresso de Ciências da Comunicação** - Rio de Janeiro, 2015.

DEBERT, Guita Grin. **A reinvenção da velhice**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Fapesp, 2004.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120 - 135. Disponível em 37 <http://www.academia.edu/4067797/A_Inovacao_No_Seriado_Umberto_Eco> Acesso em março de 2016.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Construção de amostras**. In: _____. Métodos de pesquisa para a internet. Sulina, 2011.

GRACE AND FRANKIE. Criação: Marta Kauffman, Howard J. Morris. EUA: Netflix, 2015-presente.

JACKS, Nilda. Recepção televisiva, (ainda) a mais estudada. In: JACKS, Nilda (Org). **Meios e audiências II**: a consolidação dos estudos de recepção no Brasil. Editora Sulina, Porto Alegre, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa. Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo. In: **Em Pauta nas pesquisas em comunicação**. V.9 - Nº 2 jul./dez. 2015 São Paulo - Brasil p. 237-256.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Uma metodologia de pesquisa das mediações na comunicação. In:_____ **Pesquisa em recepção**: relatos da II jornada gaúcha. Santa Maria: FACOS, UFSM, 2015.

LUSVARGHI, Luiza; DANTAS, Silva. A invisibilidade das mulheres idosas: a série Grace and Frankie na Netflix. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – São Paulo - SP – 05 a 09/09/2016.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações:** Cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 1997.

MENDES, Conrado Moreira. **A pesquisa on-line**: Potencialidades da pesquisa qualitativa no ambiente virtual. Revista digital Hipertextus. n. 2, jan. 2009. Disponível em http://www.hipertextus.net/volume2/Conrado-Moreira-MENDES.pdf Acesso em: 12 de nov. de 2016.

OLIVEIRA, Marta Olívia Rovedder de; REGO, Bruno Bordeaux; ALVES, Denise Avancini; MACHADO, Fernanda Nedwed; SLONGO, Luiz Antonio. **Uma comparação entre entrevistas face to face e entrevistas on-line via chat, aplicando-se a técnica laddering**. Gestao & Regionalidade, Vol. 25, Núm. 75, septiembre-diciembre, 2009, pp. 57-72 Universidade Municipal de São Caetano do Sul Brasil. Disponível em <https://www.researchgate.net/profile/Bordeaux_Rego_Bruno/publication/46179420_UMA_COMPARAO_ENTRE_ENTREVISTAS_FACE_TO_FACE_E_ENTREVISTAS_ONLINE_VIA_CHAT_APLICANDOSE_A_TCNICA_LADDERING/links/542e9e4a0cf29bbc126f37f6.pdf> Acesso em: 15 de nov. de 2016.

PRIORE, Mary Del. **Corpo a corpo:** Pequena história das transformações do corpo feminino no Brasil. Editora: SENAC, São Paulo, 2000.

ROSSINI, Miriam de Souza; RENNER, Aline Gabrielle. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual. **Intercom – 38 Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015.

SALGADO, Carmen Delia Sánchez. **Mulher idosa**: a feminização da velhice. Estud. interdiscip. envelhec., Porto Alegre, v. 4, p. 7-19, 2002.

SILVA, Dafne Reis Pedroso da. **Hoje tem cinema:** a recepção de mostras itinerantes organizadas pelo Cineclube Lanterninha Aurélio. Dissertação (mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2009.

ZANETTI, Laysa. **Pesquisa aponta crescimento de personagens LGBTQ na televisão em 2016**. Adorocinema, out. 2016. Disponível em http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-125576/ Acesso em: 09 de nov. de 2016.

Twin Peaks (1990-2017). Produção: Showtime. Fonte: divulgação.

Ficção seriada: *binge watching* e estrutura narrativa em *Stranger Things* e *Twin Peaks*

Débora Mitie[1]

Graduada em Cinema e Audiovisual pela UFPel

Bruno Leites[2]

Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS;
Professor de Produção de Áudio e Vídeo no IFRS

Resumo: Para entender o fenômeno *binge watching* através da perspectiva da estrutura narrativa, o presente artigo propõe a análise comparativa das séries *Stranger Things* (2016) e *Twin Peaks* (1990), uma vez que foram pensadas para tipos diferentes de exibição, mas que possuem similaridades. Usando conceitos de Sonia Rodrigues, Pamela Douglas e Renata Pallotini acerca de elementos narrativos, o propósito deste trabalho é entender como a segmentação de arcos A, B e C, a organização das etapas narrativas, a divisão em atos e a forma com que os ganchos são usados influenciam no modo de assistir uma série.

Palavras-chaves: *Binge watching*. Estrutura narrativa. *Twin Peaks. Stranger Things.*

Abstract: *In order to understand the phenomenon* binge watching *from the perspective of the narrative structure, the present article proposes the comparative analysis of* Stranger Things *(2016) and* Twin Peaks *(1990) series, once both were designed for different types of exhibition although they have similarities. Using concepts from Sonia Rodrigues, Pamela Douglas and Renata Pallotini about narrative elements, the purpose of this work is to understand how the segmentation of stories A, B and C, the organization of narrative steps, division of acts and hooks placed correctly influence on the way one watches a serie.*

Keywords: Binge watching. *Narrative structure*. Twin Peaks. Stranger Things.

1 deboramitie@gmail.com

2 bleites2003@hotmail.com

INTRODUÇÃO

A narrativa seriada é um importante produto audiovisual que ganhou força através da distribuição digital, a qual transformou a indústria em vários aspectos, desde a produção até o consumo de conteúdo. Este consumo passou por uma alteração na dinâmica por parte dos espectadores no seu modo de assistir, que agora absorvem cada vez mais os conteúdos sob demanda, sem obedecer necessariamente à antiga lógica de ver programas com dia e hora marcada.

No mercado atual, o serviço de *video on demand* (VOD) está em constante crescimento. A Netflix, uma das plataformas de *streaming* mais conhecidas internacionalmente, já alcançou o número de 93 milhões de assinantes no mundo (NETFLIX, 2017a). Os canais de televisão por assinatura continuam se expandindo, chegando perto de 20 milhões de assinantes aqui no Brasil (STIVALETTI; LEITÃO, 2016), sendo que boa parte dos canais também lançou sua própria plataforma de VOD. Incontáveis links estão disponíveis na internet, onde há a troca de arquivos *peer-to-peer*, e tudo isso contribui ainda mais para a possibilidade de maior controle do espectador sobre os modos de ver.

Este cenário propõe uma nova experiência de consumir produtos seriados da maneira que for mais conveniente ao espectador, diferente do que ocorre no fluxo televisivo padrão. Com isso, vemos surgir o *binge watching*, que é o hábito de assistir compulsivamente[3] grandes quantidades de conteúdo, no geral temporadas inteiras de séries, sem intervalos entre episódios. Este hábito implica novas estratégias de produção de conteúdo, que tanto expandem a cultura do *binge watching* quanto alimentam esta demanda.

O objetivo desde trabalho é analisar como a utilização de certos elementos narrativos em ficção seriada pode favorecer a prática do *binge watching*. Evidentemente, não pretendemos esgotar o tema. O *binge watching* é um fenômeno cultural complexo que merece ser analisado em diversos níveis, como, por exemplo, nos níveis da tecnologia, do consumo e da recepção. O que oferecemos é uma mirada ao fenômeno desde o ponto de vista da narrativa, com foco em recursos tais como ganchos e divisão em atos.

Como *corpus* do trabalho, foram escolhidas duas narrativas seriadas de épocas distintas, mas que guardam níveis de semelhança que favorecem a comparação. Uma delas, *Stranger Things* (Matt e Ross Duffer, 2016 – presente), foi realizada visando consumo por VoD e lançamento em bloco de temporada, isto é, sem intervalos entre episódios. A outra, *Twin Peaks* (David Lynch e Mark Frost, 1990)[4], é uma referência em termos de narrativa seriada pré-*VoD*, de modo que seus episódios foram criados para exibição intervalada na televisão.

Entre os elementos narrativos em comum, destaca-se o suspense como elemento central, a ambientação (cidades pacatas e interioranas) e a exposição inicial de acontecimentos drásticos que mudam a rotina dos lugares: a morte de uma jovem em uma das séries e o desaparecimento de uma criança na outra. Além disso, há ainda o formato de oito episódios na primeira temporada e a duração aproximada dos episódios em média de 45 minutos.

Os objetos empíricos selecionados são relevantes por permitir analisar dois produtos que foram feitos para plataformas diferentes e que possibilitam uma análise comparativa sobre como estão concebidas as narrativas seriadas, seja o produto pensado para ser assistido de uma maneira convencional – onde o espectador tinha a necessidade de esperar o horário da programação pré-estabelecida – em contraponto de outro, onde o espectador pode consumir nos intervalos que preferir.

3 Utilizamos o termo 'compulsivamente' porque 'compulsão' traduz *'binge'*, de origem inglesa. Não pretendemos, evidentemente, patologizar essa prática espectatorial.

4 As duas primeiras temporadas da série foram exibidas entre 1990 e 1991. Em 2017, *Twin Peaks* ganha uma nova temporada, exibida pelo canal norte-americano *Showtime* e que pode ser vista no Brasil, através do serviço de *streaming* da Netflix.

O FENÔMENO *BINGE WATCHING*

As plataformas *streaming* e canais de *VoD* colaboram para o maior controle do espectador contemporâneo, que podem escolher o quê, quando, como e onde desejam assistir. Consequentemente isto gera o crescimento de um comportamento já existente, e que se tornou um fenômeno recorrente conhecido como *binge watching*, que significa a compulsão de assistir vários episódios de uma série ou sequência de filmes de uma vez, durante horas seguidas e que também é conhecido como maratona.

Um artigo publicado por Matthew Pittman e Kim Sheehan (2015), chamado *Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix*, divulga uma pesquisa feita com 262 espectadores que se consideram *binge watchers* e especula sobre alguns fatores que influenciam o comportamento de fazer maratonas de séries. O estudo sugere que, em uma visão geral, o público usa a mídia com o propósito de alcançar cinco gratificações básicas: conseguir informação ou se educar; identificar-se com alguns personagens específicos; divertir-se apenas ou se distrair (ficando empolgado com a qualidade da alta produção do programa); melhorar suas interações sociais (ver e/ou discutir com amigos); e também para escapar do estresse do dia a dia.

Outro dado que foi apontado na mesma pesquisa observa que a relação da internet com o espectador gera uma quebra no romance da mídia tradicional através de três características que são: a interatividade (o espectador tem mais controle do que assiste), a desmassificação (o espectador tem mais opções de escolha) e a assincronia (tem mais autoridade do que e quando vai assistir).

Pittman e Sheehan destacam o fato de que o *binge watching* é um fenômeno complexo que pode ser compreendido de maneiras diferentes, e que existem estudos recentes do assunto que estão sendo feitos sob diferentes perspectivas. Os autores citam, por exemplo, um estudo que tenta descobrir os termos de motivação emocional para universitários fazerem maratonas, analisando seus comportamentos e como a forma de assistir influencia o relacionamento afetivo, a solidão, depressão e o bem estar psicológico (WHEELER, 2015). Outro exemplo é uma pesquisa da empresa *Harris Interactive*, que ficou interessada nesta prática e realizou uma pesquisa com três mil pessoas para saber se os *Binge Watchers* têm algum sentimento de culpa (STELTER, 2013).

O fenômeno chama atenção de estudiosos e também das empresas que produzem conteúdo. Recentemente, a Netflix (2017b) realizou uma pesquisa quantitativa que revela o "Índice de Maratona" e oferece detalhes sobre essas compulsões do espectador. A pesquisa revela que existe um grupo de séries que são "devoradas" e outras que são "saboreadas", seguindo os termos da própria Netflix. A pesquisa completa foi apresentada na 65ª Conferência Anual de Comunicação Internacional, em San Juan, Porto Rico. Os dados revelam que os usuários que "devoram" séries assistem em média uma temporada inteira no tempo aproximado de uma semana, dedicando mais de duas horas diárias para tal prática. A pesquisa foi global, realizada durante um período de sete meses (outubro de 2015 até maio de 2016), e rastreou 190 países e mais de 100 séries e suas respectivas primeiras temporadas.

Através da análise dos resultados, é possível dizer que o gênero também influencia o modo de consumo: o espectador tende a "devorar" séries de horror/terror e suspense (*Breaking Bad*, *The Walking Dead*, *The Fall*, *American Horror Story*, *Orphan Black*), e "saborear" dramas políticos e comédias irreverentes (*House of Cards*, *Homeland*, *Mad Men*).

O "Índice de Maratona" mostra que a Netflix, que antes era uma plataforma de streaming e depois se tornou também uma produtora de conteúdo, não está apenas ciente do fenômeno que se torna cada vez mais padrão entre seus consumidores, como também instiga a prática, quando se utiliza de seus recursos para estudar a aceitação do publico, colher informações e aprimorar suas produções.

É possível dizer que o *binge watching* caminha junto com a Netflix, que possui atributos que colaboram para a prática. Por exemplo, (a) não há intervalos comerciais, ou seja, não há uma pausa para distração no meio do episódio. Ou (b) quando um episódio de uma série termina, o episódio seguinte inicia automaticamente em poucos segundos. Outro fator (c) que colabora para a facilidade da prática são as ferramentas de recomendações através de

algoritmos que guiam as indicações daquilo que o usuário gosta de assistir e oferecem um novo fluxo midiático, baseado naquilo que ele já assiste e classifica. Diante do exposto, podemos ver que fazer maratona de uma série requer pouca dificuldade, em certo sentido o espectador precisa se esforçar mais para parar do que para continuar vendo uma série.

A plataforma da Netflix coleta dados dos mais diversos tipos para poder aplicar melhorias em seus produtos e fortalecer cada vez mais o próprio negócio. As produções seriadas originais são via de regra temporadas lançadas em bloco, as quais, portanto, favorecem o *binge watching*. O número de produções originais cresce cada vez mais e desenha seu próprio formato, que segue uma estrutura narrativa. A pesquisa mostra que a estrutura narrativa dos conteúdos é também um elemento fundamental para o fenômeno de *binge watching*, afinal, nem todas as séries disponibilizadas na plataforma são consumidas através do modelo de maratona.

A ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA

O grande desafio das narrativas seriadas é manter o espectador interessado, fiel ao universo da série que está acompanhando e criar um vínculo tão forte a ponto de fazer com que ele queira assistir ao próximo episódio, seja esperando uma semana, ou passando imediatamente para o próximo episódio disponível.

Há uma diferença no formato das séries que são lançadas em um bloco fechado e disponibilizadas toda de uma vez para as séries que são lançadas espaçadamente. Independentemente da quantidade de episódios, as séries atualizam à sua maneira certas estruturas que remontam a conceitos gerais de narrativa.

Sonia Rodrigues (2014) explica a estrutura essencial, trabalhando a partir de princípios expostos por Vladimir Propp[5]: a primeira etapa narrativa é o "início", que apresenta os personagens e o mundo inconfundível em que eles vivem, local em que a trama vai se desenvolver. Em seguida vem a "ruptura ou perda" que é o desequilíbrio do mundo ficcional, algo que precisará ser reparado, pois afeta a história geral, seja um problema ou um mistério. A "divisão" acontece por causa da ruptura, ela define os personagens e faz com que surja o herói que repara a perda (não necessariamente precisa ser o herói da série, pode ser o herói do episódio de algum dos arcos), isto ajuda a reiterar características de personagens específicos. Incide também o "obstáculo", que dificulta a superação da ruptura. O "auxílio" traz uma ajuda para algum personagem, se bem empregado, quando ajuda um personagem, atrapalha outro, criando tensão e pontos de virada. O momento em que a trama se resolve é a "decisão", quando a ruptura atinge o ponto máximo e termina, seja com uma solução ou com algo que permanecerá imutável. E, por último, a "conclusão" é a etapa pós-decisão, como os personagens ficam depois dela: "A conclusão de uma narrativa é, conceitualmente, um novo equilíbrio" (RODRIGUES, 2014, p. 87). Fim da trajetória, momento de começar tudo de novo.

> As etapas da narrativa existem numa história, numa sequência e num episódio inteiro. Não precisam aparecer em todas, mas, em geral, num episódio pode ser contado um ciclo completo das cinco etapas essenciais. Situação inicial de equilíbrio, degradação da situação, procura em corrigir o desequilíbrio, volta ao equilíbrio ou instauração do desequilíbrio para sempre, nova situação (RODRIGUES, 2014, p.87).

Para que as etapas da narrativa se conectem e façam sentido, são necessários alguns elementos de roteiro que ajudem na evolução da trama e técnicas que despertem a expectativa de quem assiste para criar o suspense e/ou surpresa, com o intuito de fidelizar o público ao produto seriado. Um recurso que se destaca nesse sentido, e que será analisado neste artigo, é o gancho.

Os ganchos nos seriados normalmente geram uma pausa e podem ter diferentes intensidades, seja entre os intervalos comerciais, no

5 O russo Vladmir Propp é uma referência em estudos de narrativa, tendo publicado, em 1928, a obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Para Propp, existem elementos estruturais constantes em narrativas. Sônia Rodrigues atualiza o trabalho de Propp para pensar a narrativa seriada contemporânea.

fim de um episódio ou no fim de uma temporada. São criados a partir de perguntas sem respostas, que atiçam a curiosidade do espectador, gerando expectativa.

Para Pallottini (2012) o gancho é uma pergunta colocada em uma determinada questão, onde a resposta fica para o episódio seguinte. Esta resposta pode significar a revelação de algo desconhecido do personagem, do público ou de ambos. O conhecimento da resposta modifica a matéria da ficção.

> Alguém (a personagem ou o público) conhece uma verdade – sabemos que, às vezes, o público sabe de algo que a personagem em questão ignora, o que dá ao público uma agradável sensação de superioridade; alguém (a personagem, o público, ou ambos) ignora essa verdade. Trata-se de saber que verdade é essa, e quando e como todos passarão a conhecer o que antes só alguém sabia. (PALLOTTINI, 2012, p.105).

Existem alguns padrões no modo de tecer os enredos de séries. Um padrão recorrente é a divisão da história em 3 arcos, chamadas de histórias A, B e C. Estas histórias são narrativas que acontecem paralelamente dentro de um episódio ou de uma temporada de série, sendo uma delas a trama principal, e outras secundárias. É comum que a história A seja a história central, do protagonista, que tem mais conflitos e dura por mais tempo. Quanto às demais, é recorrente que a história B envolva algum tipo de romance e que a história C envolva personagens secundários com histórias secundárias que em algum ponto se entrelaçam com o restante das histórias tecidas na série. (RODRIGUES, 2014, p. 90)

As tramas intercaladas têm a função de oferecer complexidade à narrativa seriada (MITTEL, 2006), fornecendo material narrativo que pode ser usado para variados efeitos, entre eles a produção de suspense e a construção de ganchos em episódios e entre episódios. As histórias paralelas apresentam elementos que ajudam a conectar e desvendar o suspense que ocorre na trama principal e que será resolvido apenas no final. Essas diferenças de nível produzem, nos termos de Pallottini, conflitos provisórios e conflitos definitivos nas narrativas seriadas, das quais as telenovelas são um exemplo:

> A telenovela seria, assim, uma história contada por meio de imagens televisivas, com diálogo e ação, criando conflitos provisórios e conflitos definitivos; os conflitos provisórios vão sendo solucionados e até substituídos no decurso da ação, enquanto os definitivos – os principais – só são resolvidos no fim. (PALLOTTINI, 2012, p.33)

Apesar de ser comum no formato da maioria das séries, não é necessário que cada episódio apresente três histórias do começo ao fim. As possibilidades narrativas são diversas e é possível que um episódio tenha um número maior ou menor de enredos entrelaçados, assim como é também normal em narrativa seriada que uma história se desenvolva entre diversos episódios. Segundo Douglas (2011, p. 85), o método de escrita pode variar e às vezes as histórias se entrelaçarem tanto ao ponto de criar novos e criativos desenhos narrativos em séries:

> Entre as variações, você pode encontrar histórias “A” e “B” com o mesmo peso, indicar onde a história “C” em um episódio é o começo de um arco maior dos próximos episódios, mostrando que normalmente existem três histórias, mas que podem se transformar em duas ou quatro[6] (DOUGLAS, 2011, p. 85).

Outra característica narrativa de séries é a divisão de atos dentro dos episódios. Os atos são um conjunto de sequências que produzem mudanças (RODRIGUES, 2014). O número de atos va-

6 Tradução do autores de: “Among variations, you may find “A” and “B” stories that are equal in weight, shows where a “C” story in one episode is a seed beginning a major arc in subsequent episodes, and shows that normally have three stories but might turn up with two or four”.

ria de acordo com a plataforma, por exemplo, quando se trata de uma série para televisão, eles são pensados e escritos de maneira que a mudança de um ato para outro coincida com os intervalos. Contudo, é relevante notar que a divisão em atos subsiste mesmo em narrativas feitas para serem exibidas sem intervalos, como aquelas da TV a Cabo *premium* nos Estados Unidos. É a conclusão a que chega Douglas (2011).

Segundo Rodrigues (2014), em uma estrutura convencional de episódio de série é comum existir uma equivalência entre atos e princípios básicos de narrativa, os quais foram expostos no início deste item. O primeiro ato é o início, apresenta os personagens e o mundo inconfundível, pode mostrar o começo das histórias secundárias. No segundo ato, acontece um problema na trama (ruptura ou perda), geralmente na história A. Este problema complica mais a história no terceiro ato, neste momento a história B pode até ter acabado, mas as histórias A e C permanecem não resolvidas. No quarto ato aparece o clímax, os personagens são levados ao extremo, o maior gancho do episódio deve estar nesta fase da narrativa e o quinto ato é a volta do equilíbrio, quando aparentemente o conflito é resolvido, pelo menos até o próximo episódio. É nesta última parte que o episódio pode preparar um gancho para um episódio seguinte, gancho este que pode ser baseado em suspense ou surpresa. Existem algumas narrativas seriadas que utilizam de modo abundante o recurso do gancho entre episódios, enquanto outras preferem utilizá-los apenas internamente.

A maneira com que as histórias e os atos são colocados dentro da estrutura é importante para construir o ritmo narrativo da série. É uma questão fundamental de estratégia que precisa ser estabelecida e pensada antes do lançamento. Como afirma Rodrigues (2014. p. 126), “Ritmo é dado pela maneira como a trama é apresentada e como as perguntas plantadas na narrativa são respondidas ou não”. Assim, é necessário observar que os recursos narrativos também contribuem para o ritmo do produto audiovisual seriado, juntamente com o trabalho de outros departamentos, tais como o de montagem. E, nesse sentido, merecem destaque os elementos de narrativa trabalhados ao longo deste item, quais sejam, ganchos, atos e composição dos enredos na trama narrativa.

ANÁLISES

A fim de construir elementos de resposta ao problema proposto para este artigo, será feita a análise de *Twin Peaks* e *Stranger Things* a partir do episódio piloto de cada série e das recorrências e divergências que os elementos narrativos ali observados possuem com relação aos demais episódios da primeira temporada.

Em um primeiro momento, cada série será analisada individualmente, de acordo com os conceitos de narrativa que foram apresentados no item anterior deste artigo. Posteriormente, será feita uma comparação a partir dos elementos encontrados em cada uma das séries e a forma como estão organizados.

Stranger Things

O episódio piloto da série *Stranger Things* cumpre a função de apresentar o mundo inconfundível da série e seus personagens, desenhar as tramas e dividir os arcos que serão desenvolvidos ao longo da temporada.

Assim como descrito no item dois deste trabalho, um padrão é recorrente quando se trata de planejar o enredo de uma série, que é a divisão da história do episódio em três arcos narrativos. No caso de *Stranger Things*, os arcos são os seguintes:

História A – Um garoto chamado Will desaparece misteriosamente. Seus familiares (Joyce e Jonathan), o xerife da cidade (Hopper) e principalmente os seus amigos (Mike, Lucas e Dustin) procuram por ele. Durante as buscas, os amigos de Will encontram uma garota (Eleven), que possui habilidades especiais.

História B – Envolve um romance, aquele de Nancy (irmã de Mike) e Steve, que começam um relacionamento.

História C – Um médico (Dr. Brenner) e sua equipe trabalham em um laboratório do governo americano que é invadido e destruído por algo desconhecido. Eles grampeiam os telefones

da cidade e procuram por pistas, ao mesmo tempo que procuram Eleven por toda a cidade.

Observando a disposição dos arcos na narrativa do episódio, é possível constatar que a história A é majoritária, enquanto as demais são desenvolvidas em menos cenas. O gráfico seguinte mostra a disposição dos arcos ao longo da narrativa, bem como a divisão de atos no episódio, assunto que voltará a ser abordado adiante.

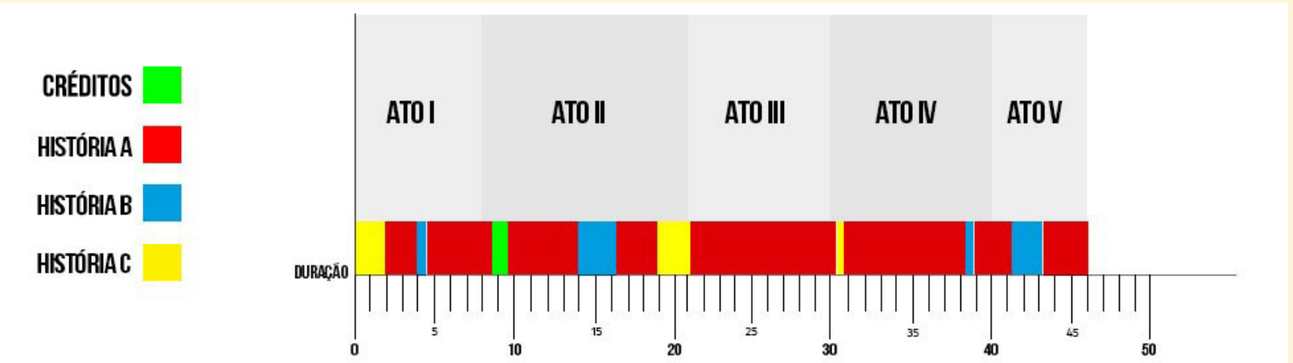


Gráfico 1 – Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de *Stranger Things*. Fonte: elaboração dos autores

Com relação às etapas narrativas, é possível observar que elas aparecem nitidamente no episódio piloto e destaca-se que tais etapas correspondem à história A, a qual constitui o enredo principal do episódio.

Início – Apresenta o mundo inconfundível e ambienta uma época muito precisa através do figurino, objetos de cena e outras referências. Introduz a trama inicial com 4 amigos (Will, Mike, Lucas e Dustin) jogando *Dungeons and Dragons* por mais de 10 horas.

Perda ou Ruptura – Quebra do equilíbrio do mundo ficcional, que acontece ainda no primeiro ato, quando Will desaparece misteriosamente de sua casa após uma sequência de acontecimentos estranhos, onde o garoto está fugindo de uma criatura que nem o personagem, e nem o espectador, sabem o que é.

Divisão – Há a divisão clara dos papéis, os heróis do episódio (crianças e xerife) e antagonistas (agentes do governo e a criatura).

Obstáculo – Eleven consegue fugir, mas não tem para onde ir. Entra na cozinha de um restaurante, rouba batatas, cozinheiro pega a garota de surpresa.

Auxílio – Cozinheiro faz comida e decide ajudar Eleven.

Decisão – Mike, Dustin e Lucas não encontram Will, mas se deparam com Eleven.

Conclusão – Não há um reequilíbrio na história, existe a pergunta das consequências do que acontecerá após encontrarem a garota, mas é pouco desenvolvido.

Por ser uma série da Netflix e não apresentar intervalos comerciais, teoricamente não haveria necessidade de separação dos atos narrativos, como nas séries destinadas à televisão com intervalos. Porém, percebe-se que a série utiliza o padrão narrativo quando faz a divisão dos atos da seguinte maneira:

Tabela 1 – Relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de *Stranger Things*

	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V
Cenas	Cena 1 a 4	Cena 5 a 10	Cena 11 a 16	Cena 17 a 22	Cena 23 a 26
Minutagem	8min	21min	30min	40min	46min
Duração	8min	13min	9min	10min	6min

Fonte: elaboração dos autores

É importante ressaltar que, no final de cada ato, existe um gancho. O primeiro encontra-se ao final da cena 4, com o desaparecimento de Will. O segundo está na cena 10, quando a narrativa volta ao cenário da cena 1, mas desta vez com um grupo armado e equipa-

do em trajes especiais, revelando o lugar todo destruído, marcas nas paredes dos corredores. Ao entrar em uma sala, o grupo se depara com uma fenda misteriosa na parede. O que é este buraco? O que saiu dali? Outras questões são introduzidas no diálogo de Dr. Brenner, quando afirma que algo (que aparentemente eles têm conhecimento) saiu daquela fenda, além de mencionar "uma garota" que fugiu, mas que ele garante não estar longe. O que saiu de lá? Quem é essa garota? Qual a ligação dela com a história? Quem são essas pessoas?

Na sequência destas perguntas, logo no início do terceiro ato, a cena 11 entra para responder parcialmente à pergunta feita. É apresentada uma garota com vestes de hospital, careca e descalça, que aparece perto de um restaurante e entra na cozinha. A menina chama-se Eleven e tem poderes telepáticos. O gancho seguinte está na cena 16 e tem relação com o anterior, pois também pertence à história C, pessoas estão interceptando ligações grampeadas da cidade, sendo que a ligação mostra Joyce tentando falar com Lonnie, o pai de Will. Quem são essas pessoas? Por que estão fazendo isso? O que querem descobrir? Qual a relação deles com o desaparecimento de Will?

Vale destacar que além dos ganchos entre os atos existem os ganchos de final de episódio. No piloto, são dois: o primeiro está na penúltima cena. Joyce e Jonathan estão em casa, o telefone toca, Joyce atende, escuta barulhos estranhos, ela ouve o som de uma respiração junto com grunhidos, e toma um choque através de uma corrente elétrica que passa pelo telefone. E o último, o de maior intensidade, está na última cena. Mike, Dustin e Lucas estão sozinhos na floresta escura, procurando Will, e de repente se deparam com a garota em fuga.

Ao analisar os episódios que compõem a primeira temporada, é possível notar que o padrão de narrativa se mantém tanto na divisão das histórias A, B e C (que caminham paralelamente até se entrelaçarem), quanto na estrutura dos cinco atos e em como os elementos narrativos são usados para pontuar o fim de cada um deles. A duração (em minutos) dos atos varia, *Stranger Things* tem maior liberdade para fazer esta divisão e isso pode ser visto, por exemplo, nos primeiros atos dos episódios que variam de 7 a 13 minutos ou nos últimos que vão de 8 a 18 minutos. Em todo final de episódio há um gancho de alta intensidade com continuação logo nas primeiras cenas do episódio seguinte.

Vale ressaltar que a série sutilmente insere uma a história D, que vai explorar a trajetória do xerife Hopper e provavelmente se desenvolver na próxima temporada. Essa trama é apresentada em pequenas doses, detalhes que são colocados na narrativa no decorrer da série sem revelações estrondosas, até chegar ao último episódio, quando Hopper negocia com Brenner para entrar pela fenda no mundo invertido. No entanto, não é revelado qual é o acordo real feito entre eles, (apesar de Hopper falar para Joyce que em troca, ele precisava contar onde estava Eleven). Na volta, o xerife entra em um carro preto e reaparece um mês depois. Está feliz e na noite de natal deixa um pote com *waffles* (amados por Eleven) dentro de uma caixa no meio da floresta.

Twin Peaks

O primeiro episódio de *Twin Peaks* introduz uma pequena cidade no interior dos Estados Unidos, os personagens e suas tramas, além de apresentar o conflito dramático que será abordado ao longo de toda a série.

No episódio piloto não vemos a composição da história em arcos A, B e C. Existe uma história A dominante, a qual corresponde ao célebre enredo da série: a morte misteriosa de uma garota popular da cidade (Laura Palmer) e a chegada de um agente do FBI (Dale Cooper) para comandar as investigações em torno do ocorrido. Além da história A, outras subtramas são apresentadas paralelamente ao longo do piloto e são desenvolvidas no decorrer da temporada.

O gráfico a seguir mostra a disposição dos atos no episódio e a maneira com que o arco principal se apresenta juntamente de 6 subtramas paralelas que são lançadas no piloto e desenvolvidas no restante da temporada, são elas: Audrey que vai se apaixonar pelo agente Cooper e tentar ajudá-lo na investigação para impressioná-lo; Ben Horne, tem um caso secreto com Catherine e os dois ambicionam a serraria; Leo, casado com Shelly (que tem um caso

com Bobby) é um sujeito violento, se tornará um dos suspeitos do assassinato; Josie, dona da serraria, tem um caso com o xerife e fez um acordo secreto com Hank (marido de Norma); James e Donna (amante e melhor amiga de Laura) se juntam para livrar a culpa de James e descobrir quem é o assassino; E o relacionamento de Ed (casado com Nadine) e Norma, cujo marido sairá em condicional da prisão.

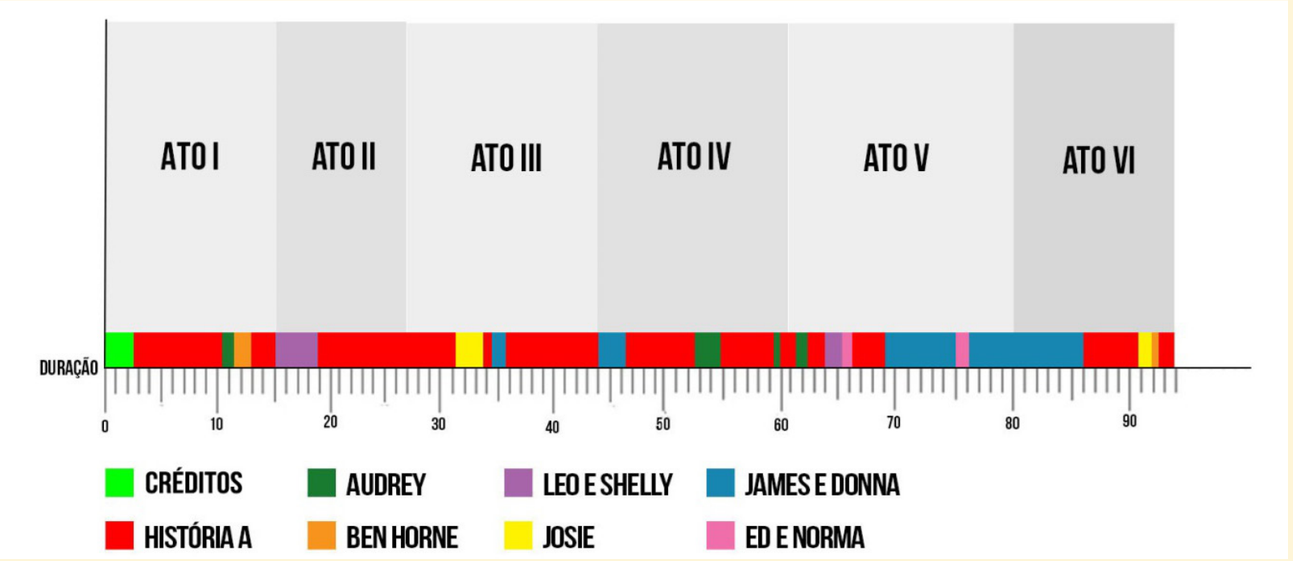


Gráfico 2 - Desenvolvimento de arcos e atos do episódio piloto de *Twin Peaks*.
Fonte: elaboração dos autores

Assim como em *Stranger Things*, as etapas narrativas aparecem no episódio piloto, porém em *Twin Peaks* há a diferença de que não existe a etapa do início convencional com apresentação do mundo em equilíbrio, sendo assim, os itens são expostos da seguinte maneira:

Perda ou Ruptura – o episódio piloto introduz direto o conflito principal, ou seja, o desequilíbrio: na segunda cena Laura Palmer é encontrada morta, envolta em um plástico na beira do rio por um pescador.

Divisão – Agente especial do FBI Dale Cooper chega à cidade para comandar as investigações do caso. Assume a posição de protagonista e define-se um ajudante, o xerife Harry, além de ser indicada a existência de possíveis antagonistas (suspeitos que, por interesses próprios, atrasam o avanço das descobertas).

Obstáculo – James e Donna combinam de se encontrar na Casa da Estrada. Ao chegar lá, Mike (namorado de Donna) está com Bobby e começa a discutir com ela a fim de tirar satisfação.

Auxílio – Ed (tio de James) está dentro do bar e interfere na briga antes que Mike agrida Donna. Joey (amigo de James) ajuda a garota a fugir.

Decisão – Ao descobrir que James possui outra metade do pingente do colar de Laura (encontrado na cena do crime), ele se torna o suspeito principal. Cooper e Harry perseguem-no enquanto ele está na floresta com Donna. Conseguirão os investigadores capturá-lo?

Conclusão – James vai preso, Donna e o pai reforçam laços familiares, a relação de antagonismo de Bobby e James se torna mais aparente e Cooper e Harry consolidam a parceria comendo *donnuts* e especulando sobre o caso. Mais tarde o xerife se encontra com sua amante Josie.

O episódio, por ser duplo, tem 94 minutos e pode ser dividido em atos, de acordo com a tabela a seguir:

Tabela 2 – relação entre atos, cenas, minutos e duração do piloto de *Twin Peaks*

	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	Ato VI
Cenas	Cena 1 a 8	Cena 9 a 14	Cena 15 a 20	Cena 21 a 31	Cena 32 a 41	Cena 42 a 47
Minutagem	15min	27min	44min	1h01m	1h20m	1h34m
Duração	15 min	12 min	17 min	17min	19min	14min

Fonte: elaboração dos autores

Vale lembrar que *Twin Peaks* foi uma série lançada em um canal de televisão aberto, portanto o formato exigia de intervalos comerciais para seguir a grade. Os intervalos marcam o começo e o fim de cada ato e em certos momentos são introduzidos ganchos como recurso narrativo para encerrar o ato.

Vê-se, por exemplo, a cena final do primeiro ato, quando os pais de Laura descobrem que ela está morta, e a cena final do segundo ato, com a reação dos colegas à notícia da morte de Laura anunciada na escola. Ambas as situações são encerramentos de uma sequência, elas contêm as consequências da ruptura do equilíbrio na história, porém não se caracterizam como gancho narrativo.

Já no final do terceiro ato, há gancho com a primeira pista do caso. Cooper, ao analisar o corpo de Laura, encontra embaixo de uma de suas unhas um papel minúsculo que com a lupa enxerga a letra R. O que significa esta pista? De onde veio? O que quer dizer o R?

Outro gancho aparece do quarto para o quinto ato: a sequência mostra Cooper e Harry na cena do crime em um trem abandonado, eles veem sangue em vários lugares, um martelo e encontram uma corrente com metade de um coração em cima de um amontoado de terra. Cooper diz que precisam descobrir quem tem a outra metade do coração. Na cena seguinte, James está segurando um colar com a outra metade do pingente.

A sequência que encaminha para o gancho final do episódio está logo após o último intervalo, entre o quinto e sexto ato, quando Donna e James se encontram escondidos à noite na floresta. Ela conta que estão procurando a outra metade do colar de Laura e eles decidem enterrar no meio da floresta. O último ato segue e é só na última cena que o ocorrido é retomado. Alguém está andando na floresta, uma mão misteriosa encontra e pega o colar enterrado.

Destaca-se que, mais do que a pergunta do gancho final, outras tantas, ligadas às subtramas, foram colocadas ao longo o episódio. O foco da temporada se mantém na história A, outros mistérios aparecem, conexões inusitadas entre personagens, as subtramas se desenvolvem paralelamente e desafiam o espectador a tentar desvendar qual a conexão com o arco principal e como vão se entrelaçar.

Do segundo episódio em diante, o modelo de estrutura adquire um padrão diferente. Todos os outros sete episódios têm em média 46 minutos e são divididos em quatro atos de aproximadamente 12 minutos. Não ocorre a divisão de histórias B e C, a história A continua como pano de fundo para o desenvolvimento das subtramas com maior liberdade. Entre cada ato, em certos momentos usa-se o gancho como elemento narrativo e em outros o fim do ato é apenas o fim de uma sequência, não segue uma regra. Porém, é possível observar que no final de todo episódio invariavelmente há um gancho.

Stranger Things x Twin Peaks

Um ponto preliminar que deve ser levado em consideração na comparação das duas séries é o contexto em que foram pensadas. *Twin Peaks* é uma série feita para a televisão de um canal aberto. O piloto tinha a necessidade de fidelizar o espectador e fazê-lo retornar para os próximos episódios (PALLOTINI, 2012, p. 70). Diferente de *Stranger Things*, que foi produzida como uma temporada desde o lançamento inteiramente disponível para o espectador, a necessidade aqui é de que o espectador não desista, esqueça ou troque de série.

No que diz respeito ao desenvolvimento dos arcos narrativos, uma destoa da outra. *Stranger Things* divide as tramas em três arcos, no modelo de histórias A, B e C, as quais, apesar da hierarquia de importância, se desenvolvem paralelamente e se estendem durante toda a temporada. Já *Twin Peaks* apresenta um enredo principal e múltiplas histórias menores paralelas que se desenvolvem sem se ajustarem ao modelo A, B e C de narrativa. Em *Twin Peaks,* ao longo da temporada alguns enredos se desenvolvem mais do que os outros.

Comparando ambas as séries, vemos que a organização dos arcos em A, B e C contribui para manter o ritmo narrativo e consequentemente para estimular o *binge watching,* visto que evita o risco

de perder o interesse com tantos enredos secundários. Quando há diversas subtramas, abrem-se perguntas em todas elas. Sendo assim, a tendência é dificultar a prática do *binge watching*, pois exige do espectador o interesse pelas histórias relativamente novas que vão sendo abertas continuamente.

Vale considerar a posição dos créditos das duas séries. Em *Stranger Things*, eles são colocados após o *teaser*[7] do piloto, que apresenta o estopim da situação dramática e provoca o espectador a esperar os créditos e continuar assistindo a série. Já em *Twin Peaks* os créditos são colocados sempre no início e, por terem uma duração longa, atrasam o engajamento do espectador com a narrativa.

A forma de concepção das etapas narrativas também difere entre elas. No piloto de *Stranger Things*, o início apresenta primeiramente os personagens e o mundo em que vivem. *Twin Peaks* começa o episódio piloto direto na ruptura e não tem pressa em apresentar os personagens e as conexões entre si. Na etapa de conclusão do piloto em *Twin Peaks*, há o encerramento de um ciclo, que é, conceitualmente, um novo equilíbrio. Já em *Stranger Things,* nenhuma das histórias A, B e C tem um encerramento claro, ou seja, os enredos ficam em suspenso no final do episódio, sem que seja reestabelecida uma nova ordem de equilíbrio na situação.

A ausência de reequilíbrio no final de cada episódio colabora para o *binge watching*, pois deixa o espectador em suspensão. A partir do momento em que as histórias permanecem em aberto, sem retomar a situação colocada no início, faz-se necessário ir até o próximo episódio para desvendar como o restante das histórias irá se desenvolver.

O modo com que as séries se estruturam e dividem seus atos é constante ao longo da temporada, exceto no caso do episódio piloto de *Twin Peaks*, que possui uma duração estendida e, portanto, 6 atos narrativos. Assim, de modo geral, ambas apresentam a mesma quantidade de atos em todos seus os episódios – 5 em *Stranger Things* e 4 em *Twin Peaks*. No caso da série da Netflix, a divisão em atos não seria necessária do ponto de vista da grade comercial de programação, mas ainda assim é usada como estratégia narrativa para garantir o fluxo midiático. Na televisão aberta, a divisão dos atos se faz necessária principalmente pelos intervalos comerciais. Por isso, é possível observar que em *Twin Peaks* o tempo de duração dos atos é parecido e segue um padrão para caber na grade de programação. Entre um ato e outro, usa-se o gancho em certos momentos, mas em outros não. No caso de *Stranger Things*, o gancho é utilizado como recurso padrão que incide em quase todas as divisões dos atos narrativos.

A unanimidade entre as séries está ao final de cada episódio: sempre há um gancho, uma pergunta sem resposta, a qual funciona para ligar os episódios e criar expectativa no espectador. A diferença é que, em *Stranger Things*, o início do episódio seguinte é invariavelmente a continuação imediata do que aconteceu na última sequência do episódio anterior. Em *Twin Peaks*, a resposta aos ganchos nem sempre consta no início dos episódios seguintes.

Este ponto, qual seja, a continuação dos ganchos, é relevante como recurso narrativo de estímulo ao *binge watching*. A partir do momento que o espectador sabe que as respostas serão concedidas imediatamente caso comece a ver o episódio seguinte, ele tem um motivo a mais para dar continuidade na série imediatamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto começou a partir do interesse em refletir sobre o modo de ver séries e o momento atual da cultura de consumo de conteúdos audiovisuais não vinculados ao fluxo televisivo padrão, onde cada espectador elabora sua própria programação com base em gostos pessoais e conforme a sua disponibilidade de tempo.

A partir desta reflexão inicial, buscou-se uma perspectiva para tentar entender de que maneira as técnicas de roteiro têm influência no modo com que o espectador assiste determinada ficção seriada em forma de *binge watching*. Sendo assim, apresentaram-se

7 Segundo Rodrigues (2014), *teaser* é uma provocação que compromete a audiência e obriga o espectador a continuar assistindo o restante do episódio. Encontra-se no início do episódio e pode caracterizar a situação dramática ou fazer um resumo dos episódios anteriores ou uma circunstância que terá desenvolvimento posteriormente.

algumas questões de pesquisa: existem elementos narrativos que são dispostos para que uma série seja consumida toda de uma vez? Quais são eles? O que na narrativa faz com que um espectador assista compulsivamente uma série?

Para responder às questões, foi feito um estudo sobre a prática do *binge watching* e sobre a narrativa seriada, além da proposição de uma análise que possibilitasse a comparação de narrativas distintas, uma feita para televisão aberta e a outra para consumo via *VoD* contemporâneo: *Twin Peaks* e *Stranger Things*, respectivamente.

Ao comparar as duas séries pôde-se constatar que certos elementos narrativos favorecem o *binge watching*, tais como: a divisão da narrativa em arcos A, B e C, bem como a ausência de desenvolvimento de tramas para além destes enredos; a divisão da narrativa em atos, ainda que não seja uma narrativa feita para televisão com intervalos comerciais; a utilização abundante dos ganchos entre atos e entre episódios; a concessão de respostas imediatas, no início do episódio seguinte, ao gancho colocado no final de cada episódio, o que serve como uma espécie de recompensa para o espectador que cede à tentação de "renovar o *play*".

Este artigo se insere no contexto do *binge watching*, visando ter oferecido elementos para compreendê-lo do ponto de vista narrativo, além de evidenciar possibilidades narrativas para roteiristas que se propõem a enveredar pelo caminho das narrativas seriadas.

Como dito no início deste artigo, o *binge watching* é um fenômeno complexo e existem vários fatores que contribuem para que ele aconteça. Não se acredita que é possível chegar a uma resposta definitiva se determinada série será vista totalmente de uma ou de outra maneira apenas pelo critério da estrutura narrativa. A pesquisa de estrutura narrativa, incluindo a deste artigo, deve ser composta com outros estudos, relacionados, por exemplo, a padrões de consumo e de recepção, para compor um quadro teórico ampliado deste fenômeno complexo e instigante chamado *binge watching*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOUGLAS, Pamela. ***Writing the tv drama series.*** 3rd edition. Michael Wise Productions, 2011.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea.** In: Matrizes, ano 5, nº2, jan./jun.2012. São Paulo, p.29-52. Disponível em:<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/38326/41181> Último acesso: 21 set 2016.

NETFLIX. **Overview**. Disponível em <https://ir.netflix.com/index.cfm> Último acesso: 13 set 2017a.

_____. **A Netflix e as maratonas: novo gráfico de maratonas revela as séries que são devoradas e as que são saboreadas**. Disponível em: <https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1> Último acesso: 13 set 2017b.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.. 2012

PITTMAN, Matthew; SHEEHAN, Kim. ***Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix*****,** In: First Monday, Volume 20, Number 10, outubro 2015. Disponível em <http://uncommonculture.org/ojs/index.php/fm/article/view/6138/4999> Último acesso: 21 set 2016.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries** – roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. São Paulo: Aleph, 2014.

STELTER, Brian. ***Netflix finds plenty of binge watching, but little guilt***. Disponível em <http://money.cnn.com/2013/12/13/technology/netflix-binge/> Último acesso em 21 set 2016.

STIVALETTI, Thiago; LEITÃO Gustavo. Novos caminhos do VoD. **Revista Filme B – Cinema, Tv e outras mídias**, março 2016. Disponível em <http://www.filmeb.com.br/sites/default/files/revista/revista/revista-rcm-web-filmeb.pdf> Último acesso em 13 set 2017.

WHEELER, Katherine S. ***The relationships between television viewing behaviors, attachment, loneliness, depression, and psychological well-being***. Disponível em <http://digitalcommons.georgiasouthern.edu/honors-theses/98/> Último acesso em 21 et 2016.

Cara Gente Branca (2017-atual). Produção: Netflix. Fonte: divulgação.

Colorismo e negritude em *Cara Gente Branca*

Isadora Ebersol

Mestra em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas e
Bacharela em Cinema e Animação pela mesma instituição.

Resumo: Este artigo visa lançar um primeiro olhar sobre a narrativa ficcional seriada norte-americana *Cara Gente Branca* (*Dear White People*, Justin Simiens, 2017-presente) a partir de uma abordagem que discute questões de raça, cor e negritude propondo uma interlocução entre debates contemporâneos em torno da temática racial e como se articulam narrativamente dentro da primeira temporada da série. Para isso, este trabalho faz um recorte na construção das personagens Coco Conners e Samantha White, partindo do conceito de colorismo\pigmentocracia para explorar a forma com que cada uma lida com as questões raciais.

Palavras-chave: Raça; Cor; Colorismo; Negritude; *Cara Gente Branca*.

Abstract: *This article aims to launch a first look at a fictional TV show* Dear White People *(Justin Simiens, 2017-present) from an approach that discusses issues of race, color and blackness by proposing an interplay between contemporary debates around the racial theme and how they articulate narratively within the first season of the TV show. Therefore, this work makes a cut in the construction of the characters Coco Conners and Samantha White, starting from the concept of colorism \ pigmentocracia to explore the way in which each one deals with as racial issues.*

Keywords: *Race; Color; Colorism; Blackness;* Dear white people.

INTRODUÇÃO

Baseado no filme homônimo premiado em 2014 no Festival Sundance, *Cara Gente Branca* (2017-presente) é uma produção original do serviço de *streaming* Netflix que utiliza como pano de fundo a vida de alunos e alunas de uma Universidade frequentada predominantemente por pessoas brancas para tecer uma sátira

sobre a América “pós-racial”[1]. A história acompanha durante os 10 episódios que compõem a primeira temporada da série, um grupo de alunos(as) negros(as) da Universidade de Winchester enquanto tentam encontrar sua própria identidade e suas próprias formas de luta por igualdade em meio a confrontos ideológicos, tensões raciais e as mais variadas situações de discriminação vividas por eles(as) no campus, que funciona como um microcosmos da tensão racial nos Estados Unidos.

O seriado criado por Justin Simien, também diretor do filme de 2014 no qual a série foi baseada, foi motivo de boicote ao serviço logo após a rede divulgar seu primeiro *teaser*[2] em fevereiro de 2017. Alguns clientes que cancelaram suas contas no serviço alegaram nas redes sociais que a série de TV era racista e promovia o genocídio de pessoas brancas. No Twitter um movimento de pessoas que se sentiram ofendidas pela série levantou *hashtags*[3] de protesto como *#NoNetflix* e *#BoycottNetflix*[4] (Figura 1).

1 Ideia emergente após a eleição de Barack Obama como presidente dos EUA em 2008 na qual acredita-se que discussões raciais e ações afirmativas deixam de ser necessárias, pois o racismo e as diferenças raciais estariam sendo superadas na sociedade atual.

2 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=1LzggK5DRBA Acesso em: mai de 2017.

3 *Hashtags* são palavras ou frases colocadas como rótulos (*Tag*, em ingês) e precedidas pelo símbolo # *(Hash)*. Popularizaram-se nas redes sociais, em especial através do *microblogging* Twitter como forma de conectar mensagens com um mesmo conteúdo em qualquer lugar de onde forem escritas. *Hashtags* têm servido especialmente para protestos online que visam dar notoriedade a um mesmo assunto mencionado por vários usuários de diferentes locais do mundo, colocando-as nos *Trending Topics* (tópicos de maior tendência), uma espécie de pódio online dos assuntos mencionados com maior frequência no site.

4 #SemNetflix e #BicoteNetflix, respectivamente (tradução da autora).

Figura 1: Captura de tela de usuário do Twitter que diz: “A Netflix anunciou uma série anti-brancos (Dear White People) que promove o genocídio branco. Eu cancelei minha conta. Faça o mesmo. #NoNetflix”. Fonte: Captura de Tela\Twitter

O vídeo promocional de 35 segundos divulgado no canal oficial da Netflix norte-americana no site *Youtube* em 8 de fevereiro conta até o momento da escrita deste artigo, em maio de 2017, com 4.946.047 visualizações, 57.961 avaliações positivas e 421.657 avaliações negativas dos usuários do site. As avaliações negativas representam cerca de 87% do total de avaliações do vídeo. Comparativamente, *13 Reasons Why* (Brian Yorkey, 2017-presente), série ficcional produzida pela Netflix que também aborda temas polêmicos como suicídio adolescente e violência sexual teve até o momento 1.342.841 visualizações 16.346 avaliações positivas e

324 avaliações negativas no *teaser*[5] publicado pelo canal da Netflix no *Youtube* em 25 de janeiro. Estes números representam em torno de 2% de avaliações negativas do total de avaliações do vídeo de 50 segundos. O mesmo padrão continua inalterado nas avaliações[6] do *trailer* oficial[7] de *13 Reasons Why* com aproximadamente 2% de avaliações negativas enquanto que *Cara Gente Branca* ainda mantém uma porcentagem alta de avaliações[8] negativas no seu *trailer* oficial[9], com cerca de 66%. Evidentemente uma análise mais aprofundada destes e outros dados forneceriam uma avaliação melhor das possíveis causas da recepção negativa da série antes mesmo de sua estreia. No entanto, empiricamente e no que concerne este artigo, estes dados servem justamente para demonstrar o motivo pelo qual é importante assistir, debater e refletir sobre *Cara gente branca.*

Este artigo busca trabalhar algumas noções de raça, identidade racial e negritude a partir, primordialmente, do trabalho do antropólogo brasileiro-congolês e professor Kabengele Munanga (1992; 2000) e do professor do departamento de Sociologia da USP Antonio Sérgio Alfredo Guimarães (2003). Busco estabelecer um diálogo entre estes conceitos e a noção de colorismo\pigmentocracia, muito utilizada no movimento negro a partir da militante feminista negra Aline Djokic (2015). Para isso, o trabalho é recortado na construção e relação de duas personagens da série, Coco Conners e Samantha White, que engendram importantes debates em torno da temática racial e diferentes mecanismos pessoais na luta pela igualdade.

5 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=3zeeVE6-aZ4 Acesso em: mai de 2017.

6 O trailer oficial de *Os 13 Porquês* conta com 8.453.609 visualizações, 95136 avaliações positivas e 1891 avaliações negativas até o momento de escrita deste artigo.

7 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=JebwYGn5Z3E Acesso em: mai de 2017.

8 O trailer oficial de *Cara gente branca* possui 1.428.294 visualizações, 18061 avaliações positivas e 35261 avaliações negativas até o momento.

9 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=oYKgHvPVACE Acesso em: mai de 2017.

O discurso dos clientes que cancelaram suas contas no serviço de *streaming* depois da divulgação da série é chocante e incômodo para qualquer um que esteja em contato com os debates contemporâneos em torno da temática racial e que se posicione contra o racismo. No entanto, ele é também a lembrança real de que o racismo ainda avança, apesar da constante luta por representatividade na mídia e no audiovisual. A discrepância destes dados e a movimentação de pessoas ofendidas com o conteúdo dos vídeos nas redes sociais são reais e são o motivo deste artigo existir. Me coloco, no entanto, ciente do meu local de fala como pessoa branca que nunca vivenciou o racismo que ataca e violenta pessoas negras diariamente e este artigo surge como parte de minha percepção enquanto espectadora e pesquisadora na área do audiovisual. Mais importante que isso, tenho a consciência de que a série fala diretamente comigo, cara espectadora branca e em como estou, também, vinculada às estruturas sociais racistas que discriminam e oprimem.

CARA GENTE BRANCA COM FACES NEGRAS: BLACKFACE E NEGRITUDE

O estopim dos conflitos raciais na universidade e ponto de partida da narrativa é uma festa de *Halloween* (Figura 2) promovida por um grupo de alunos(as) brancos(as) em que a temática é o *blackface,* prática em que pessoas brancas pintam o rosto para representarem negros(as). Samantha White (Logan Browning) é uma jovem negra estudante de audiovisual que apresenta um programa na rádio estudantil comunitária chamado *Cara gente branca*, canal pelo qual ela expõe satiricamente os privilégios brancos e situações de discriminação contra negros que ocorrem no campus, dos mais explícitos aos mais simbólicos. A indignação com a festa (que carrega o nome de *Cara gente negra*, em um nítido confronto ao programa de rádio de Sam) faz com que a estudante se manifeste no seu programa, no primeiro episódio da série, dizendo: "Cara gente branca, esta é uma lista de fantasias aceitáveis de dia das bruxas: pirata, enfermeira vadia, qualquer um dos primeiros 43 presidentes. A principal das fantasias inaceitáveis: eu".

Figura 2: Fantasias da festa de *Halloween* com temática *Blackface*.
Fonte: Captura de Tela\Youtube

O *blackface* é uma prática de caracterização teatral que se popularizou durante o século XIX, primordialmente nos Estados Unidos. Os comediantes pintavam o rosto e corpo de preto com intenção de representarem satiricamente personagens afro-americanos, numa espécie de show de comédia que se converteu em uma das mais conhecidas expressões da cultura popular nos EUA daquela época, os chamados *"minstrel shows"* (shows de menestréis). Neste tipo de representação tanto o corpo negro quanto características que são culturalmente atribuídas aos afro-americanos serviam de entretenimento e objeto de consumo, sendo responsáveis por muitos dos estereótipos raciais que circulam até hoje no imaginário comum sobre o negro na sociedade norte-americana (CHINEN, 2013; MONTIEL, 2015). Dessa forma, o *blackface* atuava em uma via de mão dupla: não somente perpetuava estereótipos raciais, como também impedia que atores e atrizes negras ocupassem esses papéis e representassem a si mesmos, preservando, assim, os espaços de poder brancos. Transportada para o cinema, a prática fez parte de importantes produções como *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*, D. W. Griffith, 1915)[10] e *O cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, Alfred A. Cohn, 1927)[11].

O *blackface* é hoje considerado uma prática racista, o que não impede, no entanto, que esteja ainda culturalmente presente em vários lugares (a representação da "nega maluca" no carnaval brasileiro, por exemplo), dentre eles as festas e calouradas universitárias, como mostra a série. Quando Sam frisa que a principal das fantasias inaceitáveis de dia das bruxas é *ela*, está ressaltando que seu corpo não é um personagem, não pode ser transformado em produto de uma sub-representação que tende a reproduzir estereótipos prejudiciais e reduzir sua raça e sua vivência a uma fantasia.

Com sua câmera *Super 8* na mão apontada como uma arma (Figura 3), Sam flagra Coco Conners (Antoinette Robertson) chegando na festa de *halloween*. Coco, que está usando uma peruca de cabelos loiros ondulados (Figura 4) se defende:

> O que foi? Quer lutar por liberdade? Vá em frente. Pode ser um choque para você, mas eles estão cagando e andando para a Harriet Tubman. Gastam milhões com lábios, bronzeamento, bunda, ingressos para ver o Kanye porque querem ser como nós. Podem ser por uma noite. Não vou protestar contra uma festa de dia das bruxas, porra!

10 Apesar de ser considerado marco da história do cinema, em especial pela sua inovação técnica e aprimoramento da linguagem cinematográfica da época, o filme de Griffith é hoje reconhecido pelo seu alto teor racista na representação da Guerra da Secessão os EUA, sendo apontado, inclusive, como estímulo ao segundo surgimento da Ku Klux Klan no mesmo ano da estreia do filme.

11 Em *O cantor de Jazz*, primeiro filme falado que se tem registro, Al Jonson tem seu rosto pintado de preto para interpretar Jack Rabinowitz, protagonista do musical que teve forte influência dos *minstrel shows* norte-americanos.

Este é um dos momentos que aprofundam a diferença na perspectiva sobre raça que separam as duas personagens, como pontua o narrador da série logo na sequência.

Figura 3: Sam na festa *Blackface*. Fonte: Captura de tela\ Netflix. Figura 4: Coco na festa *Blackface*.

Fonte: Captura de Tela\Netflix.

Para Munanga (1992) o negro se familiariza com o retrato que dele é forjado, interiorizando esse retrato. No sentido contrário, há um movimento de retomada de si, de afirmação cultural, moral e física. “A essa retomada, a essa afirmação dos valores da civilização do mundo negro deu-se o nome de ‘negritude’” (MUNANGA, 1992, p. 111). A alegorização da negritude, como acontece no *blackface*, acaba por aniquilar a complexidade dos sujeitos, achatando-os e desumanizando-os. É por este motivo que estereótipos raciais são tão prejudiciais, pois destituem os sujeitos de toda a complexidade e nuances que envolvem ser humano, possuir um corpo racializado dentro de uma determinada cultura. Desumanizar um grupo de pessoas dentro de uma sociedade significa tirar seu valor como sujeito, justificando discriminações, desvalorizações, humilhações e opressões.

O conceito de negritude, segundo Munanga, surgiu em Paris na década de 1930 entre os intelectuais negros da época e acabou se dissipando pelas Américas, sendo assimilado nos círculos de militância negra. Nesse contexto, a negritude se afirma como uma reação de legítima defesa contra a agressão racial branca e passa a ter caráter político-ideológico, servindo de base para a criação de uma identidade racial negra unificadora. A construção da identidade afro-brasileira ou afro-americana perpassa - de acordo com Munanga – dois tipos de memória: aquela memória dos acontecimentos vividos pelo próprio sujeito dentro do segmento social ao qual ele pertence e aquela herdada, fornecida pela socialização e que retoma um passado e uma história em comum desse grupo. O sentimento de pertencer a uma determinada coletividade é uma apropriação desses dois tipos de memórias. Nos conteúdos dessa memória, a militância negra retém a negritude como base para a formação de uma identidade contrastiva negra em oposição à identidade do opressor (MUNANGA, 1992). Essa identidade racial funciona como meio unificador de mobilização política em torno de uma luta comum por igualdade de direitos.

Nesta mesma direção, Hall (2000) vai referir-se à identidade como sendo um ponto de encontro, ou ponto de sutura, entre discursos que nos convocam a assumir nossos lugares de sujeitos sociais e de outro lado processos de subjetivação que nos constroem como sujeitos. As identidades para Hall são “pontos de apego temporário às posições-de-sujeito que as práticas discursivas constroem para nós” (HALL, 2000, p. 112), são posições que o sujeito é “obrigado” a assumir – nas quais ele precisa também estar comprometido - mesmo que se tratem de representações e que essas

representações sejam muitas vezes produzidas a partir do lugar do Outro – no caso, do Outro-branco. Uma das discussões centrais sobre as identidades, portanto, é como elas se relacionam com os sistemas de representação e de que forma elas são construídas no interior de estruturas discursivas específicas. O conceito de representação tem uma longa história pela qual é possível verificar uma multiplicidade de significados, porém no que toca esse artigo, representação pode ser compreendida "como qualquer sistema de significação, uma forma de atribuição de sentido" (SILVA, 2000, p. 91). É por meio da representação que damos sentido àquilo que somos. Segundo Woodward: "Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar" (2000, p. 17). A proliferação de representações racistas acaba afetando diretamente o modo como um sujeito é visto e, por conseguinte, como ele próprio se vê ocupando um lugar nessa sociedade. É precisamente porque as identidades são produzidas dentro das estruturas discursivas e em locais históricos e institucionais específicos que precisamos compreender que elas estão ligadas e emergem no interior dos sistemas de poder e, principalmente, compreender quem detém o poder da representação.

Cara gente branca contorna o sistema de poder branco sobre a representação negra, não somente criticando práticas racistas como o *blackface*, mas produzindo, em contrapartida, representações múltiplas, nuances de identidade e profundidade na construção dos personagens. Atua, portanto, na contramão do discurso hegemônico que reduz a representação de personagens negros no audiovisual e na cultura.

SAM E COCO, RAÇA E COLORISMO

De acordo com Munanga, é fundamental compreender por onde passam os discursos sobre a identidade negra, cuja base é a negritude. Para o autor, esses discursos passariam pela cultura e fundamentalmente pela cor da pele, visto que "a alienação do negro tem-se realizado pela inferiorização de sua cultura e de seu físico" (MUNANGA, 1992, p. 114). No séc. XVIII a cor da pele foi um critério fundamental na classificação da diversidade humana (MUNANGA, 2000, p. 19). Apesar de arbitrário, já que menos que 1% da genética de um indivíduo está implicada na definição da cor de pele, olhos e cabelo (MUNANGA, 2000, p. 20), este é um critério que opera social e empiricamente até hoje.

O racismo é a crença não só na existência de raças, como na relação intrínseca entre características físicas e biológicas com características morais, intelectuais e culturais que o racista julga serem inferiores. Na biologia o conceito de raça se tornou cientificamente inoperante, na medida em que pesquisas mostraram, no século XX, que dois indivíduos da mesma raça podem ter patrimônios genéticos mais distantes que dois indivíduos de raças diferentes. É tão arbitrário como classificar a diversidade humana racialmente a partir da estatura. No entanto, a crença na existência de raças saiu do âmbito científico e adentrou o tecido social. Acabou, dentre outras coisas, justificando o Nazismo e o Holocausto. O conceito de raça como utilizamos hoje, portanto, não é um conceito biológico, mas tem seu uso justificado pela realidade social e pelas relações de poder e dominação estabelecidos por ela. Nas palavras de Munanga:

> Se na cabeça de um geneticista contemporâneo ou de um biólogo molecular a raça não existe, no imaginário e na representação coletivos de diversas populações contemporâneas existem ainda raças fictícias e outras construídas a partir das diferenças fenotípicas como a cor da pele e outros critérios morfológicos. É a partir dessas raças fictícias ou 'raças sociais' que se reproduzem e se mantêm os racismos populares (2000, p. 22).

Neste mesmo sentido, para Guimarães (2003) as raças são construções sociais que devem ser estudadas pela sociologia, pois só existem no campo da cultura como efeito de discursos. O conceito de raça, portanto, não reflete uma realidade biológica, mas sim um discurso que ordena a vida social. Para ele a categoria de cor é orientada por essa mesma ideia, ou seja:

> A classificação das pessoas por cor é orientada por um discurso sobre qualidades, atitudes e essências transmitidas por sangue, que remontam a uma origem ancestral comum numa das 'subespécies humanas' (GUIMARÃES, 2003, p. 103).

Colandrea "Coco" Conners e Samantha White são duas personagens que trazem a tona um tema emergente nos debates sobre raça, centrado na cor da pele: o colorismo ou pigmentocracia. Resumidamente, o colorismo quer dizer que quanto mais escura for a pele de uma pessoa, mais chances ela tem de sofrer discriminação em relação a pessoas de pele mais clara. Entre Sam e Coco, este assunto ganha importância em especial durante o quarto episódio da série, que mostra que duas personagens, aparentemente inimigas, tiveram uma relação intensa de amizade quando eram calouras na universidade. O episódio é centrado no desenvolvimento dessa relação, especialmente em como o processo de construção identitária de cada uma e suas visões ideológicas sobre as questões raciais as afastaram. É importante frisar que até esse momento as duas personagens são construídas como o contraponto uma da outra: Coco, de pele mais escura, busca desde o princípio ser assimilada pelos espaços e círculos sociais brancos. Desde o princípio odeia a ideia de entrar para a casa Armstrong\Parker - onde estão a maioria dos estudantes afro-americanos da universidade - alisa o cabelo e posteriormente coloca *megahair* com a intenção de ser chamada para festas de outras fraternidades, buscando atrair a atenção masculina. Sam, de pele mais clara que Coco e olhos também claros procura afirmar sua negritude e seu lugar no movimento negro, lutando abertamente contra o racismo e as situações de opressão racial no campus.

É fácil, até esse momento, que o espectador deixe-se levar pela ideia de uma Coco submissa em busca de aprovação. No entanto, *Cara gente branca* evita cair em maniqueísmos não elencando maneiras certas e erradas de lidar com a opressão e é neste episódio que a força da personagem e suas motivações pessoais ficam evidentes. O conflito entre as duas começa quando Sam faz um pronunciamento em seu programa de rádio que ela chama de "acordado ou não acordado". Nele Sam cita alguns personagens e diz se eles estão acordados ou não para as opressões raciais vividas pelos negros no campus. Uma das personagens citadas por Sam é Coco por ela ter comparecido à festa *blackface.* Coco vai até a emissora de rádio tirar satisfações de Sam, acusando-a de difamar outras mulheres negras em seu programa. Quando Sam se defende dizendo que ela difama quem precisa ser difamado se for trazer a verdade às massas, Coco responde: "Imagina a reação se a sua revolução divisória e idiota viesse da boca de uma negra de verdade." e continua "Você se safa por ser mais parecida com eles do que eu. É o privilégio de sua pele clara. Até reconhecer isso, não fale de quem está acordado ou não."

Quando se fala em colorismo, termo que foi inicialmente utilizado por Alice Walker em 1982 no ensaio "If the present looks like the past, whats does the future looks like" originalmente publicado no livro "In Search of ours Mother's Gardens" (DJOKIC, 2015), se quer dizer que ainda que pessoas como Sam sejam reconhecidas como negras pela sociedade, elas carregam privilégios em detrimento de negras(os) de pele mais escura, o que Coco chama de "privilégio de pele clara". Não quer dizer que Sam seja considerada branca ou esteja de fora da estrutura racista e discriminatória que rege a sociedade e do qual ele é vítima, no entanto, como destaca Aline Djokic, pessoas negras de pele mais clara são toleradas - não aceitas - mais facilmente em meios brancos. Para Djokic isso se deve à construção de uma tolerância ao sujeito negro com base no mimetismo, onde a branquitude aceita o negro(a) quanto maior proximidade com pele e fenótipos europeus ele(a) tiver. Alisamento do cabelo ou mesmo clareamento de pele são formas miméticas de camuflar a presença da negritude para poder sobreviver nessa sociedade. É dessa forma que Coco aprendeu a lidar com a opressão e a série procura demonstrar que este é um comportamento que tem raízes nas vivências e discriminações sofridas anteriormente pela personagem. Mesmo quando aparece na festa com temática *blackface*, Coco contraditoriamente usa uma peruca loira, demonstrando que até mesmo em uma festa que por definição exige um exagero de traços negros, ela recorre à estética da branquitude como caracterização.

A partir da discussão de Sam e Coco, o episódio começa a mostrar o relacionamento entre elas desde a chegada na universidade, até

os conflitos atuais da série. Fica clara a mudança na construção visual das personagens e em como se tornaram o contraponto uma da outra, principalmente na forma com que expressam a negritude, em especial através do cabelo. A Sam da recepção de calouros (Figura 5) usa o cabelo alisado com ondas e a sua primeira aparição com cabelo crespo (Figura 6) é após a notícia da morte de Caleb Jones, adolescente negro de 17 anos assassinado por policiais.

Figura 5: Sam na recepção dos calouros com cabelo liso\ ondulado. Fonte: Captura de tela\Netflix.

Figura 6: Sam em reunião de alunos após a notícia da morte de um jovem negro. Primeira aparição com cabelo crespo\natural. Fonte: Captura de tela\Netflix.

Este momento é marcado pelo início da participação de Sam na militância, com uma primeira fala pública sobre o caso. O conflito que rompe com a amizade das duas começa no mesmo momento em que Sam está mudando o penteado para aquele que acompanha a personagem até o fim da série, ocasião que coincide com sua entrada definitiva para a União dos Alunos Negros de Winchester. O volumoso topete feito com tranças *Marley Twists*[12] (Figura 7) combina com a postura que Sam vai adotar a partir de então, mais combativa e provocadora. Além da caracterização do cabelo, a mudança no figurino acompanha o maior envolvimento de Sam na militância e maior afirmação da negritude, utilizando cores mais vibrantes, roupas mais despojadas, estampas e texturas de referência afro (Figura 8).

Figura 7: Penteado que acompanha Sam durante a maior parte dos episódios. Fonte: Captura de Tela\Netflix.

12 Estilo de trança feita com duas mechas enroladas.

Figura 8: Montagem mostrando a mudança na caracterização do cabelo e figurino de Sam na medida que se envolve com a militância. Fonte: Captura de Tela\Netflix

Coco é uma das personagens de construção mais complexa e cheia de nuances da série e o seu visual acompanha sua evolução e conflitos internos. Um *flashback* mostra Coco criança na escola indo brincar com uma boneca branca, momento em que chega outra menina negra de pele mais clara tirando a boneca das mãos de Coco: “Não, você fica com a boneca feia”. Coco, então, pega a boneca negra na caixa. Esta cena marca o início da relação da personagem com sua negritude e os valores sociais que ela carrega. Ao chegar na universidade, usa cabelo curto e alisado, em um visual mais discreto (Figura 9).

Figura 9: Cabelo de Coco no primeiro ano da universidade. Fonte: Captura de tela\Netflix.

A partir do momento em que decide chamar atenção de Troy Fairbanks (Brandon P. Bell) - filho do reitor e candidato à presidente do Corpo Estudantil - passa por um doloroso processo para colocar extensões capilares. O cabelo comprido, liso e com ondulações modeladas marca a caracterização da personagem até quase o final da série, período em que Coco está mais preocupada com sua ascensão social e sensualidade (Figura 10). A última mudança ocorre nos episódios finais, quando, já em um relacionamento com Troy, deixa a peruca cair e ganha confiança ao ser elogiada por ele. A partir de então, Coco começa a usar seu cabelo natural\crespo (Figura 11), o que coincide também com uma maior participação dela na imagem política da universidade, acompanhando Troy em eventos com apoiadores financeiros e, posteriormente, sobressaindo-se a ele ao conquistar um espaço de liderança diplomática frente à reitoria no comando do tenso debate com os alunos e contenção dos protestos da União dos Alunos Negros. Ao terminar o relacionamento com Troy, Coco deixa claro, no entanto, que se arrepende de ter aberto mão do seu cabelo por ele, o que demonstra um entendimento da personagem de que o empoderamento não deve acontecer em busca de aprovação masculina.

Figura 10: Coco com extensão capilar. Fonte: Captura de Tela\Netflix

Figura 11: Coco com cabelo natural\crespo. Fonte: Captura de tela\Netflix.

Djokic ressalta que o colorismo pode gerar rivalidade inclusive dentro da comunidade negra, alimentando a falsa ideia de que uns seriam “menos negros” que outros de pele mais escura. Isso levaria, inclusive, pessoas negras de pele clara a duvidarem de sua negritude ou demorarem mais tempo para reconhecerem-se como negras. Na discussão que acabou com a amizade de Sam e Coco isso fica claro quando Coco fala que Sam não sabe nem mesmo quem ela é:

> Não sabe, não, mas eu sei. É a garota que não sabia que era negra até a Beth Wheeler não chamar você para a festa do pijama, porque você seria a ‘única’. Para mim não há confusão. As pessoas olham para a minha pele e acham que sou pobre, sem formação ou vagabunda, por isso eu tento disfarçar e entrar para a irmandade. Qual o problema nisso? Cara gente branca, vocês me fizeram me odiar na infância então agora eu odeio vocês e essa é a minha verdade secreta.

A fala de Coco deixa evidente o quanto a cor da sua pele representa uma relação hierárquica direta entre características físicas e morais a partir de um esquema ideológico de dominação e exclusão com base nas raças.

No campo afetivo, a mulher negra de pele escura está ainda mais exposta à rejeição e à solidão. A série trabalha essa questão ao retratar como Coco acaba sozinha enquanto suas amigas brancas conseguem pares em uma festa. Posteriormente, ao relacionar-se com Troy que já havia tido um relacionamento público com Sam, a garota comenta: “É por isso que eu não transo com negros. Vocês assumem garotas como a Sam, mas comigo é escondido”. O colorismo agrava ainda mais a discriminação com base nos padrões eurocêntricos de beleza, em especial para mulheres.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É compreensível que *Cara gente branca* tenha causado revolta antes mesmo de sua estreia, afinal, é desconfortável para uma sociedade que está acostumada a generalizar negros com base em estereótipos raciais, que se faça o mesmo com pessoas brancas, assim como diz Sam em seu programa de rádio no final do primeiro episódio:

> Cara gente branca, nossa! Estão tentando mesmo. Entendo que ser reduzido a uma generalização com base em raça é

> uma experiência nova e devastadora para alguns de vocês, mas esta é a diferença: minhas piadas não prendem seus jovens em níveis alarmantes, nem tornam perigoso você andar no próprio bairro, mas as de vocês sim. Quando zombam ou nos menosprezam, vocês reforçam um sistema existente. Policiais olhando para um negro segurando uma arma não veem um ser humano. Eles veem uma caricatura. Um bandido. Um negro. Um negro. Um negro. Então, não! Vocês não podem se fantasiar de nós no dia das bruxas e alegrar ironia ou ignorância. Não podem mais.

Mais desconfortável ainda para essa sociedade, é colocar uma mulher negra como portadora dessa voz que lhes diz o que é ou não permitido fazer. É justamente isso que a série faz: dar voz, literal e figurativamente, para a perspectiva e a vivência negra.

A Netflix vem mostrando uma preocupação crescente na questão da representatividade e na qualidade e profundidade da representação de diversos grupos sociais em seus produtos. O personagem Titus Andromedon (Tituss Burgess) de *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Tina Fay, Robert Carlock, 2015-presente) carrega o valor simbólico de ser um personagem gay, negro e gordo, em uma realidade de escassez de personagens LGBTQs negros no audiovisual. Titus foge dos padrões clássicos de masculinidade disseminados até mesmo em meios gays e faz parte do elenco principal da série quando o habitual é que esses personagens ocupem papéis coadjuvantes. Em *Orange is the new black* (Jenji Cohan, 2013-presente), série que mostra os conflitos entre as detentas de uma prisão para mulheres, não é incomum vermos personagens negras, lésbicas, transexuais, latinas, asiáticas e fora dos padrões de beleza e juventude almejados pelos produtos midiáticos. Muitas dessas personagens condensam em si características alvos de discriminação de diversos grupos minoritários, como Pussey e Suzanne, negras e lésbicas, Sophia Burset, transexual negra, Big Boo, lésbica com características consideradas masculinas. São, no geral, personagens de construção multidimensional, o que faz com que tenham defeitos, qualidades, contradições e vivências múltiplas que as tiram do caráter de únicos representantes de um grupo social, afinal, ser o personagem negro ou homossexual (ou qualquer outra minoria social) não precisa ser o único objetivo de um personagem na narrativa.

Cara gente branca atende a esse propósito, pois cria personagens que são, acima de tudo, humanos que precisam lidar, cada qual com suas limitações, com um vilão que não é individual, e sim uma estrutura social invisível que percorre todos os âmbitos de suas vidas. Dentro dos conflitos pessoais de cada um estão pautadas várias questões raciais importantes. Ao focar nos debates engendrados na construção das personagens de Samantha White e Coco Conners e da relação entre as duas foi necessário deixar de tocar em outros diversos temas que a série aborda, a maioria dos quais exigiriam um debate ainda mais aprofundado.

É importante lembrar que série não mostra um só caminho possível de debate, mas percorre nuances envolvidas nas diversas questões raciais, sem, no entanto deslegitimar os mecanismos pessoais de cada personagem na luta pela igualdade. *Cara gente branca* nos provoca a pensar naquilo que é pessoal e é também político, como já havia escrito em 1969 a feminista estadunidense Carol Hanish.

REFERÊNCIAS

CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel.** Representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. Dissertação de doutorado, Universidade de São Paulo, 2013.

DJOKIC, Aline. **Colorismo**: o que é como funciona. Geledés: Instituto da Mulher Negra – Combate ao racismo, preconceito, discriminação e violência contra a mulher. Em defesa dos direitos humanos. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.geledes.org.br/colorismo-o-que-e-como-funciona/> Acesso em: mai de 2017.

GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. **Como trabalhar com "raça" em sociologia**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.1, p. 93-107, jan./jun. 2003.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomas Tadeu da (org). **Identidade e diferença:** A perspectiva dos estudos culturais, Stuart Hall, Kathrin Woodward. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, p. 103-133, 2000.

Hanisch, Carol. **The Personal Is Political.** The Women's Liberation Movement Classic with a New Explanatory Introduction. Disponível em: http://carolhanisch.org/CHwritings/PIP.html acesso em setembro de 2017.

MONTIEL, Angie Gloriela M. **OS LABIRINTOS IDEOLÓGICOS DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA:** UMA ANÁLISE DA EXPOSIÇÃO E QUE FOI DE COCORÍ? Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, v. 5, p. 28-43, 2015.

MUNANGA, Kabengele. **Negritude Afro-Brasileira:** Perspectivas e Dificuldades. REVISTA DE ANTROPOLOGIA, São Paulo, v. 33, p. 109-117, 1992.

_____. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. In: Programa de Educação sobre o Negro na Sociedade Brasileira. André Augusto P. (org). Niterói: EdUFF, p. 16-34, 2000.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomas Tadeu da (org). **Identidade e diferença:** A perspectiva dos estudos culturais, Stuart Hall, Kathrin Woodward. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, p. 73-102, 2000.

WOODWARD. Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomas Tadeu da (org). **Identidade e diferença:** A perspectiva dos estudos culturais, Stuart Hall, Kathrin Woodward. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, p. 7-72, 2000.

FILMES

CANTOR de Jazz, O. (The Jazz Singer). Alfred A. Cohn. EUA, 1927.

NASCIMENTO de uma nação, O. (The birth of a nation). D. W. Griffith. EUA, 1915.

SÉRIES

13 REASONS WHY. Criação: Brian Yorkey. EUA: Netflix, 2017-presente.

CARA GENTE BRANCA (Dear White People). Criação: Justin Simiens. EUA: Netflix, 2017-presente.

ORANGE IS THE NEW BLACK. Criação: Jenji Kohan. EUA: Netflix, 2013-presente.

UNBREAKABLE KIMMY SCHMIDT. Criação: Tina Fay; Robert Carlock. EUA: Netflix, 2015-presente.

PRIMEIRO OLHAR

Tomboy (2012). Direção: Céline Sciamma. Fonte da imagem: divulgação.

Tomboy (2012). Direção: Céline Sciamma. Fonte da imagem: divulgação.

Transgressão de gênero, performatividade e violência em *Tomboy*

Caio Ramos da Silva

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, PPGCOM - UFRGS.

Alexandre Rocha da Silva

Professor Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, PPGCOM UFRGS.

Resumo: Partindo da análise do filme *Tomboy* (Céline Sciamma, 2011) o presente texto busca articular as noções de perfomatividade como uma noção capaz de dar conta de uma compreensão de gênero que desestabiliza os modelos essencializantes que pressupõe uma correspondência infalível entre anatomia e expressão de gênero. Tal correspondência se inscreve assim como uma verdade nos corpos, um discurso, que se impõe como modelo de masculinidade e feminilidade. Porém, assim como vemos na produção, a desestabilização desses códigos desencadeia uma resposta violenta que não pode prescindir do reestabelecimento dos lugares normativos do feminino e masculino nos corpos. O cinema aparece aqui não somente como recurso ilustrativo, mas também como uma parte de uma engrenagem que produz e reitera os códigos do feminino e masculino.

Palavras-chave: gênero; performatividade; transgeneridade; violência; cinema.

Abstract: *Based on the analysis of the film Tomboy (Céline Sciamma, 2011), the present text seeks to articulate the notions of perfomativity as a notion capable of accounting for a gender understanding that destabilizes the essentializing models that presuppose an infallible correspondence between anatomy and gender expression. Such correspondence is thus inscribed as a truth in bodies, a discourse, which imposes itself as a model of masculinity and femininity. However, as we see in the production, the destabilization of these codes triggers a violent response that can not renounce the reestablishment of the normative places of the feminine and masculine in the bodies. Cinema appears here not only as an illustrative resource but also as a part of a gear that produces and reiterates the codes of the feminine and masculine.*

Keywords: *gender; performativity; transgender; violence; cinema.*

INTRODUÇÃO

A questão do gênero e da sexualidade se coloca cada vez mais presente em nossa cultura e em nosso contexto social. Tal interpelação talvez não fosse possível sem uma disputa, em várias frentes, por parte das minorias relacionadas ao gênero e a sexualidade por ocupação de espaços sociais e locais de fala. Essa disputa sublinha que esses locais de fala não são para todos, as estruturas sociais são excludente e, do mesmo modo, surdas às vozes dissidentes.

A transgeneridade[1] aparece aqui como um devir minoritário e dissidente capaz de desestabilizar os códigos convencionais da masculinidade e feminilidade. Nesse horizonte, a importância da noção de performatividade vem ao encontro das disputas pelos espaços e pela emergência de vozes múltiplas. A condição transgênera evidencia a arbitrariedade da linguagem que nomeia os corpos, os comportamentos, as vozes e os espaços. O ato de nomear os corpos, desde o nascimento, se instaura a partir de certas características fisiológicas e anatômicas que determinam, em caráter normativo, um modo de ser, conforme coloca Louro (2004, p. 81): "Não há corpo que não seja, desde sempre, dito e feito na cultura; descrito e nomeado e reconhecido na linguagem, através dos signos, dos dispositivos, das convenções e das tecnologias".

No caso do cinema, como instância da cultura a ser analisada, pensa-se, ser imprescindível questionar a ideia de efeitos de realidade que ele supostamente articula. Essa noção, de que o cinema é um duplo do real, denunciada por Xavier (2005) e Aumont (1995) fomenta as discussões sobre o modelo representacional das produções cinematográficas que, no entanto, não é corroborado presente trabalho. O efeito de realidade proveniente do empenho de representação do cinema narrativo e industrial constitui aqui parte do problema a ser estudado. Como produto cultural, o cinema conjuga, dentro desse esforço de representação, enunciados que sustentam certos discursos, ao mesmo tempo em que são sustentados por ele. Nessa dupla implicação, o cinema mostra-se um campo privilegiado para pensar as relações de poder implicadas nos discursos que se deslocam política e socialmente. O cinema é, assim, um dispositivo que também produz e reforça códigos e normativas sociais, e não pode ser desvinculado dessa produção.

Concordando com Louro (2004), no escopo desse texto, defende-se o cinema também como uma linguagem a expressar uma determinada forma de se relacionar com o mundo. A produção cinematográfica opera como uma tecnologia discursiva que também produz e atravessa os corpos e os generifica (LAURETIS, 1987), materializando-os. As práticas discursivas somente podem ser desveladas nos próprios corpos em que se aplicam, reiteram e enformam. Nesse sentido, o cinema produz também esses corpos.

Ante a intersecção entre o cinema e a temática da transgeneridade, abre-se a possibilidade de pensar o gênero não mais como um atributo intrínseco à configuração anatômica ou genital, sobretudo, a partir do conceito de performatividade de Butler (2012).

O conceito de performatividade emerge na obra de Butler ao discutir a mulher como um significante estável nos agenciamentos políticos do feminismo. Enquanto política identitária, o feminismo não escapa da mesma matriz subjacente às formas regulatórias que sustentam a opressão feminina, uma vez que é pautado por uma ideia essencialista de mulher. Ou seja, o movimento identitário é sempre, de algum modo, excludente e reprodutor de desigualdades.

Desse modo, o percurso da performatividade é de desmontagem da ideia de uma identidade feminina essencialista e unívoca, a ideia de uma mulher em si. Butler rejeita, assim, o argumento restritivo que faz corresponder a noção de feminilidade à apresentação genital e morfológica

1 De modo geral, o termo transgeneridade é utilizado como uma compreensão mais ampla capaz de abrigar aqueles que, de algum modo, rejeitam os marcadores do gênero que atribuído no nascimento, identificam-se e expressam-se, assim, de modo diferente ao que lhe foi imputado. De acordo com Jesus (2012), há dois aspectos circunscritos pelo termo transgeneridade: identidade, que abarca, sobretudo, a condição travesti e transexual, e funcionalidade, que diz respeito à *crossdressers*, drag queens, drag kings e transformistas. Observando, no entanto, as marcas de rejeição do protagonista de *Tomboy* (2011) em relação ao gênero atribuído, tais como, a adoção de uma identidade masculina, os cabelos curtos, as brincadeiras e adoção de trejeitos de outros meninos, além da recusa das roupas comumente associadas ao feminino, o termo transgeneridade será adotada e enfatizada no seu sentido identitário.

A autora posiciona a noção de gênero como um efeito de relações de poder e práticas discursivas que perpassam os corpos. Enquanto efeito, o gênero é produzido e reiterado, dentro de uma matriz regulatória, a que Butler (2012, 1993) denomina heternormatividade. Nesse sentido, pensar o gênero como performativo, nesse esquema de produção e reiteração, permite desvelar as diferentes práticas significantes que produzem corpos e circunscrevem os lugares do masculino e do feminino, especialmente, nos produtos culturais. Tais práticas significantes não se efetuam, porém, sem algum nível de violência.

Importante, para os fins da reflexão aqui pretendida, é ressaltar que há algo de violento na imposição de uma verdade sobre e nos corpos, no sentido em que eles configuram e orientam um discurso (FOUCAULT, 2014). Similar ao pensamento foucaultiano nesse ponto, é a ideia derridiana de que inscrever os sujeitos e as coisas na linguagem é a violência original (DERRIDA, 2013). Para Derrida, a violência originária consiste justamente em nomear e classificar a diferença, inserindo-a, assim na linguagem.

É com base nessa ideia de uma "violência da escritura" (DERRIDA, 2013, p. 138) que se inscreve nos corpos e, consequentemente, os marca, configura verdades sobre esses mesmos corpos, que este trabalho procede à análise da performatividade de gênero em *Tomboy* (Céline Sciamma, 2011). Para tanto, será levado em consideração aspectos expressivos e narrativos de fragmentos dessa produção, considerando, sobretudo, os traços de violência articulada à ideia de performatividade de gênero que instauram na imagem um percurso de naturalização da heteronormatividade. Os aspectos expressivos dão conta de estratégias de enquadramento, posicionamento de câmera, jogo de luz e cores e outros elementos que compõem a produção e serão examinados a seguir.

O GÊNERO COMO PRÁTICA SIGNIFICANTE

Tomboy (2011), dirigido por Céline Sciamma, é uma produção francesa que conta a história de uma criança de 10 anos de idade que se muda de cidade com a família. Ao chegar ao novo apartamento conhece Lisa e apresenta-se como Mikhael, assume o gênero masculino e assim é apresentado para outras crianças do condomínio, tornando-se amigo delas. A narrativa que se desenvolve no filme explora, com isso, os aspectos da expressão de gênero no universo infantil e os situa dentro da intersecção de estruturas rígidas e disciplinares como a família e a escola.

A questão da disciplina aparece aqui a partir de uma perspectiva foucaultiana. Foucault (2015), ao examinar a questão da sexualidade, afirma que o corpo e o sexo são instâncias onde é possível observar a atuação tanto disciplinar quanto regulatória dos agenciamentos de poder. Portanto, para prossegui com a análise, é importante examinar com mais atenção a noção de poder foucaultiana, a sua relação com os corpos e, consequentemente, a violência decorrente do corpo que desestabiliza essa relação.

O poder, em Foucault (2012a, 2012b, 2014), é essencialmente disciplinar. É nesse sentido que o poder está sempre em relação com um saber (e ambos se apoiam mutuamente) engendrando o dispositivo saber-poder. Essa compreensão do poder como um exercício sempre articulado a um saber, não exime, no entanto, o poder de fazer uso da repressão e violência física. A violência, na obra foucaultiana, não é destacada como um conceito à parte e sim entendida como um uso superficial do poder. Com efeito, a violência pode existir, eventualmente, em decorrência de um exercício do poder ou mesmo como efeito dos regimes de verdade produzidos pelo poder:

> Eu acho que a verdadeira tarefa política em uma sociedade como a nossa é realizar uma crítica do funcionamento das instituições que parecem neutras e independentes; fazer uma crítica e atacá-las, a fim de desmascarar a violência política que tem sido exercida

> através destas maneiras ocultas, para que possamos combatê-las[2] (FOUCAULT; CHOMSKY, 2006, p.41).

No entanto, na citação acima, Foucault (2006), compreende violência como algo pervasivo às práticas das instituições. Nessa leitura, a violência possuiria um sentido político e, consequentemente, poderia estar implicada, igualmente, em um cálculo racional. Parece importante, assim, sublinhar que a violência não exclui, necessariamente, a racionalidade.

Examinando as implicações da relação entre violência e racionalidade, existe nessa citação acima uma ideia amparada em um trecho, de outro texto de Foucault, que permite estabelecer uma leitura de violência para além da esfera puramente física. Ao comentar os procedimentos de exclusão na sociedade, Foucault (2014), enumera três formas: a interdição, a rejeição/separação e, por fim, a verdade. Com isso, ele considera que as duas primeiras formas são

> [...] arbitrárias, ou que, ao menos, se organizam em torno de contingências históricas; que não são apenas modificáveis, mas estão em pérpetuo deslocamento; que são sustentadas por todo um sistema de instituições que as impõem e reconduzem; enfim, que não se exercem sem pressão, nem sem ao menos uma parte de violência (FOUCAULT, 2014, p. 13).

A interdição, a rejeição/separação são entendidas, a princípio, como noções situadas em uma ordem distinta em relação à verdade. Ambas as formas, argumenta Foucault (2014), parecem ser arbitrárias, dado que é possível observar, de modo mais ou menos evidente, como ambas são produzidas em função de relações de

2 It seems to me that the real political task in a society such as ours is to criticise the workings of institutions, which appear to be both neutral and independent; to criticise and attack them in such a manner that the political violence which has always exercised itself obscurely through them will be unmasked, so that one can fight against them. (Tradução do autor)

poder que as estabelecem. Em contrapartida, ao considerar os limites internos do discurso, a verdade se impõe como um valor em si mesmo, não arbitrário, a priori, absoluto e universal, uma vez que o discurso pretende-se e busca a verdade.

O que Foucault (2014) nos demonstra, ao situar a argumentação para além da escala do discurso, é que a verdade também é constituída nas relações de poder e, de fato, responsável por orientar as práticas relativas às duas primeiras formas. A verdade, assim, é configurada em função de uma vontade de verdade que determina também uma forma de exclusão historicamente constituída. E a relação entre verdade e relações de poder se fazem visíveis, sobretudo, nos corpos (FOUCAULT, 2012b).

Voltando à produção, até os primeiros 14 minutos da produção não há qualquer indício, no plano diegético, de que o protagonista do filme não seja um menino e de que o nome dado à Lisa não corresponde ao gênero ao qual foi designado. É apenas durante o banho com a irmã que a produção revela que seu nome de registro é Laure e, com uma rápida cena de nudez parcialmente frontal, mostra de modo quase didático que se trata de um corpo anatomicamente compreendido como feminino.

Os pequenos traços que compõem a identificação do protagonista com o masculino são múltiplos. A cena em que Laure/Mikhael é apresentado mostra a viagem da criança com seu pai até a nova cidade. Laure/Mikhael está com metade do corpo para fora do teto solar do carro e os seus cabelos curtos se mexem com o vento. O protagonista, ainda, usa roupas largas, não femininas (em contraste com a irmã menor, sempre de vestido e outras roupas, além de comportamentos marcadamente femininos), seus trejeitos não são delicados e suas preferências também não são associáveis à feminilidade. Há sempre espaço, na narrativa, para reforçar que os gostos e preferências de Laure/Mikhael são divergentes em relação aos da irmã caçula. Ao chegar à casa nova, a mãe comenta que o quarto foi pintado de azul (uma cor relacionada comumente ao universo masculino em oposição aos planos que dão a ver o tema rosa do quarto da irmã) e que a criança está sempre brincando com meninos.

O gênero se produz e se materializa por meio desses marcadores que se reiteram e se repetem afirmando uma normatização (BENTO, 2006). Essa normatização, como já foi aqui discutido, configura e agencia regimes de verdade. No caso de Mikhael, mesmo que em casa ele seja identificado como Laure, sua performance de gênero não se altera, seu gênero se expressa de mesma forma entre amigos e entre sua família. Seu comportamento e seus trejeitos são os mesmos. Não há marcadores femininos em Mikhael, nem mesmo no espaço íntimo e privativo do lar.

O tom do filme é intimista, as cores suaves, levemente amareladas imprimindo às cenas um certo calor aos ambientes da produção, levando em conta que a história se passa durante as férias de verão. O filme também parece fazer um uso dos espaços enquanto organizadores do filme, o bosque é o lugar da aventura, da transgressão. É onde Mikhael ganha vida em longos planos abertos, onde Sciamma situa as crianças brincando. A câmera é sempre posicionada no nível do protagonista, assumindo, assim, sobretudo o ponto de vista infantil e aprofundando o sentimento de proximidade entre espectador e personagens.

Durante as primeiras brincadeiras, Mikhael observa muito, fala pouco. Observa, por exemplo, o desempenho dos meninos ao jogar futebol. Aqui, seria possível comentar que mesmo os outros meninos que jogam, de certo modo, performam uma dada compreensão de masculinidade. Essa, no caso, estritamente atrelada ao mundo do futebol, e simulam esse modelo: imitam os cânticos das torcidas nos grandes estádios (como é possível ouvir as crianças cantando ao fundo), cospem frequente e desnecessariamente no chão, tal como jogadores de futebol, tiram a camiseta. Se em um primeiro momento Mikhael não se mostra à vontade de aderir àquela performance, trata de ensaiá-la em frente ao espelho, já em casa, enquanto examina seu peito, seus braços e suas costas na busca de algo em seu corpo que possa denunciá-lo.

Esse jogo de perfomatividades que se impõe às crianças aqui é bastante interessante ao dar a ver que não é apenas o protagonista, na condição de transgressor do gênero, que adere a certas práticas significantes que expressam os gêneros. Todas as crianças em cena reforçam tais práticas, algo evidenciado pela produção ao insistir na repetição das ações, por exemplo, a de cuspir no chão.

Essa sequencia ilustra de forma bastante rica a ideia de performatividade. Para Butler (2012), o gênero é performativo, ou seja, efeito de um conjunto de atos e práticas discursivas e significantes, compreendidos dentro de um regime de normatização dos corpos, que é repetidamente atualizado. Desse modo, cria-se um efeito de estabilização que legitima a correspondência entre gênero e anatomia. A performatividade:

> [...] é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser (BUTLER, 2012, p. 59).

A identidade de gênero, portanto, é efeito e não causa de sua expressão. O gênero não pode ser entendido *a priori* em relação à performatividade dos corpos. Mulher e homem são expressões performativas e, desse modo, dependem ontologicamente, segundo Butler (2012), do discurso e não existem de modo objetivo, universal e anterior: “Não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero. Identidade é performativamente constituída pelas próprias “expressões” que são ditas como seus resultados” (BUTLER, 2012, p. 57). Dito de outro modo, as expressões de gênero nos corpos são o efeito de atravessamentos culturais e discursivos que determinam as condições de inteligibilidade do sujeito. É nesse sentido que o corpo é materializado enquanto é descrito nos termos do gênero e do sexo.

No caso de Mikhael, o gênero expresso por ele não corresponde à designação vinculada à sua anatomia. Nesse sentido, a violência que se inflige, nessa produção, decorre da exposição de uma verdade dos corpos e da imposição inescapável dessa verdade. Tão inescapável que essa imposição deve ser violentamente expressa na forma de humilhação pública: o protagonista é submetido a um verdadeiro calvário quando sua mãe força-o a colocar vestido,

obrigando a criança a ir à casa de seus amigos para explicar enfaticamente que é uma menina e se chama Laure, impondo assim um certo modelo de feminilidade.

A VERDADE DOS CORPOS

A exposição da verdade do corpo de Mikhael se dá como um clímax inevitável na produção, que se constrói em função dessa expectativa, e administrando, de certo modo, uma crescente tensão. O momento derradeiro chega quando, após uma briga com um de seus amigos, a campainha do apartamento da família de Mikhael toca. A mãe do protagonista abre e se depara com o menino com quem o filho brigou junto de sua mãe para conversar sobre o ocorrido. Mikhael aproxima-se da porta e assume sua identidade masculina frente à mãe que apenas pede que Laure/ Mikhael se desculpe. Ao fechar a porta depois de despedirem-se, a mãe de Laure/ Mikhael o confronta. Aqui, opera-se um interessante jogo de campo/contracampo entre Mikhael e sua mãe. Emoldurados pelas estruturas do apartamento, Mikhael encontra-se na porção iluminada do quadro, enquanto sua mãe ocupa a parte onde a luz faz-se mais escassa. Como em um interrogatório policial, a luz que entra na janela oposta à Mikhael o ilumina como se o inquirisse. O plano fechado em seu rosto enfatiza os olhos expressivos do protagonista que não consegue mais esquivar-se dos questionamentos da mãe. Em silêncio resignado recebe um tapa de sua mãe e reage apenas desviando seu olhar para o chão.

O tapa aqui inscreve a decorrência da revelação da identidade de Mikhael no plano da violência física. Porém, esse ato de violência não é suficiente para reestabelecer a ordem da verdade legitimada pela anatomia de Mikhael. É preciso, ainda, tornar pública essa revelação, ou melhor, é necessário tornar pública a *verdadeira* identidade do filho. A mãe de Mikhael cumpre essa necessidade obrigando-o a colocar um vestido para ir à casa dos vizinhos, amigos de Mikhael para explicar a situação. A criança não quer ir, resiste e implora para ficar em casa, mas a mãe o puxa à força para fora do apartamento.

Ela alega que, com a proximidade do fim das férias e com o início do calendário escolar, cedo ou tarde todos saberão a *verdade* sobre Mikhael. A escola aparece aqui como instituição normatizadora e estabilizadora dos comportamentos e práticas sociais, as transgressões não são toleradas. Nesse sentido, a escola institui-se como instância de exercício do poder nos corpos, disciplinando-os. Quanto a Mikhael, é preciso que ele confesse sua transgressão. A ideia da confissão, considerando uma sociedade cristã, afirma Foucault (2003), é apagar os pegados e qualquer traço de reminiscência:

> A tomada do poder sobre o dia-a-dia da vida, o cristianismo a organizara, em sua grande maioria, em torno da confissão: obrigação de fazer passar regularmente pelo fio da linguagem o mundo minúsculo do dia-a-dia, as faltas banais, as fraquezas mesmo imperceptíveis, até o jogo perturbador dos pensamentos, das intenções e dos desejos; ritual de confissão em que aquele que fala é ao mesmo tempo aquele de quem se fala; apagamento da coisa dita por seu próprio enunciado, mas aumento igualmente da própria confissão que deve permanecer secreta, e não deixar atrás de si nenhum outro rastro senão o arrependimento e as obras de penitência (FOUCAULT, 2003, p. 210).

Não à toa, a ideia de confissão engendrada por Foucault está relacionada à outra instituição, a religiosa. As instituições se articulam ainda a outra questão interessante na produção e diz respeito a divisão das espacialidades no filme: no bosque, com os amigos, o personagem é Mikhael, em casa Laure. Mikhael é vivido nos espaços abertos, na natureza, na aventura sem fronteiras. Distante, portanto, do domínio doméstico e privado comumente associado à feminilidade. Já a escola, é fatalmente o espaço onde Mikhael deve desaparecer, ou então, ser assumido. A escola como lugar de socialização compulsória é, em função de seu caráter inexoravelmente normativo, também um lugar de exclusão.

Ainda no plano da violência física, Mikhael é confrontado pelo grupo de amigos logo após ser publicamente exposto pela mãe. No bosque, onde Mikhael construiu-se, o protagonista é colocado contra uma árvore, depois de ser perseguido e imobilizado no chão. Inquirido sobre a verdade de seu corpo, o grupo de garotos decide que Lisa, que demonstrou interesse romântico Mikhael, deve verificar a anatomia dele.

Mikhael chora, enquanto é sugerido que Lisa proceda com a averiguação, enquanto todos esperam pelo parecer definitivo. Ao final, a câmera, em um plano aberto, mostra o protagonista diminuto em relação ao cenário do bosque chorando com a cabeça entre os joelhos. Mesmo que as consequências das ações do protagonista em *Tomboy* (2011) não pareçam ser graves, a ideia violenta de que o grupo, enquanto encarnação de um regime de verdade vigente se advoga no direito de reter, conter a força e violar o corpo do personagem que transgride as normas de gênero, a fim de perscrutar a verdade validada pela biologia está presente na produção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A violência expressa pela produção em relação ao personagem é decorrência direta da exposição de uma suposta verdade do corpo de seu protagonista. Essa verdade é sustentada por um regime de códigos rígidos que determina que a feminilidade e a masculinidade dos corpos está circunscrita ao genital. A ideia de gênero como perfomatividade aqui revela a arbitrariedade desses códigos, a violência e a falibilidade de sua imposição. A correspondência entre gênero e sexo, gênero e anatomia, não é, portanto, sempre bem sucedida. Em função disso, o masculino e o feminino devem ser entendidos como devires que atravessam sujeitos, uma construção em andamento cujos limites não podem ser delimitados por uma verdade natural supostamente predicada dos corpos. Ao contrário, as multiplicidades dos corpos e das expressões de gênero, e a marginalização que decorre dos devires não-normativos, implica, forçosamente, pensar o gênero como uma prática discursiva que, no entanto, pode estar aberta a interações e ressignificações. Portanto, é fundamental ressaltar o caráter reiterado dessas práticas, pois é na reiteração da norma que reside, justamente, na possibilidade do desvio dessa norma (BUTLER, 2012).

O viés discursivo articulado pela ideia de performatividade confere importância aos mecanismos de desvelamento desses processos no âmbito cinematográfico. Entende-se também que o cinema, enquanto produto cultural está imbricado na produção dos corpos e também se institui como formador dos modelos de masculinidades e feminilidades que circulam na sociedade e em suas instituições (PRECIADO, 2011). Nesse sentido, o cinema é uma tecnologia que produz e constrói a sexualidade e o gênero (LAURETIS, 1987) e, muitas vezes, torna corpos sexuados e generificados inteligíveis na cultura. Encontra-se aí, portanto, a importância do tensionamento proposto a partir da interseção entre transgeneridade, cinema e performatividade: pensar como o cinema produz tais discursos que se consolidam hegemônicos, mas também investigar a possibilidade de resistência e fuga desse discurso.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A estética do filme.** Campinas: Papirus, 1995.

BENTO, Berenice. **Corpos e próteses: dos limites discursivos do morfismo**. In: Seminário Fazendo Gênero. ed. 7, 2006, Florianópolis. Anais. Disponível em: <http://www.fazendogenero7.ufsc.br/artigos/B/Berenice_Bento_16.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2016.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

_____. **Bodies That Matter, on the discursive limits of "sex".** New York: Roudedge, 1993.

CHOMSKY, Noam; FOUCAULT, Michel. **Human Nature**: **Justice vs Power**. The Chomsky-. Foucault Debate, edited by Fons Elders. London: Souvenir Press, 2006.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia.** São Paulo: Perspectiva, 2013.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2015.

_____. **Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012a.

_____. **Microfísica do Poder**. São paulo: Edições Graal, 2012b.

_____. **A Ordem do Discurso**. São paulo: Edições Loyola, 2014.

_____. **A vida dos homens infames**. In: Estratégia, poder-saber. Ditos e escritos IV. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003, p.203-222.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre a população transgênero : conceitos e termos.** Brasília: Autor, 2012.

LOURO, Guacira Lopes. **Um Corpo Estranho: Ensaios Sobre Sexualidade e Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LAURETIS, Teresa De. **Technologies of Gender**. Indiana University Press, 1987.

PRECIADO, Beatriz. Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”. In: **Revista Estudos Feministas**. Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 11-20, abr. 2011. Disponível em: <http://ref.scielo.org/dzbkqy >. Acessado em 15 nov. 2015.

SCIAMMA, Céline. **Tomboy**. França, 2011.

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

Doméstica (2012). Direção: Gabriel Mascaro. Fonte da imagem: divulgação.

Cinema brasileiro para além do espetáculo: pistas para uma curadoria criativa em cinemas universitários

Cíntia Langie[1]

Professora adjunta dos cursos de Cinema Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Doutoranda em Educação PPGE/UFPel.

Resumo: Neste texto, buscamos apresentar pistas para seleção de filmes nacionais contemporâneos em espaços alternativos de exibição. Focando em salas universitárias de cinema como espaços não formais de ensino, procuramos apontar quatro pistas para pensar em uma curadoria criativa que vise à formação estético-política dos espectadores. Para embasar as questões de emancipação e pensamento, advindas de uma perspectiva política da arte, valemo-nos dos escritos de Rancière e Deleuze.

Palavras-chave: Cinema brasileiro, educação, curadoria, cinemas universitários, dispositivo.

Abstract: *In this text, we seek to present clues for selection of contemporary national films in alternative exhibition spaces. Focusing on university movie theaters as non-formal teaching spaces, we tried to point out four clues to think of a creative curation that aims at the aesthetic-political formation of the spectators. To support the questions of emancipation and thought from a political perspective of art, we use the writings of Rancière and Deleuze.*

Key-words: *Brazilian cinema, education, curatorship, university movie theaters.*

O mercado audiovisual é uma cadeia industrial de três etapas: produção, distribuição e exibição. Produção é a feitura da obra, desde a concepção da ideia até a finalização do filme. A distribuição pressupõe o trabalho que envolve tanto a divulgação da obra – publicidade, ações de *marketing* - como o envio da mesma para as janelas de exibição. A última etapa – exibição - é o consumo do filme pelo espectador. São janelas de exibição as salas de cinema, a TV aberta, TV por assinatura, a internet, os festivais, o telefone celular, as telinhas das poltronas de avião, entre outros.

1 cintialangie@gmail.com.

Existe um modelo padrão para explorar comercial e economicamente as obras na etapa de circulação, que inicia, normalmente, no parque de salas de cinema. “O mercado de salas permanece como um segmento importante para a indústria, ainda, respondendo pelo início da trajetória comercial do filme de longa-metragem” (BARONE, 2009, p. 28). Apesar de hoje o espectador ter maior liberdade para ver o filme que quiser, na hora em que quiser, a sala de cinema ainda é a primeira janela de exibição dos longas-metragens e um espaço determinante para o êxito econômico de cada obra.

O padrão de mercado, hoje, são os complexos com mais de seis salas, chamados *multiplex*[2], localizados sobretudo em *shopping centers*. De modo geral, no que se refere à tipologia, é possível dizer que existem hoje três modelos de salas de cinema: 1) os *multiplex* estrangeiros, filiais de estúdios norte-americanos 2) as cada vez mais escassas salas independentes, que podem ou não ser *multiplex*, mas que não pertencem a grandes grupos econômicos[3] e 3) as poucas salas alternativas sem fins lucrativos. Dentre os diferentes formatos de salas alternativas, aqui daremos ênfase a um tipo especial de espaço: os cinemas universitários, por estarem relacionados a uma perspectiva mais educativa e política, e também por conta do crescente surgimento de iniciativas de difusão de filmes em instituições de ensino superior no Brasil, graças à digitalização do processo de exibição audiovisual.

Os cinemas universitários são espaços alternativos próximos do cineclubismo, marcados pela não lucratividade e pela programação diferenciada que, normalmente, privilegia filmes fora do circuito comercial. Além disso, caracterizam-se pela possibilidade de promover debates, cursos e eventos sociais ligados ao cinema. Reúnem um público diverso, composto de universitários, aposentados, profissionais das mais variadas áreas e estudantes da rede pública.

2 Os chamados *multiplex* chegaram no Brasil no final da década de 1990 (BRAGA, 2010).

3 Estas representam, em média, 14% das salas do país, segundo a ANCINE. Disponível em <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/Relat%C3%B3rio%20de%20Cota%20de%20Tela%202015%20set.pdf>. Acesso em 24 de jun. de 2017.

Enfim, são projetos voltados à comunidade em geral, que se esforçam para democratizar o acesso aos bens culturais na atualidade.

A política de programação das salas universitárias busca valorizar filmes independentes que por vezes são chamados de cinema de arte ou de autor. Segundo Xavier, filme de autor é aquele que confronta “os filmes que adotam os padrões consagrados da indústria cultural, seja Hollywood ou a novela da TV” (2003, p. 9). São filmes que tratam de questões sociais relevantes e que, geralmente, apresentam uma perspectiva estética mais inovadora. Cientes disso, viemos olhando para o cinema sob a perspectiva da educação. Partindo do pressuposto de que o sujeito contemporâneo se forma a todo instante, no cotidiano e nos encontros e experiências da vida, a escola não é mais o local privilegiado de troca de conhecimentos. Nesse mundo digital e conectado, o audiovisual é componente de aprendizagem e tem um grande peso na formação humana.

Desse modo, buscamos destacar aqui possibilidades que emergem de uma proposta de curadoria criativa que pressupõe uma seleção de filmes que operem com a diferença (DELEUZE, 2005), com o que é inesperado, obras que se constituem como pequenos vazamentos, variações na ordem tradicional das coisas – aquilo que normalmente nos põem a pensar distinto do que pensávamos antes. Priorizamos, aqui, filmes independentes realizados no Brasil, vendo na safra atual – produções de 2010 em diante - uma força emancipatória (RANCIÈRE, 2012).

Acompanhamos uma verdadeira profusão de filmes brasileiros nos últimos anos, devido às tecnologias digitais e também às políticas públicas para o setor. De acordo com a Agência Nacional do Cinema (ANCINE), em média, são lançados de 120 a 130 longas-metragens por ano no país, em salas comerciais. Em 2015, foram 129 filmes lançados. Isso sem contar outros tantos que não conseguem estrear no circuito, ficando restritos a festivais, à internet e às salas alternativas. São obras realizadas em diversos estados, com variedade de gêneros e temáticas.

Nesse sentido, ao reunir em nosso pensamento o filme brasileiro independente contemporâneo com os cinemas universitários, nos parece fundamental pensar em critérios para selecionar o que exi-

bir. É então que viemos tramando pistas para pensar em uma curadoria criativa, um trabalho de estar à espreita, ofício de garimpo que engaja um outro – o espectador – e que busca engendrar uma formação estético-política pelo contato com a diferença.

PISTAS PARA UMA CURADORIA CRIATIVA NA CONTEMPORANEIDADE

Pensando sobre os diversos dispositivos nos quais se pode assistir a filmes hoje, arriscamos dizer que um dos grandes diferenciais da sala de cinema é a política de curadoria, a escolha do que vai ser exibido ao público a cada sessão. A palavra *curadoria* tem origem epistemológica na expressão que vem do latim *curator*, que significa tutor, ou seja, aquele que tem uma administração a seu cuidado, sob sua responsabilidade. Curador, aquele que vasculha, intervém na ordem do discurso ao expandir o universo de obras disponíveis. "A necessidade de uma intervenção intencional é fundamental para um projeto que vise abalar o padrão ético e estético dominante no campo artístico-cultural, de forma geral, e do cinema em particular" (LOUREIRO, 2008, p. 148).

De acordo com Cortella e Dimenstein (2015), todos somos curadores em um sentido amplo, pois quando escolhemos compartilhar vídeos ou fotos nas redes sociais estamos pautando prioridades. Segundo os autores, vigora hoje a educação em tempo integral, ou seja, aprendemos desde que acordamos até a hora de dormir. Ser um curador é expandir horizontes, tanto na cultura, como na educação.

Se a programação das salas comerciais é focada em filmes do mercado, lançados pelos grandes estúdios, com grandes campanhas de marketing, visando ao retorno de bilheteria, a curadoria nas salas alternativas flexibiliza essa lógica, pois normalmente os curadores selecionam filmes fora do circuito, de países e épocas variados, de estilos e temáticas distintos. Talvez haja aí a diferença basilar entre os dois modelos: lucrar ou educar. "Filmes que bajulam o público, que vão atrás do óbvio [...] não ajudam o público a sair do buraco cultural em que estamos" (ARAUJO apud BALLERINI, 2012, p. 72). Haveria, então, conexão direta entre o trabalho de curadoria e o espectador, isto é, há algo da ordem da *formação* na perspectiva curatorial dos cinemas universitários.

O trabalho de curadoria das salas alternativas, normalmente, busca vasculhar o panorama audiovisual para encontrar filmes que tragam alguma disrupção com o senso comum, para além do que já é ofertado na mídia de massa. Por isso chamamos de curadoria criativa. "E o que é resistir? Criar é resistir... É mais claro para as artes [...] Eles resistem antes de tudo ao treinamento e à opinião corrente" (DELEUZE; PARNET, 1997, p. 90). Assim, a resistência é a superação do que está posto. Por isso, selecionar filmes para além das ofertas da mídia é resistir.

A ideia de desenvolver pistas para pensar no trabalho de curadoria surge da urgência de evitar cair no gosto pessoal dos curadores, que na maioria das vezes são pessoas envolvidas com o cinema, que circulam em festivais e em ambientes específicos. Pensamos, assim, criar um solo teórico para sustentar as pistas para a proposta de curadoria criativa e, desse modo, discorrer sobre a potência dos filmes brasileiros contemporâneos para uma formação estético-política.

PISTA 1 - DESCENTRALIZAÇÃO

Por um longo tempo, vigorou no Brasil uma produção centrada apenas no tradicional eixo Rio-São Paulo. Hoje, por mais que ainda haja certa concentração, faz-se filme em todas as regiões do país. Na ideia de curadoria criativa, buscamos destacar o trabalho dos operários do audiovisual que estão muitas vezes à margem dos grandes centros urbanos, para compartilhar com o espectador filmes feitos normalmente sem muitos recursos, fora das capitais. Esse tipo de obra prolifera-se cada vez mais com o advento das tecnologias digitais e o consequente barateamento dos equipamentos. Muitas vezes chamado de "cinema fora do eixo", aqui destacamos filmes feitos de forma simples, porém criativa, advindos de lugares variados, investindo em apontar uma cinematografia brasileira diversificada em termos estéticos e também geográficos.

PISTA 2 – INOVAÇÃO E MODULAÇÕES

Se a ideia de criação vem atrelada à variação do que é estabelecido como padrão, é preciso, inicialmente, dissertar sobre a forma hegemônica de contar histórias no cinema. A narrativa clássica é o que Xavier (2003) chama de melodrama, uma manifestação da expressividade onde tudo se quer ver estampado, às vezes até com exagero, excessos. É o gênero das grandes revelações, com reviravoltas, cujo princípio maior é a clareza.

A teoria de Bordwell (2005) sobre a narrativa clássica *hollywoodiana* indica que cada filme individual recombina normas familiares em padrões previsíveis. O filme clássico é aquele que traz um personagem principal ativo, bem delineado, que tem um objetivo e enfrenta obstáculos para atingi-lo. Esse tipo de história segue uma lógica causal de encadeamento e tem um final conclusivo. Assim, o espectador raramente terá dificuldades para compreender os elementos de estilo, que se repetem ao longo da história do cinema, em diversos países do mundo. O clássico é o padrão hegemônico em todo lugar: "o cinema hollywoodiano exerceu forte influência sobre a maioria dos outros cinemas nacionais" (BORDWELL, 2005, p. 298-299).

Se os espectadores estão já acostumados a esse padrão hegemônico, o ato de criar e inovar no cinema, para Deleuze (2005), põe a funcionar o pensamento. O filósofo propõe que o pensamento não acontece sozinho e que é necessário o encontro com signos deslocados das categorias representacionais. O pensamento, então, não pensaria de boa vontade, mas forçado por paradoxos. Daí vem sua teoria em torno dos filmes que "vazam" a estrutura e inventam outros modos de encadeamento que não apenas causal – a *imagem-tempo* (DELEUZE, 2005) - pois estes teriam a potência de tirar o cérebro de seu funcionamento sensório-motor comum.

Para o filósofo, o cinema vale pelos circuitos cerebrais que ele instaura. Não somente circuitos intelectuais, mas emotivos, passionais. Portanto, um filme pode apresentar complexidade, conexões não previsíveis, disjunções, circuitos e curtos-circuitos que levam o pensamento a pensar. De outro lado – e para Deleuze (2005) onde estaria à maioria da produção cinematográfica – há tão pouca criatividade na forma de encadear as imagens e no modo de contar histórias que se configuraria como deficiência do cerebelo.

Deleuze (2005) usa a palavra *molde* para tentar dizer dos encadeamentos padrões, da forma clássica de montagem, que segue o fluxo temporal e causal. Já as inúmeras maneiras de operar variações nesse molde - pequenas que sejam -, formas de minimizar a regra rígida, ele chamará de *modulações* (DELEUZE, 2005, p. 40). Essas modulações podem ser deformações, saltos temporais, lacunas, hiatos, elipses, encadeamentos descontínuos, desequilíbrios, ambiguidade, brechas, disjunções.

Com a variação do clássico, o cinema se liberta dos clichês, fechados em representações, que induzem a respostas prontas: *saturação.* As modulações são o ato de criação no cinema: lógica *rarefeita*, aberta, esvaziada. É quando o filme deixa buracos, introduz vazios e espaços em brancos, rarefaz a imagem. "Suprimir dela muitas coisas que foram acrescentadas para nos fazer crer que víamos tudo" (DELEUZE, 2005, p. 32).

Pensando em filmes brasileiros que variam o padrão narrativo clássico, destacamos *Branco sai, preto fica* (2014), de Adirley Queiros. Nessa obra, o diretor realiza uma ficção científica futurista para falar do preconceito e é o próprio espectador quem precisa buscar respostas no final. Além desse, evidenciamos *Ventos de Agosto* (2014), de Gabriel Mascaro, longa pernambucano no qual pedaços da história não são mostrados, valendo-se da ambiguidade para favorecer o exercício do pensamento. Outro exemplo é o longa-metragem de animação *O menino e o mundo* (2014), de Alê Abreu, cujo roteiro é repleto de minimalismos e cujos eventos são contados de forma poética e não explicativa. O filme não tem diálogos, explora a sensação através de imagens e sons, permitindo que diferentes sentidos possam ser criados na mente do público.

Então, existe uma forma padrão de contar histórias no cinema, e a criação pode ocorrer como grau de variação desse padrão. Aqui, não se trata de exaltar filmes experimentais demais, abstratos, que quebram a estrutura, mas sim de obras que vazem o modelo fechado da narrativa clássica, minimizando algumas de suas regras.

Figura 1: *O Menino e o Mundo* (2013). Direção: Alê Abreu. Fonte: divulgação.

PISTA 3 - FILMES QUE COMPARTILHAM O DISPOSITIVO COM O ESPECTADOR

Toda decisão estética carrega em si uma dimensão política, nos ensina Rancière (2009, 2012), autor de diversos livros que tratam da interseção entre a arte e a política. Dessa forma, as escolhas artísticas em um filme, os recursos imagéticos e sonoros, a forma de montar as imagens, o que dizer, como dizer, o que não mostrar são posicionamentos que denotam aspectos também políticos do fazer artístico.

Para Ranciére (2009), a arte pode partilhar o comum de outra forma. A arte pode emprestar-se a manobras dominadoras ou emancipadoras a partir da posição em que coloca os corpos, das funções que dá às palavras e da repartição que faz do visível e do invisível (RANCIÈRE, 2009, p. 26). Os filmes também fazem parte do jogo de poder da sociedade. Ao falar do cinema brasileiro, Bernardet declara: “ao não querer encarar os problemas pela frente [...], o cineasta é levado a fazer filmes que se omitem e aceita à situação vigente” (1976, p. 43).

Se existe um jogo com cartas marcadas no campo social, os artistas poderiam entrar nesse jogo como mais uma peça para manter as regras estipuladas, ou como desestabilizadores do esquema. No documentário *Guarnieri* (Francisco Guarnieri, 2017) o ator Gianfrancesco Guarnieri comenta: “Todo teatro é político. Ou por omissão ou por participação”.

Essa participação pode advir de uma postura que compartilha com o espectador o processo de realização. O dispositivo, no cinema, pode ser descrito como a regra do jogo ou a estratégia que o cineasta usa para filmar o mundo. Alguns filmes escondem isso, outros expõem. Os que deixam ver, normalmente documentários, mostram que o audiovisual se trata de produção e que um filme é uma construção, um ponto de vista, e não a verdade absoluta ou um espetáculo que nasce pronto. Assim, dispositivo, conforme esclarece Xavier (2008), pode ser compreendido como o aparato tecnológico e econômico do cinema.

Quando o ‘dispositivo’ é ocultado, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz de *transparência.* Quando o ‘dispositivo’ é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz de *opacidade*” (XAVIER, 2008, p. 6).

Para o autor, a narrativa clássica *hollywoodiana* se caracteriza pela “transparência”, pois tudo corre na tela de forma conectada, um jogo de montagem é criado para esconder os artifícios de confecção da obra. É uma forma de expressão que pretende anular a ideia de que houve trabalho por trás da ação, diluindo as possíveis mediações entre o espectador e o mundo representado. Nessa mesma perspectiva, Comolli (2008) coloca que o cinema de transparência tem como base a ilusão. Assim, o espetáculo é como uma mercadoria que oculta o processo de sua produção, aparecendo

totalmente acabada quando ofertada. Do mesmo modo que uma mercadoria "parecendo ter sido produzida 'sem trabalho', a cena parece chegar ao espectador também sem qualquer 'trabalho'" (COMOLLI, 2008, p. 195). Para o autor, a lógica do espetáculo quer transformar os receptores em meros consumidores.

Com o cinema moderno, no pós-guerra, surge uma imagem de maior "opacidade" (Xavier, 2008), com filmes que deixam aparecer o dispositivo, expondo a técnica. A exposição do dispositivo em que a obra foi feita mostra ao espectador que se trata de uma produção, de um trabalho, um ponto de vista, e não de um espetáculo embalado. São obras em que as cenas são descontínuas, nas quais o que importa é a sensação gerada. É aquele filme em que o personagem olha para câmera, ou então até fala com o espectador. É aquele tipo de documentário em que o diretor relata seu processo, como em *Santiago* (João Moreira Salles, 2007). Também aquele tipo de obra que cria novos circuitos e encadeamento entre as imagens, investindo mais em modulações que no molde: cortes bruscos, linguagem seca. "A ordenação ficcional deixa de ser o encadeamento causal aristotélico das ações ´segundo a necessidade e a verossimilhança`. Torna-se uma ordenação de signos" (RANCIÈRE, 2009, p. 55). Aqui, Rancière e Deleuze se aproximam.

Figura 2: *Santiago* (2007). Direção: João Moreira Salles. Fonte: divulgação.

Em seu texto *O que é um dispositivo?* (2009)[4], Agamben, anunciando-se tributário de Foucault, busca compreender os processos de subjetivação de nosso tempo, a partir da relação entre viventes e dispositivos. Para o Agamben, dispositivo é "qualquer coisa que tenha de algum modo à capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes" (2009, p. 40). Tudo aquilo que interage com os viventes, que os forma, é, por assim dizer, dispositivo. E, na atualidade, declara o filósofo, não existe um só instante na vida dos indivíduos que não seja modelado por dispositivos.

Desse modo, entendemos que o cinema é também um dispositivo social, com regras estabelecidas, as quais ficam restritas a quem detém esse poder, ou seja, aos cineastas. O público naturaliza a "forma" fílmica e apreende a obra sem precisar pensar no modo em que foi feita, sem conhecer seu mecanismo.

O filme aparece ao público como mercadoria pronta, espetáculo. Há, aí, uma relação de "governo" – já que o mecanismo serve para governar os outros - e "os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação, isto é, devem produzir o seu sujeito" (AGAMBEN, 2009, p. 38). No cinema mais tradicional, da transparência, o dispositivo visa controlar o pensamento daqueles que o olham, para direcionar, conduzir a atenção, enfim, obter resultados preestabelecidos.

O cinema, como um conjunto de regras, é também um dispositivo de poder. Porém, e ao mesmo tempo, o cinema pode aproximar-se de uma ação política quando quebra com a própria lógica do dispositivo que o modela. Dito de outro modo, a curadoria criativa busca valorizar filmes que investem em compartilhar com o público parte do conjunto de regras, ao expor, na própria obra, alguns mecanismos do dispositivo audiovisual.

Como exemplo, podemos citar o documentário *Doméstica* (2011), de Gabriel Mascaro, no qual somos convidados a saber das es-

4 Do livro **O que é o Contemporâneo e Outros Ensaios** (AGAMBEN, 2009).

tratégias do diretor. Na abertura do filme, um adolescente fala ao público que a câmera que ele está usando foi enviada pelo diretor para que ele mesmo gravasse a funcionária que trabalha em sua casa, ou seja, revela o dispositivo criado pelo diretor. Assim, há um compartilhamento com o espectador das regras do jogo. Outro exemplo é *Olmo e a gaivota* (2015), de Petra Costa e Lea Glob. Nessa produção, há uma cena em que nos é dado a conhecer que aquela suposta realidade documental é uma fabulação entre a atriz e a diretora.

Pelo fato de deixar ver que houve um trabalho do pensamento e que escolhas foram feitas, a exposição do dispositivo no cinema aproxima-se da ideia de emancipação na perspectiva de Rancière (2012). Para o filósofo, toda posição de espectador é uma posição ativa, na qual o ato de olhar também é agir. O espectador observa e seleciona, cria sentidos. Relaciona o que vê com outras coisas que viu e viveu: transforma-se.

PISTA 4 - PERSONAGENS PARA ALÉM DE REPRESENTAÇÕES CLICHÊS

Em seu livro *A partilha do sensível,* Rancière (2009) dedica-se a pensar sobre experiências de fusão da arte com a vida. A dimensão política da arte trata de questionar diferentes níveis de divisões entre aqueles que podem fazer parte da ordem do discurso e aqueles que permanecem fora de um espaço previamente definido como "comum". O fato é que existem pessoas, pelo seu status, pelo local de onde vêm, que são mais ou menos visíveis nesse espaço comum. "A questão da ficção é, antes de tudo, uma questão de distribuição dos lugares" (RANCIÈRE, 2009, p. 17).

Existe na base da política uma estética. Esta estética define a divisão de papéis e as formas e funções que cada parte tem na comunidade. Assim, o espaço comum só existe como partilha, um comum em que alguns poucos têm o seu "quinhão" e a maioria se configura como aqueles *sem-parcela*, termo do próprio filósofo francês. Os ditos *sem-parcela* são aqueles que têm poucas margens de ação em uma dada comunidade.

Rancière (2012) nos lembra que os objetos artísticos ajudam os sujeitos a perceberem as desigualdades sociais e a própria vida de uma outra forma, alterando o modo comum de perceber o mundo. As cenas de "dissenso" são muitas vezes aquelas em que pessoas que comumente não têm voz na comunidade assumem papéis ativos, encarnando na frente do espectador um possível que até então não havia se materializado para ele.

O dissenso (RANCIÈRE, 2012) é aquilo que pode tornar visível o que ainda não o é, ao transformar os que não "constam" em uma comunidade em sujeitos emancipados, isto é, capazes de se pronunciar a respeito das questões comuns. Assim, o dissenso expõe fissuras e fragmenta a ideia do estabelecido, aquilo que quase nunca é colocado à prova, é uma espécie de subversão dos elos sociais determinados e estabelecidos – elos esses que prescrevem as formas do mercado e as decisões dominantes.

Se a sociedade contemporânea está submersa em formas identitárias estabelecidas e codificáveis, alguns títulos do cinema brasileiro contemporâneo operam certa resistência, ao traçarem desvios, numa busca pelo direito à diferença e à variação. O ato de filmar a diferença produz novas imagens da vida, imagens que não estavam disponíveis antes, abrindo novos possíveis. Desse modo, buscamos encontrar filmes que tragam personagens diferentes das representações dominantes. Personagens que nos evidenciem mundos que até então ficavam invisíveis na esfera do discurso hegemônico, sujeitos que normalmente não atuam no campo do comum da sociedade burguesa.

Quase Samba (2015), de Ricardo Targino, se destaca pela caracterização nada convencional das personagens. A protagonista Teresa, uma mulher pobre, negra e grávida, demonstra, através de suas atitudes, ser digna e forte. Ela comanda sua vida, sem depender de um companheiro para seu sustento. Nesse sentido, essa personagem expande o clichê das mulheres pobres, que ge-

Figura 3: *Quase Samba* (2013). Direção: Ricardo Targino. Fonte: divulgação.

ralmente são vistas, pela mídia de massa, como dependentes das figuras masculinas. Aqui, a criação desestabiliza as imagens acomodadas do senso comum, criando novos modos de existência, mais abertos à plenitude da vida.

Outro exemplo é o personagem Joãozinho (Irandhir Santos), de *História da Eternidade* (Camilo Cavalcanti, 2014). Em uma das cenas mais bonitas do cinema brasileiro contemporâneo, Joãzinho sai de sua casa, em um pequeno vilarejo no sertão e liga um aparelho de vinil no meio da rua. Coloca o disco a tocar e começa a dançar. Ele está vestindo uma calça camuflada e uma camisa aberta. Bem lentamente, Joãozinho inicia sua performance, cantando *Fala,* na voz de Ney Matogrosso. Vizinhos começam a sair de suas casas para ver o que está havendo. Curiosos, estranham. Ele dança e canta: "*Eu não sei dizer, nada por dizer, então eu escuto. Se você disser, tudo o que quiser, então eu escuto. Fala"*.

Joãozinho dança, cada vez mais envolvido em sua performance, ignorando o mundo exterior que o olha desconfiado. O cenário árido é tomado de cor. Nesse local improvável para a arte, dá-se a liberação da vida pela singularidade de um homem. Talvez estejamos precisando de mais personagens como este, de mais música, mais dança, mais beleza: mais cinema brasileiro.

Assim, a proposta de curadoria que viemos pensando visa selecionar filmes que podem atuar como vetores para a sensibilidade, para movimentar o pensamento, emancipar e, quem sabe, permitir a invenção de novas paisagens no mundo, novos possíveis. A ideia desse texto não é impor uma visão determinista de curadoria em salas alternativas, nem essencializar os filmes de arte, tampouco exercer juízo de valor sobre as obras, mas contribuir para o debate sobre educação e cinema brasileiro na sociedade contemporânea, em que a todo instante as imagens nos formam e nos transformam. Falamos em um educar estético por meio do audiovisual realizado em nosso país, que possa ter um valor político e criativo, emancipando o sujeito e abrindo novas possibilidades de existência. Através de uma proposta de curadoria mais criativa, as salas universitárias buscam multiplicar novas formas de ser e estar no mundo, mais atentas aos fluxos atuais que nos cercam.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o Contemporâneo e Outros Ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

BALLERINI, Franthiesco. **Cinema brasileiro no século 21:** reflexões de cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores sobre os rumos da cinematografia nacional. São Paulo: Summus, 2012.

BARONE, João Guilherme. **Comunicação e indústria audiovisual:** cenários tecnológicos & institucionais do cinema brasileiro na década de 1990. Sulina: Porto Alegre, 2009.

BERNARDET, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema:** ensaio sobre o cinema brasileiro. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

BORDWELL, David. O Cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos**.** In RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema.** São Paulo: Senac, v. 2, p. 227-301, 2005.

BRAGA, Rodrigo Saturnino. Distribuição cinematogrática. In: DIAS, Adriana e BARBOSA, Letícia de Souza (org.). **Film Business: o negócio do cinema.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

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

CORTELLA, Mario Sérgio; DIMENSTEIN, Gilberto. **A era da curadoria:** o que importa é saber o que importa! Campinas, SP: Papirus 7 Mares, 2015.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2010.

LOUREIRO, Robson. Educação, Cinema e Estética: elementos para uma reeducação do olhar. **Revista Educação & Realidade**, v. 1, n. 33, p. 135-154, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível:** estética e política. São Paulo: EXO experimental org.; Editora 34, 2009.

_____. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ROLNIK, Suely. **Cartografia Sentimental:** transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2014.

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

_____. **O discurso cinematográfico:** a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

FILMES CITADOS

BRANCO sai, preto fica. Direção: Adirley Queirós. Brasil, 2015. (93 min).

DOMÉSTICA. Direção: Gabriel Mascaro. Brasil, 2012. (75 min).

GUARNIERI. Direção: Francisco Garnieri. Brasil, 2017. (71 min.)

HISTÓRIA da eternidade, A. Direção: Camilo Cavalcante. Brasil, 2014. (120 min.)

MENINO e o mundo, O. Direção: Alê Abreu. Brasil, 2014. (85 min).

OLMO E A GAIVOTA. Direção: Petra Costa e Lea Glob. Brasil, 2014. (87 min).

QUASE Samba. Direção: Ricardo Targino. Brasil, 2015. (90 min).

SANTIAGO. Direção: João Moreira Salles. Brasil, 2007. (80 min.).

VENTOS de agosto. Direção: Gabriel Mascaro. Brasil, 2014. (77 min).

No Intenso Agora (2017). Direção: João Moreira Salles. Fonte da imagem: divulgação.

No Intenso Agora e a memória que falta

Ivonete Pinto[1]

Professora adjunta nos cursos de Cinema da UFPel; Editora da revista Teorema.

Resumo: Este texto analisa o documentário de João Moreira Salles, *No Intenso Agora* (2017), colocando questões relativas aos procedimentos temáticos e narrativos do diretor, tributários ao cinema de Chris Marker e Rithy Panh, que parte de acontecimentos históricos dos anos 60 para tentar decifrar – sempre com imagens de arquivo e o uso da primeira pessoa – enigmas envolvendo sua própria mãe. A metodologia empregada no artigo busca dialogar com a reflexão ensaística assumida no filme em questão.

Palavras-chave: Documentário; Narrativa em primeira pessoa; Chris Marker; Rithy Panh; Memória.

Abstract: *This text analyzes the documentary by João Moreira Salles,* In the Intense Now *(2017) problematizing issues related to thematic and narrative procedures, tributary to Chris Marker and Rithy Panh's cinema, which starts with the historical events of the 60s to try to decipher always using the first-person narrative and archive footage enigmas on his own mother. The methodology used in the article seeks to dialogue with the essayist reflection assumed in the film.*

Key-words*:Documentary, First -person narrative; Chris Marker; Rithy Panh; Memory.*

O desejo de João Moreira Salles de compreender as razões que levam uma pessoa a tirar a própria vida poderia ser o mote para o documentário *No Intenso Agora* (2017). Ele elabora uma espécie de lista de personagens que viveram eventos revolucionários e se suicidaram e, ao mesmo tempo insere a figura de sua mãe, Elisa Moreira Salles, que tirou a vida em 1988, aos 56 anos. Este fato não está no filme da mesma maneira que os nomes citados explicitamente, mas percorre o documentário como um sentimento. Sim, é preciso que o espectador tenha a informação prévia deste dado da vida do cineasta para poder fazer esta leitura. Para o espectador que não o tem, a leitura passa também pela inquietação sobre a morte via suicídios, pois que estes são reiterados ao longo do

1 ivonetepinto02@gmail.com

filme, no entanto, seria apenas uma inquietação distanciada, sem consequências. Considerando que boa parte da crítica possui esta informação porque o cineasta é conhecido, e porque em inúmeras vezes este dado surgiu inclusive em torno das interpretações do documentário também em primeira pessoa, *Santiago* (2007), é legítimo avançar em uma reflexão que usa como premissa a forma do desaparecimento da mãe.

Outro dado público que tem ganhado espaço na imprensa é a criação do Instituto Serrapilheria, de iniciativa de João Moreira Salles. Ele anunciou que vai investir 18 milhões de reais por ano em pesquisa científica em áreas exatas, como matemática e física. Os projetos não contemplam as humanidades e as ciências sociais, áreas já atendidas pelo Instituto Moreira Salles. Ou seja, o cineasta é alguém interessado nos dois grandes campos do conhecimento científico, que une razão e emoção. Por isso, nos parece apropriado trabalhar com a hipótese que *No Intenso Agora* é obra de um investigador-poeta e de um investigador-cientista, que quer entender certas atitudes humanas num contexto de transformações sociais.

Este percurso de João Moreira Salles enriquece o cinema documental brasileiro, cuja tendência atual é voltar-se para as narrativas em primeira pessoa, onde o "eu" prevalece como entidade, sem no entanto, na maioria das vezes, alcançar algum grau de profundidade que permita que as obras extrapolem o próprio universo particular de seus autores.

Se *Santiago* nos levava a reflexões na ordem dos debates da classe a partir das relações entre ele, patrão, e o mordomo Santiago, em *No Intenso Agora* temos, literalmente, o mundo como ponto de partida. O documentário movimenta-se, através de imagens de arquivo, em torno de três episódios históricos: a Revolução Cultural na China de Mao Tsé-Tung, as rebeliões de maio de 1968 em Paris (com o protagonismo de Daniel Cohn-Bendit), e a insurreição do povo tcheco contra a União Soviética na chamada Primavera de Praga.

A influência de Chris Marker é inegável, especialmente na apropriação do material de arquivo, como em *O Fundo do Ar é Vermelho* (*Le Fond du l'Air et Rouge*, 1977), porém cabe lembrar que o cineasta-ensaísta francês preferia, no geral, o registro a partir da observação do cotidiano, como em *Domingo em Pequim* (*Dimanche à Pekin*, 1956) e *Carta da Sibéria* (*Lettre de Sibérie*, 1957). A João Moreira Salles, ao contrário, interessa o evento excepcional, a revolução. É ali que encontra, ou tenta encontrar, as ligações entre as vidas excepcionais, tanto que situa a mãe em uma viagem à China de Mao Tsé-Tung dos anos 60. Embora sem passar por situações mirabolantes, não foi uma viagem nada corriqueira. Ela conheceu a China com um grupo de VIPs – o que se chamaria hoje de formadores de opinião – num tour patrocinado por uma revista francesa. Poucos ocidentais tinham acesso à China comunista daqueles tempos. É ali que o diretor flagra em registros amadores sua mãe sorrindo, observando as multidões louvando o regime maoísta e escrevendo no diário, sem deixar marcas do que viria ser excepcional: o gesto suicida duas décadas mais tarde.

Não vamos aqui reduzir o filme a uma terapia em praça pública, embora sejamos tentados a fazê-lo. Há 10 anos, no artigo *Um filme delicado* (PINTO, 2007) afirmava-se que João Moreira Salles fazia "autocrítica em praça pública", ao abandonar o projeto inicial de *Santiago* e retomá-lo 13 anos depois. O diretor entendia que tinha sido autoritário com o mordomo. Agora, em *No Intenso Agora,* ele faz algo como "psicanálise pública", talvez sem esperar qualquer *feedback* do psicanalista (os espectadores?). E é possível que outra alusão simbólica tenha mais efeito se os críticos de cinema operassem como o equivalente ao coro grego ao ter o papel de comentar os conflitos internos do personagem Salles para o público.

As restrições feitas a *Santiago* à época continuam valendo. O excesso de delicadeza, a humildade que esconde certa arrogância, o não assumir a principal atividade do pai Walther Moreira Salles (empresário e banqueiro), porque talvez gerasse algum desconforto. Já na ocasião, Salles anunciava o projeto de fazer um filme em torno da mãe[2]. No filme de 2017 temos a volta da afabilidade que não permite abrir informações sobre o outro. Agora, no entanto, o não dito não soa como (falsa) humildade, mas como lacuna a ser

2 O artigo *Um filme delicado* foi publicado originalmente na revista impressa Teorema em setembro de 2007. Disponível em: <https://goo.gl/MD6o4q> Último acesso em: 20 set. 2017.

preenchida pelo espectador, tendo ou não os dados de bastidores fornecidos pelo "coro grego" da crítica.

PRIMEIRA PESSOA

Assim como *Santiago*, *No Intenso Agora* é um documentário com muitas camadas temáticas, inserido na contemporaneidade ao voltar-se ao passado para lançar luz ao presente. E assim como a fotografia revolucionou a memória coletiva, o filme em primeira pessoa revoluciona as possibilidades narrativas do diário, que não deixa de ser a *alma mater* de *O Intenso Agora.*

João Moreira Salles usa o recurso da primeira pessoa, porém, diferente de *Santiago*, onde entregou a narração ao irmão Fernando; aqui é sua própria voz que ouvimos desta vez. E outra comparação pode soar um despropósito, mas ajuda a pensar: o cambojano Rithy Panh (*A Imagem que Falta/ L'image manquante*, 2013) e Salles têm algo em comum. Ambos, além de trabalharem com a narrativa em primeira pessoa, transmutam seus sofrimentos em imagens.[3]

O "eu", em Salles, é um ser subjetivo e que necessariamente não "está em cena" como testemunho da situação histórica, mas que está mesmo assim, pois seu sentimento é parte do dado histórico. Um fala de um sofrimento de quem viveu a guerra e a fome, outro de quem perdeu a mãe e parece estar perdendo a crença nas revoluções. Quer voltar ao tempo para entender. Ao cambojano faltam imagens, como fotos da família, para compor o quadro da memória; ao brasileiro falta memória de situações que não viveu e as busca através dos registros da mãe e de cinegrafistas anônimos.

É possível qualificar esses sofrimentos? Dizer que um é mais legítimo que outro? Certamente que não, e o que nos cabe é identificar como cada um trabalha o drama das perdas, supondo que ambos os relatos são visceralmente necessários para quem os produziu.

E é assim que a entrada do espectador de *No Intenso Agora* acontece (ou não), pois é preciso acreditar na autenticidade do sofrimento do autor e envolver-se com ela. Talvez, ao fim e ao cabo, sejamos ávidos *voyeurs* um tanto sádicos procurando assistir ao sofrimento alheio. O sofrimento do diretor que busca compreender sua mãe através de imagens produzidas por ela numa época em que – hipótese dele – ela era feliz.

O sofrimento de Salles, que tem recebido o nome de melancolia, termo apropriado, mas que não dá conta do que vemos, diz respeito a estas duas instâncias do filme: a da ordem dos acontecimentos políticos, nos três episódios da história, e a de ordem pessoal, a tristeza de sua mãe que, assim como os personagens que Salles foi catando no caminho das revoluções, também se suicidaram[4]. O tema do suicídio está no filme tanto quanto a danação está na bíblia. Parte da crítica, conhecedora deste aspecto biográfico do diretor (o dado dos bastidores referido anteriormente), questiona o fato de ele ter omitido isto do filme, já que trata do suicídio como tema e expõe a tristeza de sua mãe de forma textual em vários momentos.

Marker é a referência novamente, principalmente pelo deliberado procedimento de deixar espaços brancos, não-ditos. O suicídio da mãe é um não-dito poderoso, que associado ao fracasso das revoluções, revela-se como sofrimento. E sobre sofrimento em imagens, Susan Sontag oferece uma reflexão aguda em *Diante da dor dos outros*, ao falar da vergonha que sentimos quando olhamos para imagens de horror (de guerras, por exemplo):

3 Em *A Imagem que Falta* Rithy Panh usa a voz de Randal Douc na narração e não sua própria voz. É preciso lembrar que embora Panh viva na França há mais de 30 anos, o francês não é sua língua materna. E, também, que o distanciamento que buscou neste filme através de bonecos e não de atores, insere a narração em primeira pessoa em outro tipo de distanciamento. Anita Leandro, no artigo *A história na primeira pessoa: em torno do método de Rithy Panh* (2016), aprofunda a questão.

4 A margem de imprecisão em relação ao termo "melancolia" se dá também em outras línguas. A expressão russa *Toská,* por exemplo, que costuma ser traduzida para o português como "saudade", também tem "melancolia" como sinônimo. Dária Amínova cita Vladimir Nabokov : "nenhuma palavra em inglês pode transmitir todas as nuances da 'toská'. Esse é um sentimento de sofrimento espiritual sem qualquer razão particular. Em um patamar menos doloroso, é a dor indistinta da alma[...]uma vaga ansiedade, nostalgia, saudade amorosa". *Toská*, assim, pode descrever o sentimento que move *No Intenso Agora* para além das motivações pessoais de seu autor.

> Talvez as únicas pessoas com direito a olhar imagens de sofrimento dessa ordem extrema sejam aquelas que poderiam ter feito algo para minorá-lo – digamos, os médicos do hospital militar onde a foto foi tirada – ou aquelas que poderiam aprender algo com a foto. O restante de nós somos voyeurs, qualquer que seja nosso intuito (SONTAG, 2003, p. 19).

A inversão da questão ética aqui atinge o espectador e não o diretor, como acontece comumente.

Há tristeza na narração de João Moreira Salles, não só quando se refere à sua mãe, mas quanto aos descaminhos das revoluções de esquerda, pontualmente China, França e Tchecoslováquia. Assistimos a uma espécie de luto tardio do diretor e o mais instigante, rico e complexo, é justamente que ele em nenhum momento explicita a morte da mãe. Explicita, sim, o fracasso das revoluções (especialmente nas sequências envolvendo Daniel Cohn-Bendit e seu próprio entendimento sobre este fracasso), mas não expõe sua mãe, num gesto mais uma vez pleno de respeito e delicadeza. O que nos remete novamente ao mordomo Santiago e de como o diretor o poupou de expor sua confissão da homossexualidade. Respeitar o outro, especialmente quando este outro não pode mais ser ouvido, é traço de caráter do documentarista em questão.

Em contrapartida, Salles não poupa de crítica o Maio de 68. Como personagem-tema, é visto com um grau de realismo quase cruel, pois nega o êxito ao corroborar a tese de que o movimento pecou por ser liderado por estudantes e não por trabalhadores. Não é preciso que o filme adentre o Brasil para estabelecer as relações de direito, com o Partido dos Trabalhadores (PT) chegando ao poder e com a pergunta que não quer calar: o que deu errado aqui? O proletariado não se uniu à classe empresarial e por isto o malogro? Repito: a pergunta não está no filme. Pode estar na cabeça do espectador que aproveita o filme para fazer as ilações que lhe alcançam.

O que é explorado com ênfase no filme é o desencanto às revoluções, às utopias e até com as vidas felizes que desembocam em tragédias.

A MONTAGEM

Para amarrar tudo isto, João Moreira Salles conta, novamente, com o trabalho do montador Eduardo Escorel, que exerce um papel fundamental, pois que não é um burocrata organizando horas de material de arquivo. Escorel investiu sete meses numa montagem eisensteinianamente ideológica . Não está neste filme por acaso, já que montou *Santiago* e *Cabra Marcado Para Morrer* (Eduardo Coutinho, 2012), sem o qual *Santiago* talvez não existiria dada as vinculações Coutinho-Salles. Escorel, em seus próprios filmes, é um diretor e montador conservador quanto à forma. É esplêndido quanto à capacidade de aprofundamento das reflexões, abrindo mão de malabarismos quanto ao modo como apresenta estas reflexões . *No Intenso Agora* também não traz nada que chame a atenção quanto à originalidade da montagem, mas propõe uma organização dialética, um encadeamento de subtemas intrincados, onde sempre volta à figura da mãe.

A mãe de João Moreira Salles, e o próprio, estão lá nas manifestações, nas revoltas, mesmo quando não estão. E é esta estrutura, às vezes mais do que a narração do diretor, a operar o pensamento do filme.

No Intenso Agora, como afirma Salles em entrevistas, foi feito sobre o impacto da morte de Eduardo Coutinho, que aconteceu logo no início do processo de montagem do documentário. Também Harun Farocki, outro documentarista-ensaísta tributário a Marker, morreu por esta época e o filme traz o signo dos dois. Das perdas e dos legados.

E há também o signo das mulheres anônimas neste filme. Se não nos surpreendemos mais com os lampejos de um Daniel Cohn-Bendit, saturado pela enormidade de imagens que temos dele, é de mulheres ocultas do imaginário da história que o filme de Salles atinge diferenciais. São três momentos. O primeiro quando uma militante, em pleno *bunker* dos rebeldes de maio de 68, atende ao telefonema de uma mãe preocupada com o filho que desapareceu. O humor do diálogo revela mais do movimento do que os discursos de Cohn-Bendit, embora possa parecer apenas uma digressão como os mamutes e as renas de *Carta da Sibéria* (Chris Marker, 1957). Do riso, ao choro, o segundo momento, quan-

do uma operária não aceita que seus colegas, mesmo não tendo conseguido os objetivos de uma paralisação, voltem ao trabalho. Em meio a um grupo de operários homens, ela grita, vocifera e chora. Vista de longe, e agora, é a única a ter consciência política, a única a ter razão. A terceira sequência é quando Salles (ou seria Escorel?) insere no filme toda uma reflexão sobre classe a partir da imagem de uma família dos anos 60. Nela, uma babá negra, sem que lhe pedissem, sai do quadro para deixar a família e seu bebê ficarem em primeiro plano. Quem faz as observações é o narrador Salles, direcionando o filme para o debate do conflito de classe, num gesto que renderia outro filme. Arriscamos-nos supor que este filme ainda será feito por ele, que até aqui tem ensaiado estas reflexões com timidez. Sua posição, de milionário que faz cinema, é um tanto solitária neste País.

De resto, não é de hoje que assistimos (e o fazemos com o estímulo militante- teórico de Jean-Claude Bernardet) as cobranças de que os cineastas não enfrentam estas questões e quando enfrentam o fazem por mera má consciência burguesa. Como demonstrar o contrário? As limitações de um milionário possivelmente sejam insondáveis para alguém que não pertença a esta categoria social.

Para o final deste texto, sobram as perguntas. Sempre as perguntas; recomendavelmente não as respostas. João Moreira Salles estaria sendo demasiado sentimental ao atravessar eventos históricos traumáticos com eventos pessoais traumáticos? A natureza afetiva da perda da mãe nubla sua perspectiva da história das revoluções de esquerda?

Talvez sejam exigências além da medida para um diretor que apenas busca entender o mundo coletivo e o privado através de imagens alheias e que neste caminho nos oferece perguntas, que levam a outras perguntas e assim nos alimentamos todos nós.

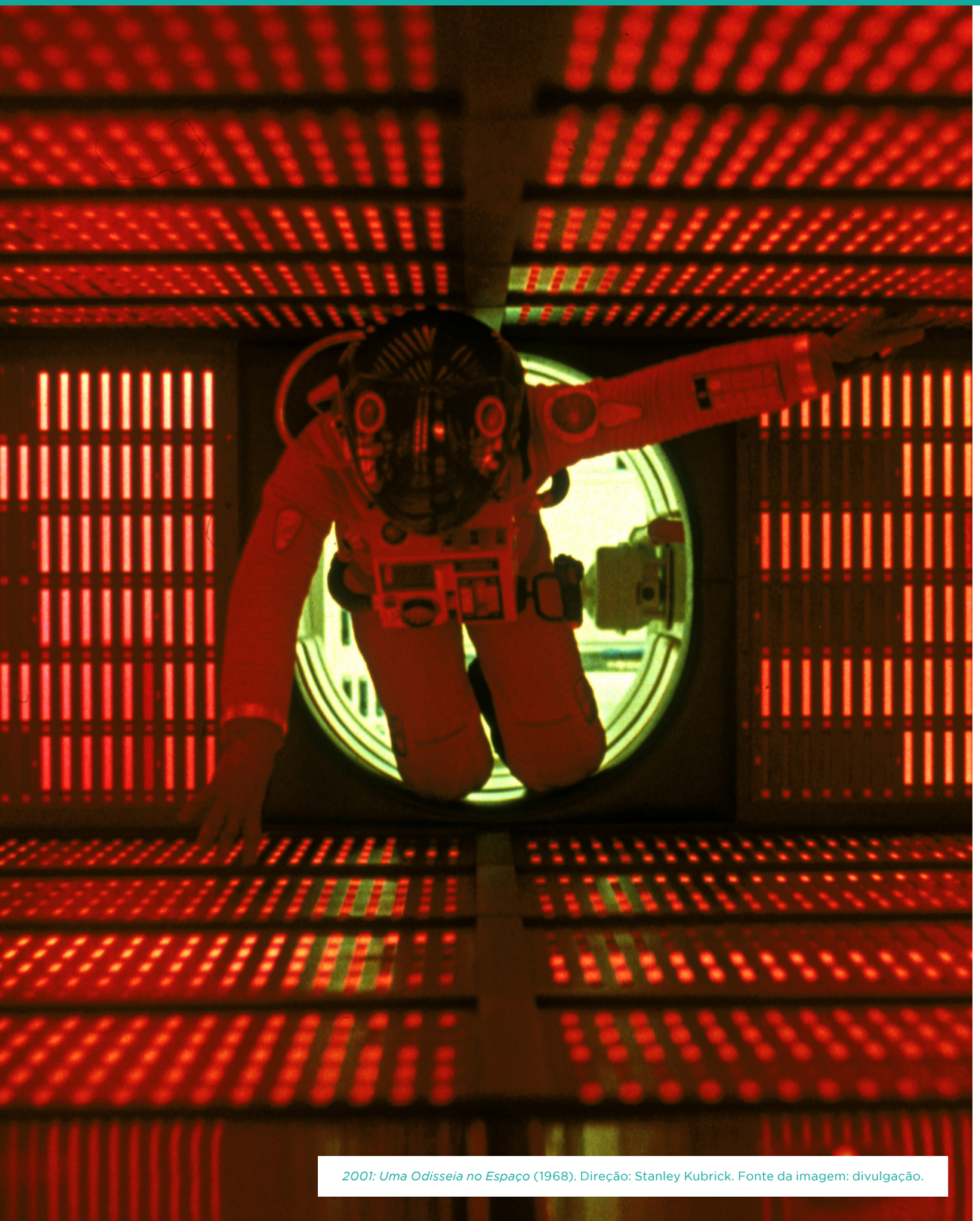
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMÍNOVA, Dária. **10 palavras russas impossíveis de traduzir**. Gazeta Russa. Disponível em: <https://goo.gl/G5nzXF> Acesso em 10, jun., 2017.

LEANDRO, Anita. **A história na primeira pessoa: em torno do método de Rithy Panh**. E-compos, Vol. 19, No 3 , 2016. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/1279> Último acesso em: 20 abr. 2017.

PINTO, Ivonete. Um filme delicado. **Teorema,** nº 11. Porto Alegre: set 2007, p. 12-15.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. Edição Kindle.



2001: Uma Odisseia no Espaço (1968). Direção: Stanley Kubrick. Fonte da imagem: divulgação.

A cidade pós-moderna, a cidade hiper-real: Imagens da distorção em Lyotard e Baudrillard

Daniel Feix[1]

Jornalista formado pela PUCRS, editor e crítico de cinema do jornal Zero Hora, mestrando em Comunicação Social na PUCRS com dissertação sobre o realismo nos filmes que misturam documentário e ficção no cinema brasileiro do século XXI

Resumo: Em seus ensaios sobre a pós-modernidade e a hiper-realidade, em determinado momento tanto Jean-François Lyotard quanto Jean Baudrillard usaram imagens de mapas ou cidades como metáforas para ilustrar certas situações analisadas. Lyotard (1979) evocou a configuração das cidades para falar da relação entre centro e periferia, e Baudrillard (2003), a ilha de Manhattan (com suas Torres Gêmeas) e a Disneylândia, além do mapa do império de uma fábula de Jorge Luis Borges (2016), cuja conformação faz confundirem-se o real e o simulacro. Este artigo põe essas imagens em perspectiva, analisando as distopias que elas representam, além dos pontos de conexão que elas mantêm: as distorções sociais que estão relacionadas; são facetas diferentes de um mesmo estado de coisas.

Palavras-chave: Pós-modernidade. Hiper-realidade. Cidade.

Abstract: *In their essays about posmodernity and hyperreality, at some point Jean-François Lyotard and Jean Baudrillard have introduced images of maps or cities as metaphors of social philosophical situations. Lyotard (1979) introduced some image of the cities (in general) when he was explaining about the relationship betweeen the center and the outward bounds, and Baudrillar (2003) introduced another images when he was talking about the Manhattan island (and Twin Towers) and Disneyland, beyond the map of the empire of a Jorge Luis Borges (2016) fable in whitch configuration real and simulacrum are mixed up. This article gives an outlook over these all images, analyzing the dystopias they represent and the connections they have: the social distorcions they suggest are related; they're different faces of the same state of affairs.*

Keywords: Postmodernity. Hyperreality. City.

1 daniel.feix@acad.pucrs.br / daniel.feix@zerohora.com.br

JOGOS DE LINGUAGEM E DESLEGITIMAÇÃO

Jean-François Lyotard (1924–1998) está para a *pós-modernidade* como Jean Baudrillard (1929–2007) está para a *hiper-realidade*: os dois conceitos amplos e de difícil enquadramento espaço-temporal encontraram, com o trabalho desses dois teóricos, duas de suas definições mais claras.

Lyotard e Baudrillard construíram as bases de seus pensamentos sobre ideias nem sempre vinculadas a imagens, mas houve momentos em que os dois recorreram a certas conformações estéticas (no sentido de visuais) para reforçar determinadas ideias. Comecemos falando dessas ideias. Comecemos pelo que foi teorizado antes – cronologicamente.

Em *A condição pós-moderna*, livro publicado originalmente em 1979 (aqui, está sendo utilizada a edição publicada no Brasil pela editora José Olympio em 2009), Lyotard constatou o estabelecimento do que chamou de *pós-modernidade* a partir de uma crise da legitimação do saber. Diz o autor que a construção do conhecimento passou por transformações em suas instituições – o ensino, em determinados contextos, adquiriu caráter profissionalizante, e as pesquisas, em consequência disso, viram-se transferidas do meio público para a esfera privada. As diferenças de desenvolvimento entre os países do globo não permitem que se afirme, conforme Lyotard, que a condição pós-moderna seja vinculada a um momento preciso da História (o Japão, com as pesquisas avançadas realizadas nos laboratórios de companhias como Sony e Toyota, não está no mesmo estágio evolutivo que uma nação, por assim definir, *pré-moderna* como o Haiti). Mas é razoável pressupor que a pós-modernidade está conectada com a era *pós-industrial*, ou seja, os anos 1950 em diante, acentuando-se conforme avançam tais pesquisas e descobrem-se novas possibilidades oferecidas pela tecnologia[2].

2 Wilmar do Valle Barbosa vincula a *pós-modernidade* à era *pós-industrial*, que teve início, segundo ele, "por volta dos anos 1950", no prefácio da edição de *A condição pós-moderna* publicada pela José Olympio Editora em 2009.

Lyotard explica, em *A condição pós-moderna*, que o saber se estrutura a partir dos "jogos de linguagem" (LYOTARD, 2009, p. 15). Esses jogos são como teias, ou *fibras*, para citar um termo usado pelo autor, cuja conformação é, em si, o próprio estabelecimento dos laços sociais. Sigamos com as imagens do Japão e do Haiti: os laços estabelecidos entre duas pessoas japonesas são necessariamente diferentes daqueles que se dão entre duas haitianas, por mais que haja diferença econômica ou cultural entre elas, ou, dizendo de outro modo, um japonês estabelece uma relação com outro japonês de forma bem distinta do que se verifica entre dois haitianos, por mais que um desses japoneses seja rico e o outro, pobre. Por mais que um tenha grande bagagem cultural, e o outro, pouca. E a tecnologia é um pilar a estruturar essa diferença.

Na verdade, o avanço tecnológico media as relações interpessoais desde a Pré-História da humanidade. Pensemos a partir das imagens – o que, afinal, constitui o objetivo deste texto. Pensemos em um hominídeo pré-histórico descobrindo objetos elaborados por meio da técnica (mesmo que ainda primitiva) e, com esses objetos, conseguindo diferenciar-se de seus semelhantes. O cineasta Stanley Kubrick fez isso, por exemplo, no primeiro ato do filme *2001, uma odisseia no espaço* (*2001, a Space Odissey*, 1968): ao transformar ossadas em utilitários e empregar estes em ações de violência e busca de poder, os símios estabelecem hierarquias entre si segundo as quais os mais hábeis (e fortes) na manipulação desses utilitários se impõem sobre os demais. Kubrick intitulou essa primeira parte do longa-metragem de "A alvorada do homem". Num ato subsequente, que se passa no futuro, encenou "O ocaso do homem", mostrando como este, traído pela sua criação tecnológica, "personalizada" no computador Hal 9000, chegaria a vislumbrar o próprio fim[3]. Não seria equivocado afirmar que foi a tecnologia que deu complexidade à grande teia das conexões sociais, pautando essas conexões, do passado mais remoto ao porvir mais delirante.

3 O filme *2001, uma odisseia no espaço* é uma ficção científica que apresenta, de maneira ensaística, toda a aventura humana – estruturada a partir da relação entre o homem e a tecnologia. Em seu ato final, o computador Hal 9000 tenta matar o astronauta da nave em que eles viajam pelo espaço. É um caso clássico de criatura voltando-se contra o criador.

O conhecimento, como se pode presumir a partir do que foi descrito, faz a diferença nessa evolução. O que mudou, na era da sociedade informatizada (de certo modo, esta que Kubrick imaginou como o ocaso da humanidade), foi a maneira como esse conhecimento passou a ser legitimado. Em *A condição pós-moderna*, Lyotard não chegou a expor explicitamente um pessimismo apocalíptico como o de Kubrick – embora, em outro texto, o artigo "O acinema"[4], tenha escrito sobre o ocaso do cinema da forma como o conhecemos, consequência da incapacidade de representação do que chamou de "imagens extremas" (LYOTARD, 2005, p. 227-229). Mas pode-se afirmar que Lyotard segue a mesma lógica de Kubrick, apontando uma distorção no campo dos jogos de linguagem: a tecnologia impulsiona a pesquisa, que por sua vez nos leva ao saber; contudo, na era da tecnicização, esse saber se desconectou da pesquisa na universidade e, portanto, não é mais verificado cientificamente – pode ser posto a serviço de intenções menos nobres, arrisco-me a interpretar. Não por coincidência, mas sim devido a relações de causa e consequência, a era da tecnicização é uma era de competição comercial (nesse caso, porém, é hora de pensar não mais em Japão e Haiti, mas em Japão e outros países avançados, como Estados Unidos, Alemanha ou Coreia do Sul, e suas companhias transnacionais que se espalharam pelo planeta).

Assim como também notou Edgar Morin[5], Lyotard observa em *A condição pós-moderna* que uma das consequências desse deslocamento das pesquisas e do avanço tecnológico é a fragmentação do conhecimento – algo ligado ao que já se citou neste texto como sendo a profissionalização do ensino. Fazendo uso de um neologismo, aproveitando a ideia de *acinema* criada pelo próprio Lyotard, proponho aqui o uso do termo *acientifização* do conhecimento.

Essa *acientifização* não é algo novo agora e já não era novo em 1979, quando *A condição pós-moderna* foi lançado. Diz Lyotard

4 O artigo "O acinema" integra o livro *Teoria contemporânea do cinema, vol. I – Pós-estruturalismo e filosofia analítica*, organizado por Fernão Pessoa Ramos e publicado pela editora Senac em 2005.

5 Em textos como os que estão reunidos no livro *Educação e complexidade: Os sete saberes e outros ensaios* (São Paulo: Cortez Editora, 2007).

que esse processo todo foi detectado já no início do século XX por "uma geração de artistas" (ele cita Musil, Kraus, Hofmannsthal, Loos, Shömberg e Bloch) e "ao menos dois filósofos" (Mach e Wittgenstein), todos do chamado Círculo de Viena, na Áustria (LYOTARD, 2009, p. 74). O que caracteriza a *pós-modernidade*, segundo Lyotard, é a consumação desse fenômeno, décadas depois.

É a uma imagem metafórica do mesmo Wittgenstein que Lyotard acaba recorrendo para visualizar aquilo que seria a configuração da assim definida grande teia das conexões sociais:

> O vínculo social é uma tessitura na qual se cruzam um número indeterminado de jogos de linguagem que obedecem a regras diferentes. Wittgenstein escreve: "Nossa linguagem pode ser considerada uma velha cidade: uma rede de ruelas e praças, de casas novas e velhas, e de casas dimensionadas às novas épocas; e tudo isto cercado por novos subúrbios com ruas retas e regulares e com casas uniformes" (LYOTARD, 2009, p. 73).

Ressalve-se: a velha cidade de Wittgenstein, citada por Lyotard em *A condição pós-moderna*, é mais familiar às organizações urbanas europeias e norte-americanas. Se na América do Sul e, particularmente, no Brasil, o subúrbio é comumente associado às parcelas mais pobres da população, na Europa e nos Estados Unidos, ao contrário, configura-se mais claramente o desenho segundo o qual o centro é o lugar da História, com suas vias e edificações irregulares, tudo erguido conforme os percalços vivenciados ao longo dos séculos, e a periferia é o local dos bairros planejados friamente não a partir do que se experienciou no passado, mas do que se imagina poderá vir no futuro, com suas ruas retas e residências simétricas, revelando a assepsia típica dos lugares desprovidos de vida.

A imagem do que seria a *condição pós-moderna*, em Lyotard, é a imagem da velha cidade europeia-norte-americana na qual o subúrbio é uma espécie de novo rico, vazio, e o centro, o velho pobre dotado de conhecimento sistematizado, porém abandonado nos novos tempos. Uma clara distopia social.

MAPA DA SOCIEDADE DESESTABILIZADA

Todavia, era no centro, e não na periferia, que ficavam as Torres Gêmeas derrubadas por terroristas nos episódios conhecidos como 11 de Setembro de 2001. Admitamos que, a despeito da ocupação e do crescimento dos subúrbios, os símbolos das cidades pós-modernas seguem situados em suas regiões centrais. A metáfora, aqui, é a da apropriação: os ícones do conhecimento deslegitimado, nas configurações urbanas, são os subúrbios cartesianos, mas, para conseguir realmente ferir uma metrópole contemporânea em seu âmago, é preciso atingir o que está estabelecido como marco de suas áreas históricas, centrais.

No caso, trata-se de uma história recente (as Torres Gêmeas foram inauguradas em 1973, seguindo um modelo de arquitetura contemporânea), mas cuja carga simbólica é altíssima: erguidas no centro financeiro de Nova York, as Torres eram tão imponentes que puseram o que Baudrillard, no artigo *Réquiem para as Twin Towers*, incluído no livro *Power inferno*, de 2003, chamou de um "ponto final na verticalidade competitiva" (2003, p. 11). que era uma característica marcante da Ilha de Manhattan, o coração da maior cidade norte-americana.

São "monstros", descreve Baudrillard no mesmo texto, referindo-se à forma das Torres: "[...] Monstros arquitetônicos que sempre suscitaram um fascínio ambíguo, uma forma contraditória de atração e repulsão e, portanto, em algum lugar, um desejo secreto de vê-las desaparecer" (BAUDRILLARD, 2003, p. 11). Pode parecer um paradoxo, mas foi a competitividade do capitalismo liberal, a mesma que está no cerne da deslegitimação do conhecimento apregoada por Lyotard, que levou à construção de uma edificação com a qual tornou-se impossível competir.

O fim da competição, nesse caso, representou também o início da destruição do sistema que a originou, conforme Baudrillard em *Power inferno*:

> É bastante lógico que a ascensão da potência exacerba a vontade de destruí-la. Mas há mais: de alguma forma, ela é cúmplice de sua própria destruição. Essa denegação interna torna-se mais forte na medida em que o sistema se aproxima da perfeição e de ser Todo-Poderoso. Tudo aconteceu, portanto, através de uma espécie de cumplicidade imprevisível, como se o sistema inteiro, fragilizado internamente, entrasse no jogo da sua própria liquidação. Logo, no jogo do terrorismo. Disse-se: "Deus não pode declarar guerra a si mesmo". Sim, pode (2003, p. 15).

Foi pensando o valor dos signos de cada objeto que Baudrillard formatou um diagnóstico consistente do mal-estar presente na sociedade contemporânea – cenário no qual o terrorismo global, como ele explica em *Power inferno*, ganha papel de destaque. Em "Hipóteses sobre o terrorismo", outro artigo incluído nesse mesmo livro, Baudrillard evocou uma alegoria do escritor argentino Jorge Luis Borges para explicar como os Estados Unidos constituem uma potência incapaz de suportar o espectro da adversidade. "Como pode o Outro, exceto se for estúpido, psicopata ou iluminado, querer ser diferente, sem concessão, sem nem mesmo o desejo de se converter ao nosso evangelho universal?", pergunta, retoricamente (BAUDRILALRD, 2003, p. 34). E segue, abrindo aspas para *Os povos do espelho*, de Borges: "Os povos vencidos são exilados atrás dos espelhos, condenados a refletir a imagem dos vencedores" (2003, p. 34). É quando os vencidos começam a se parecer menos com os vencedores que quebram os espelhos e atacam o império, escreveu Borges, em descrição incorporada por Baudrillard no trecho seguinte, para ilustrar a relação entre a nação dominante e o que, do ponto de vista desta, é o Outro.

A imagem não é necessariamente a de um centro e de uma periferia, mas, do ponto de vista simbólico, é como se fosse – sendo os Estados Unidos o ponto central a irradiar sua imagem vencedora.

Outra imagem evocada em *Power inferno*: vagões do metrô de Nova York inteiramente grafitados em seu exterior mergulham nos túneis da ilha de Manhattan. Para Baudrillard, essa visão é semelhante à dos aviões chocando-se com as Torres, à medida que se trata de um objeto estranho, identificado com a periferia (grafite)

a penetrar violentamente a arquitetura do centro, fazendo-o sangrar, desinscrevendo-o conforme estabelecido pela citada verticalidade competitiva: “[...] Os grafites são um ato terrorista, não por reivindicação identitária [...], mas pela desconstrução violenta que fazem do próprio significante” (BAUDRILLARD, 2003, p. 43).

As imagens descritas por Baudrillard anunciam a cidade desestabilizada. Há muitas coincidências com a cidade que foi referida por Lyotard pouco mais de duas décadas antes. Defendo, aqui, que pode ser interpretada como o mesmo lugar: a cidade configurada à feição da analogia da *pós-modernidade* não é outra que não aquela foi abalada, depois, pelo terrorismo. Talvez centro e periferia nunca tenham convivido de maneira totalmente harmoniosa, mas as tensões entre esses dois lados distantes, porém complementares, da sociedade atingiram um ponto de ápice no século XXI. Observa Baudrillard: “O terrorismo não inaugura, não inventa nada. Leva simplesmente as coisas que já existiam ao extremo, ao paroxismo. Exacerba um certo estado de coisas, uma certa lógica da violência e da incerteza” (BAUDRILLARD, 2003, p. 31).

O terror está aí, por toda a parte. É imposto a nós todos, em “doses homeopáticas”, na violência “institucional, mental e física”, escreve Baudrillard em *Power inferno*. Ainda no artigo “Hipóteses sobre o terrorismo”, o autor retoma a ideia de espelhamento para ilustrar aonde essa exacerbação nos leva: “Diante do *Ground Zero*, nos escombros da grande potência, só podemos encontrar desesperadamente a nossa própria imagem” (BAUDRILLARD, 2003, p. 31).

A HARMONIA QUE SIGNIFICA DESARMONIA

Para entender o que Baudrillard quer dizer na citação do parágrafo anterior, quando afirma que, nesse processo de espelhamento, a ruína social reflete a própria ruína humana, é preciso buscar outras referências em sua obra. No referencial livro *Cultura e simulacro*, publicado originalmente em 1981[6], o autor defende que o real puro e simples já não nos basta – para alcançar a satisfação, é preciso mais. Nesse contexto, estabelece-se um mundo de mentiras, virtual. É nesse contexto que triunfam, entre outros fenômenos típicos dessa era, os *reality shows*, “espelhos da banalidade”, como Baudrillard define em outro livro, *Telemorfose*, de 2004: “Quando tudo se dá a ver, percebe-se que não há nada mais a ver” (BAUDRILLARD, 2004, p. 20).

Há outra imagem do império norte-americano usada pelo autor para analisar o estado de ruína – poderíamos dizer também escombros – da humanidade: a Disneylândia. “Cidade falsa”, “microcosmo artificial”, “*ready-made* do modelo dominante”, “síntese da trivialidade”, “lugar de ilusão” de um mundo real, porém, cuja imagem se faz à semelhança do real: são adjetivos e definições que, conforme Baudrillard em *Telemorfose*, caracterizam o “Loft story”, programa francês de televisão aos moldes do “Big brother” – e o fazem, segundo ele, em comparação com a Disneylândia: “São dois microcosmos semelhantes” (BAUDRILLARD, 2004, p. 20).

Mas é em um de seus ensaios mais célebres, “A precessão dos simulacros”, que abre o livro *Cultura e simulacro*, que Baudrillard traz uma imagem definitiva buscando ilustrar o que, tomo aqui a liberdade de assim definir, vem a ser o estado de ilusão em que nos encontramos – um estado ao mesmo tempo simultâneo e posterior ao dos escombros. Novamente referenciando Jorge Luis Borges, desta vez na fábula *Do rigor da ciência*, Baudrillard faz uma relação entre o território dominado por um império e a sua representação, que tem a forma de um mapa – uma representação que foi sendo tão aperfeiçoada, e que é tão completa, que acabou tomando as proporções do real, fazendo confundir-se a ideia do que é o real e do que é a sua recriação:

> Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de

6 Em algumas edições intitulado *Simulacros e simulação*. Aqui, no entanto, adota-se a grafia de uma edição bastante recente, lançada em espanhol em 2016 e que foi usada para a produção deste texto.

> um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – *precessão dos simulacros* –, e é ele que engendra os territórios cujos fragmentos apodrecem sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do império, mas nossos. Desertos do real. (BORGES *apud* BAUDRILLARD, 2016, p. 9 e 10).

O texto original da fábula borgeana aponta que as gerações posteriores, aos poucos, eram menos adictas ao estudo da cartografia, e por isso resolveram abandonar o mapa em tamanho real, deixando-o entregue às inclemências do sol e dos invernos. Baudrillard complexifica a situação, pondo em dúvida o que seria o mapa e o que seria o real propriamente dito – poderia muito bem ser a própria realidade padecendo ao sabor dos tempos, já que, conforme Baudrillard, o simulacro tomou a dianteira e agora precede a própria realidade que representa, e não mais o contrário. Sob certo aspecto, é a conformação da máxima criador *versus* criatura citada anteriormente: tal qual o embate entre o computador Hal 9000 e o astronauta do filme *2001, uma odisseia no espaço*, a criatura tomou a frente, voltando-se contra o criador, tentando destruí-lo, inclusive. Não se está dizendo aqui que um mapa imaginário liquidará a humanidade – há de se ter mente fantasiosa para tanto –, mas sim que, ao criar algo tão avançado que pode ser definido como perfeito, o homem criou a sua própria ruína.

Ora, qual teria sido a sensação dos responsáveis por elaborar o bairro planejado mais simétrico, mais *clean*, com menos ruas irregulares, com edificações padronizadas, enfim, o mais perfeito dos subúrbios das cidades imaginadas por Wittgenstein e reproduzidas por Lyotard em *A condição pós-moderna*? Trata-se de um exercício de imaginação impossível de responder com plena certeza. Mas se trata, também, de uma pergunta retórica, que tem por objetivo fazer pensar sobre o que, na origem, fora concebido como se fosse carregado de harmonia, mas que, pelo papel simbólico que desempenha, acaba servindo à representação da desarmonia.

A história das artes visuais está repleta de imagens metafóricas que ilustram a ideia de desarmonia. O caos pode gerar fascínio. E, quando aliado à violência, ou a outros temas que Lyotard chamou de "extremos" no artigo "O acinema", pode produzir imagens fetichizantes. Mas há episódios emblemáticos que são mais lembrados pelo real propriamente dito do que pela sua representação, ou recriação em forma de ficção. Pensemos, por exemplo, na imagem das Torres Gêmeas sendo atingidas pelos aviões conduzidos pelos terroristas e indo ao solo. Certamente seremos capazes de lembrar, antes, do episódio em si (suas imagens documentais, reproduzidas pelas emissoras de TV, por exemplo), e não dos filmes ficcionais sobre o episódio (a sua representação/ficcionalização). Há, inclusive, poucos filmes ficcionais sobre o 11 de Setembro de 2001, embora haja muitos sobre os conflitos que se deram em consequência do atentado, notadamente as invasões do Iraque e do Afeganistão por parte dos Estados Unidos[7]. Uma breve divagação: talvez se possa dizer que é por motivo semelhante que os longas-metragens de terror que simulam o real propriamente dito têm abundado – uma febre audiovisual da contemporaneidade é o subgênero conhecido como *mockumentário* (falso documentário de horror, no qual imagens presumidamente documentais são usadas para potencializar o susto do espectador), impulsionado por filmes como *Atividade paranormal* (*Paranormal activity*, de Oren Peli, 2007), *[REC]* (*[REC]*, de Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007), *Cloverfield – Monstro* (*Cloverfield*, de Matt Reeves, 2008) e, antes de todos estes, um dos marcos iniciais dessa febre contemporânea que foi *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999).

As imagens icônicas do terror são, ao menos em parte (uma parte que se viu fortemente ressaltada nos últimos anos), imagens muito próximas do que se convencionou chamar de documentais. As imagens fictícias, construídas deliberadamente como em uma fábula, a exemplo de *2001, uma odisseia no espaço* – um filme que

7 As razões que explicam haver poucas recriações ficcionais dos episódios de 11 de Setembro constituem o tema central da tese de doutorado "Imagens e memórias: a representação do 11 de setembro no cinema norte-americano", a ser defendida por Marília Régio na Famecos-PUCRS nos próximos meses. O autor do presente texto teve acesso a uma apresentação desse trabalho em julho de 2017, por integrar o mesmo Grupo de Pesquisa de Marília Régio nessa universidade.

projeta o fim da humanidade, ou seja, um filme apocalíptico –, estão longe de ser imagens "de terror". Pelo contrário: um aspecto que até hoje, quase cinco décadas após o lançamento do longa de Kubrick, ainda encanta muitos fãs é a beleza da construção visual de *2001*. Mas, neste ponto do raciocínio, cabe emular Baudrillard e fazer a pergunta: afinal, o que é real e o que é simulacro? Ou, indo um pouco além: o que nos satisfaz mais como espectadores, o que finge ser mais próximo do real justamente pela crueza das imagens (os *mockumentários* de terror) ou o que se faz evidenciar como recriação deliberada e visualmente bela do horror (*2001*)?

Nesse contexto, faz sentido que, ao recorrerem à representação da distorção social, Lyotard e Baudrillard tenham vislumbrado a cidade, simples, comum e, ao mesmo tempo, decadente. Em suas formas variadas, da Disneylândia à metrópole circundada pelo subúrbio projetado, passando pela ilha de Manahattan e pelo mapa do império de Borges, fica claro que nosso salto no abismo pode ser um salto rumo ao artificialismo – um artificialismo que, paradoxalmente, finge ser a própria realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É uma coincidência que Lyotard e Baudrillard tenham ambos recorrido a mapas urbanos para ilustrar suas ideias de deslegitimação e *acientifização* do conhecimento, simulacro e *hiper-realidade*. Embora conterrâneos e contemporâneos – e donos de ideias muitas vezes convergentes –, os dois pensadores franceses desenvolveram carreiras totalmente independentes uma da outra. Falaram sobre temas semelhantes, que no fim das contas se entrecruzam, mas que são distintos. Observar as imagens que eles criaram para exemplificar certos raciocínios é uma maneira de aproximá-los.

Ainda que o mapa do império borgeano e a cidade descrita por Wittgenstein, à primeira vista, não estabeleçam uma conversa direta com a Disneylândia ou a ilha de Manhattan e suas Torres Gêmeas, o olhar em perspectiva para essas configurações, dispostas no contexto do pensamento de Lyotard e Baudrillard, pode nos levar a encontrar os pontos que os conectam.

Aqui foram usadas as palavras *desarmonia*, *distopia* e *distorção* para descrever os cenários sobre os quais Lyotard e Baudrillard se debruçaram. São, no fim das contas, palavras que lembram as condições do *pós-moderno* e do *hiper-real* abordadas, respectivamente, pelos dois autores: parece que tudo se alinhou e a máquina foi azeitada (o subúrbio sem quaisquer irregularidades, a Disney asséptica, as Torres Gêmeas imponentes e insuperáveis, o império tão perfeito à sua semelhança), mas é justamente o *clean*, ápice e o perfeito que podem trazer consigo a sujeira, o fim e a distorção.

É justamente o que parece belo que pode trazer consigo o terror – para deixar claro que se está falando de uma era de extremos: o que vem depois do moderno (*pós-moderno*) e o que vai além do real (*hiper-real*).

"Se a Revolução Industrial nos mostrou que sem riqueza não se tem tecnologia ou mesmo ciência, a condição pós-moderna vem nos mostrando que, sem saber científico e técnico, não se tem riqueza", escreve Wilmar do Valle Barbosa no prefácio de *A condição pós-moderna* (BARBOSA apud LYOTARD, 2009, p. XI). "É o fim da história", sentenciou Baudrillard às páginas finais de *Power inferno*, afirmando que o terror preventivo (estado-consequência dos episódios de 11 de Setembro de 2001) "acaba com a possibilidade de qualquer acontecimento" (BAUDRILLARD, 2003, p. 71). Essas frases evidenciam como a associação entre os dois autores faz sentido: ambos os pensadores estão falando de uma única e verdadeira distopia social em curso no planeta que já abandonou as utopias.

Uma distopia que pode ter várias facetas, sobre as quais cada um deles disserta à sua maneira, com pouco mais de 20 anos de distância, mas que, no fim e em última instância, situam-se em uma mesma realidade imaginada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y simulacro**. Barcelona: Editorial Kairós, 2016.

_____. **Power inferno**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Telemorfose**. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. São Paulo: José Olympio, 2009.

_____. O acinema. In RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema, vol. I – Pós-estruturalismo e filosofia analítica**. São Paulo: Senac, 2005.

MORIN, Edgar. **Educação e complexidade: Os sete saberes e outros ensaios**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

RÉGIO, Marília. Imagens e memórias: a representação do 11 de setembro no cinema norte-americano. Tese (doutorado). Famecos-PUCRS, Porto Alegre, 2017.

Filmes citados

[REC]. Jaume Balagueró e Paco Plaza. Espanha, 2007, 78min.

2001, UMA ODISSEIA NO ESPAÇO (2001*, a space odissey*). Stanley Kubrick, EUA/Reino Unido, 1968, 159min.

A BRUXA DE BLAIR (*The Blair Witch Project*). Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, EUA, 1999, 81min.

ATIVIDADE PARANORMAL (*Paranormal activity*). Oren Peli, EUA, 2007, 86min.

CLOVERFIELD – MONSTRO (*Cloverfield*). Matt Reeves, EUA, 2008, 85min.

DOM QUIXOTE

Une Femme Est Une Femme (1961). Direção: Jean-Luc Godard. Fonte da imagem: divulgação.

Trajetórias da crítica cinematográfica em Porto Alegre

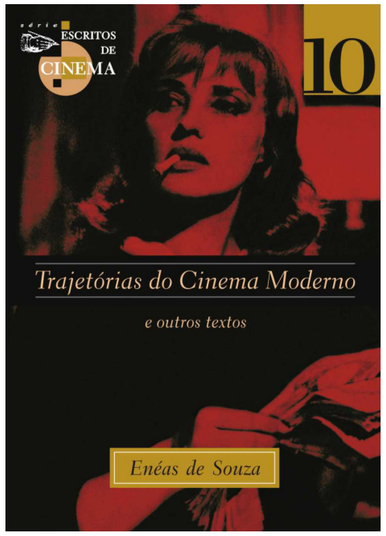
Carlos Eduardo da Silva Ribeiro[1]

Estudante de Mestrado em Sociologia pela UFPel, bacharel em Cinema e Animação pela mesma instituição, bolsista CAPES,

Trajetórias do cinema moderno: e outros textos. SOUZA, Enéas Costa de. Porto Alegre: Secretaria Municipal da Cultura, 2007. 285 p.

> Fomos de uma geração que pensávamos o cinema como arte e como construção poética. E também como forma de pensar o humano, principalmente na sua dimensão política (SOUZA, 2007, p. 252).

Trajetórias do Cinema Moderno, livro do porto-alegrense Enéas de Souza, foi publicado originalmente em 1965. A terceira edição – revisada e ampliada em relação à original, com cerca do dobro do tamanho – data de 2007 e foi lançada na coleção *Escritos de Cinema*[2]. O livro consiste em um compêndio de textos de Enéas, muitos dos quais acerca de filmes brasileiros e europeus culturalmente relevantes na primeira metade da década de 1960. A primeira publicação, ligada ao Instituto Estadual do Livro, ficou limitada ao Rio Grande do Sul. Problema típico da distribuição na época, afirma Marcus Mello (Op. Cit. p. 11). Essa condição periférica teria dificultado sua visibilidade se em comparação a outros autores radicados no eixo Rio-São Paulo.



Interessa notar o "pioneirismo do livro em relação à própria bibliografia cinematográfica no País" (idem.). Somente na década de 1970 o mercado editorial brasileiro daria maior visibilidade aos estudos de cinema. O autor faz alusões a certos jovens que na Porto Alegre sessentista se dedicavam a pensar o cinema. São apontados Paulo Fontoura Gastal – "a origem está em Gastal" (Op. Cit. p. 250) –, José Onofre, Jefferson Barros, Luiz Carlos Merten, dentre outros. Elogia o espaço dado à crítica cinematográfica na mídia gaúcha na época. Essa geração teria legado a Porto Alegre a Casa de Cinema, o Clube Silêncio (Op. Cit. p. 16) e contextualizado o surgimento de *Trajetórias do Cinema Moderno*. Neste período não havia memória digital ou web. Isso influenciava as possibilidades de escrita: muitas vezes a única forma de acessar os filmes era na semana em que estavam em exibição. Vista a importância da web na formação das gerações recentes, interessa perceber a importância do cinema na construção desse processo de reflexividade e intercâmbio cultural que acompanhamos na modernidade: "fomos a primeira geração mundializada. O cinema nos fez assim" (Op. Cit. p. 251). A versão original do livro – as primeiras 189 páginas – foi lançada aos 27 anos do autor. Marcus Mello salienta a precocidade com que levou adiante discussões bastante densas, citando Luiz Carlos Merten: "o mais erudito e o mais consistente de toda aquela geração de críticos que irrompeu em Porto Alegre, nos anos 1960" (Op. Cit. p. 12), foi Enéas de Souza.

O seu estilo não é compatível ao que reconhecemos contemporaneamente nas breves resenhas da grande imprensa, nem é o tipo que intentaria resumir os filmes ou avaliá-los quantitativamente[3]. Desenvolve reflexões mais complexas, em todos os textos sustenta-as com referências a teóricos ou a outros críticos. Mobiliza Aristóteles, Walter Benjamin, André Bazin, Gilles Deleuze, dentre outros diversos. Tem formação filosófica – também é mestre em

1 dudaduba@hotmail.com

2 Editada desde 1995, pela Secretaria Municipal da Cultura de Porto Alegre.

3 Na década de 1960, Enéas escrevia sobre cinema para o jornal O Globo, assim como outros críticos trabalhavam para grandes veículos. Contudo a recepção da mídia para a crítica era maior, ou seja, os textos eram diferentes do que hoje em dia é comum nestes meios.

Economia pela UNICAMP - e transita com certa tranquilidade em campos como a sociologia e a psicanálise. O livro leva adiante certa densidade que pode dificultar a entrada de não-iniciados, tanto do cinema – particularmente o da década de 1960 – quanto da filosofia. Apesar da forma reflexiva, difere também de um estilo universitário ao qual o autor refere, em certa passagem, como "estilo relatório, sem molho e sem graça" (Op. Cit. p. 252). Em contraste a isso, sua produção é livre e valorativa.

Em 2015, quando fui aluno de um breve curso na PUCRS ministrado pelo Prof. Enéas, tive contato com *Trajetórias do Cinema Moderno* pela primeira vez. Na última aula, 25 de maio, ganhei o livro em um sorteio. Ainda que em aula o professor trabalhasse com exemplos palpáveis às novas gerações – muitos dos alunos eram graduandos, entre os 20 e os 30 anos[4] –, na leitura me deparei com diversas referências fílmicas e bibliográficas sobre as quais tinha apenas conhecimento vago ou não tinha qualquer conhecimento. Principalmente nos textos mais antigos, em que consistia a edição original[5]. (Op. Cit. p. 12). Talvez seja uma questão geracional que me leve a achar tediosos *Une femme est une femme* (Jean-Luc Godard, 1961) ou *Hiroshima, mon amour* (Alain Resnais, 1959), aos quais Enéas demonstra afeto. Em todo caso, o autor lança um olhar enriquecedor sobre esses filmes, jogando luz sobre as escolhas dos autores e seus processos de significação. É preciso também ter em vista sua importância contextual – em sua fase de lançamento em Porto Alegre, representavam algo muito distinto dos filmes de gênero usuais – e no desenvolvimento da linguagem fílmica.

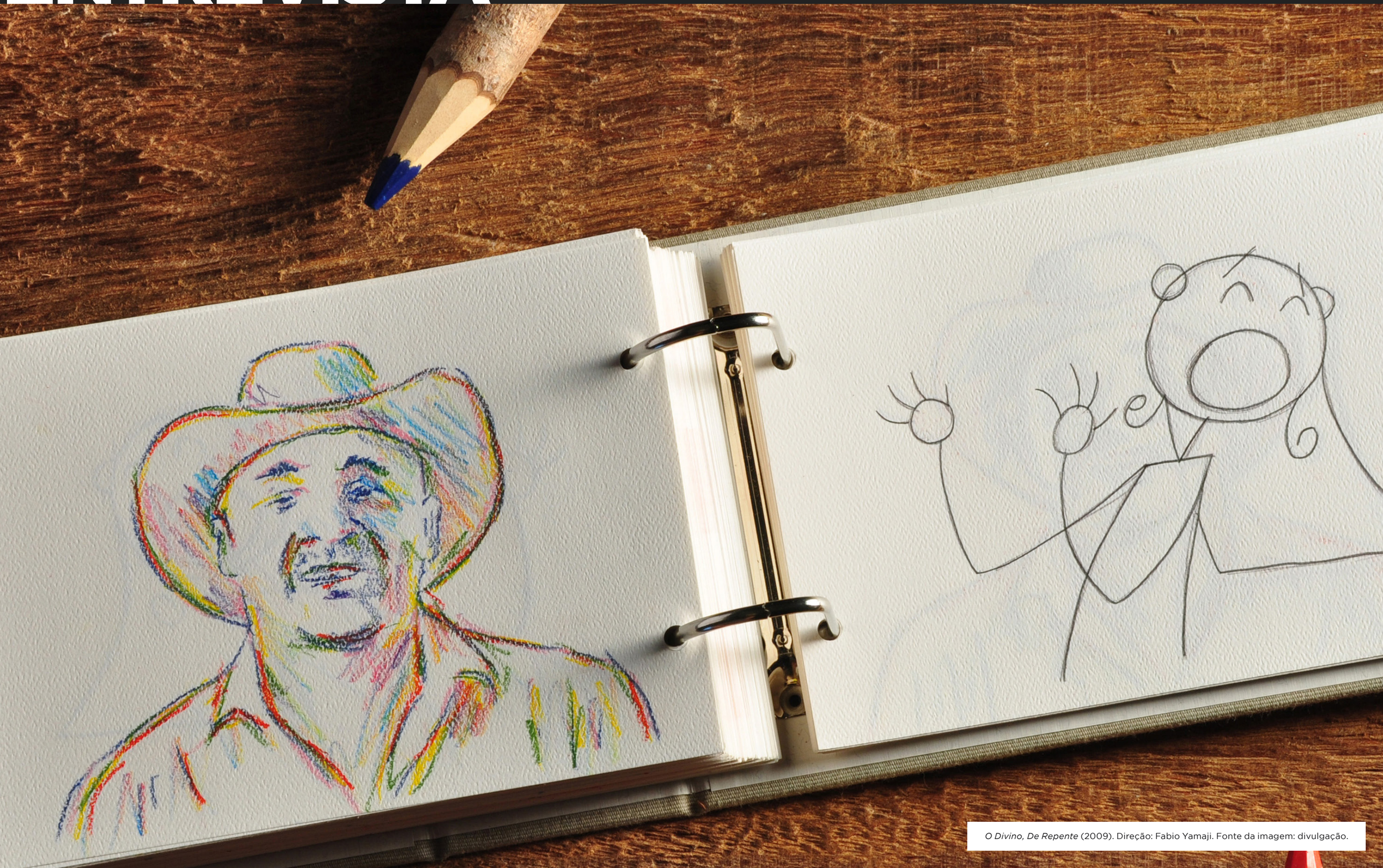
Tanto no livro quanto em aula, Enéas sublinhava que o filme é uma representação do mundo, um esquema elaborado pelo artista para dizer alguma coisa sobre as coisas de fora do filme. Assim, filmes não são necessariamente uma tradução da realidade, mas uma leitura dela. O cinema é uma forma de pensar. Não devem escapar ao crítico os conhecimentos acerca da técnica de produção de filmes e nem dos sistemas socioculturais que contextualizam obra e o artista. Enéas relaciona (Op. Cit. p. 173) a filosofia de Martin Heidegger à relação personagem-cenário: o cinema, por valorizar a cenografia - em comparação ao teatro –, dá ênfase particular às dinâmicas estabelecidas entre sujeito e espaço: o personagem produz sentido em relação ao cenário que habita, que, por sua vez, diz sobre o mundo do filme. A ontologia heideggeriana pode ainda ser mobilizada para pensar o diretor como emissor do discurso fílmico, "aí-no-mundo" no seu próprio contexto social, que também pode ser estudado a partir da obra.

Com o crescimento da produção e consumo audiovisual e a popularização dos estudos culturais no contexto contemporâneo, é mais comum, dentro e fora da academia, a emergência de textos que tomem como referentes filmes ou objetos semelhantes. Assim, a leitura me parece especialmente recomendável para as gerações recentes de estudantes – que, paradoxalmente, são provavelmente menos familiares com as referências mobilizadas – pela solidez com que o autor ampara reflexões. A origem do livro em 1965 agrega interesse: podemos apreciar o desenvolvimento de um pensador já desde cedo maduro.

4 No que me incluo: nasci na década de 1990 e ingressei no referido curso logo após a graduação.

5 O sumário da edição de 2007 divide-se em (1) *Trajetórias do Cinema Moderno*; (2) *Outros textos*; (3) *Perfis*; e (4) *Textos inéditos*.

ENTREVISTA



O Divino, De Repente (2009). Direção: Fabio Yamaji. Fonte da imagem: divulgação.

Fabio Yamaji. Fonte da imagem: acervo pessoal.

Entrevista: Fabio Yamaji

Carla Schneider

Docente e pesquisadora nos cursos de Cinema, Centro de Artes, UFPel

Fabio Yamaji é cidadão brasileiro, descendente de japoneses, torcedor do Palmeiras. É cineasta, animador, designer gráfico, professor, fotógrafo, poliglota, projetista de arquitetura. Já entrou nos três dígitos a quantidade de trabalhos realizados em audiovisual entre séries, curtas, longas, comerciais, vinhetas e clipes.

Fabio é múltiplo e isso é facilmente percebido pela sua trajetória de vida, de trabalhos e de perfil de filmes. Transita entre filmes de animação e *live-action*, como observados nos seus dos curtas: *O Divino, de Repente* (2009, Documentário-Animação, Cor, 35mm, 7min) e *Pontos de Vista* (2015, Drama/Suspense, Cor, 16mm, 15min). Transita entre técnicas de animação, mas é no *stop-motion* que tem a maior quantidade de trabalhos e é por esta via que caminhamos nesta entrevista.

ORSON – Como o interesse pelo cinema aconteceu na tua vida?

Fabio – A expressão pela imagem (desenho, pintura, origami, a escrita japonesa) desde sempre esteve presente em minha vida e, as vezes, de uma maneira mais particular. Eu tinha, por exemplo, uma câmera fotográfica analógica que eu levava na minha mochila lá pelos anos entre 1989 e 1992. Nesta época era incomum registrar imagens do dia a dia (o que se faz muito hoje) mas era o que eu gostava de fazer. Eu também era interessado em histórias em quadrinhos e foi na busca por novos exemplares, já no início da adolescência, que eu me deparei com a revista *Video News* que por sinal tinha na capa a atriz Kim Basinger e o encarte com as musas do cinema dos anos 80, como a Rosanna Arquette e a Sean Young. Então, meu interesse inicial no cinema vem desse encantamento com essas musas, não posso negar. A partir disso fui lendo as reportagens da revista, sabendo mais sobre os filmes e tudo foi ficando cada vez mais interessante. Descobri outras revistas da área como a *Cinemin* e a *Set*. Esse era um período sem internet, então o contato com conteúdos específicos era meio que por ali.

ORSON – Entre ler sobre, ver e fazer filmes. Como circulavam esses teus interesses?

Fabio – Eu tinha uma amiga que percebeu o meu interesse por cinema mas era evidente que ela estava mais envolvida com o assunto. Ela fazia comentários como: “esse filme tem a trilha sonora do John Williams que também trabalha nas produções do Steven Spielberg”. Foram nessas conversas que eu compreendia que o Spielberg eu conhecia mas o Williams ainda não e que o cinema era um trabalho coletivo. Assim comecei a prestar a atenção nos créditos dos filmes, relacionando pessoas e funções como som, montagem, roteiro, direção, fotografia, etc. Neste período eu já via vários filmes no cinema, me organizava para ir nas quartas-feiras, e por vezes assistia até três sessões. O *Batman* dirigido pelo Tim Burton, por exemplo, foi lançado em 1989 e me marcou pois foi o primeiro filme que eu fui por conta, com meus amigos. Era um período que a experiência da sala de cinema estava me interessando muito. Fui experimentando assistir outros filmes além dos mais comerciais, no modelo americano. Procurei por salas com programação mais alternativa. Outubro de 1993 foi determinante pra mim pois teve a inauguração do *Espaço Banco Nacional de Cinema* (Rua Augusta, São Paulo) e ali teve uma mostra com dois filmes que fizeram toda a diferença na minha vida. Com *Arizona Dream*, do diretor Emir Kusturica, conheci um filme com narrativa mais experimental e assim me despertou a vontade de fazer um filme. Ali vi um formato, algo que eu também poderia fazer. Além desse teve *O Estranho Mundo de Jack*, do Tim Burton. Aí sim, um filme que eu poderia fazer com o que já tinha em mãos, a minha habilidade para modelar, desenhar, pintar. Na época eu já era maquetista, já tinha estudado desenho de arquitetura, fazia maquetes de madeira, plástico, PVC então era ver como colocar isso num filme de animação. Por isso que nesse momento, os filmes dessa mostra, foram determinantes para eu prestar o vestibular na área do cinema.

ORSON – Como foram seus aprendizados e experiências iniciais na animação?

Fabio – De 1994 a 1998 eu cursei e me formei em Programação Visual (Design) pela Universidade Mackenzie, em São Paulo. Ali fizemos, entre outras coisas, o curta *StarTrash* e o meu trabalho de conclusão de curso o *Cinemascope* (registro sobre planejamento de um curta-metragem em *stop-motion* de aproximadamente 5 minutos para o qual eu elaborei o roteiro, *storyboard*, e construí cenário, personagem e animei uma cena como exemplo). Em paralelo aos estudos busquei experiências no mercado de trabalho. Em 1995, a partir de anúncio de jornal fiz um curso de seis meses de desenho animado, no estilo Disney, ministrado pelo Haroldo Guimarães Neto, na HGN. Depois fiz estágio na Digital Group digitalizando desenhos da Turma da Mônica para a etapa de pós-produção (colorização e edição do filme) e assim desenvolvi meus primeiros trabalhos em animação *Turma da Mônica em VideoGibi*. Aliás foi nesta produtora que tive oportunidade de pintar (digitalmente) o filme *Espantalho* do Alê Abreu que foi para o Anima Mundi em 1998 e, por sinal, este meu primeiro trabalho remunerado com animação. A vida é assim, precisamos estar atentos as coisas ao redor, estar prontos para o momento que a sorte se apresenta. Eu me formei em junho de 1998 e em julho vi no catálogo do *Anima Mundi* que o Papo Animado seria com o pessoal da *Tratto-ria di Frame*. Assim que terminou a fala deles eu fui me apresentar, mostrar meus materiais, deixar meu contato. Ter essa oportunidade de conhecer esse pessoal e batalhar por um espaço de trabalho com eles era o que eu precisava para me dedicar iniciar no audiovisual com *stop-motion.*

ORSON – Como é a rotina de trabalho de um animador em *stop-motion*?

Fabio – Trabalhar com animação requer capricho e concentração, não importa a técnica. *Stop-motion* tem o aspecto físico porque é uma técnica que envolve variações nos movimentos corporais, por vezes repetitivo. A concentração é importante porque se você não estiver bem, o resultado não fica bom e daí será um problema. No *stop-motion* você faz animação direta, ou seja, não avança uma posição se não tiver certeza que tudo na cena foi animado corretamente. Deslocamento do corpo do boneco, cabelos, boca, membros, roupa, etc. No 2D e na computação gráfica é possível animar cada parte em camadas. Se você está trabalhando em algo para a publicidade, por exemplo, você está num estúdio com equipe e equipamentos alugados. Em geral é um trabalho intensivo com jornada de oito a dez horas de trabalho que você está em função

da produção, com os horários da equipe. Você está limitado àquelas horas e precisa resolver naquele tempo. Não tem como diluir 8 horas de trabalho em 24 horas de um dia e animar quando estiver disposto e preparado. O pessoal do estúdio quer saber se está andando, quer saber que horas vamos almoçar/parar. E quando você retornar está num ritmo mais lento. Então publicidade acaba sendo muito mais intenso que projetos com fôlego maior, que dure semanas ou meses. A rotina de uma produção de *stop-motion* é muito próxima de uma filmagem com atores. No *live-action* tem o set de filmagem. Para a animação em *stop-motion* eu criei a palavra *animagem* (filmagem em animação) para definimos quantas horas ficaremos neste set de trabalho. Se o trabalho for uma série de TV ou um curta-metragem, o trabalho tem um perfil diferente, é mais extensivo. Daí você precisa gerenciar melhor o seu tempo para que esteja bem para voltar no dia seguinte, na semana seguinte, no mês seguinte para prosseguir no trabalho, sem dores e disposição para seguir na mesma concentração e capricho.

ORSON – Nesta proximidade dos elementos do set de filmes *live-action* e *stop-motion* (*animagem*) como você perceber as relações entre atuar e animar?

Fabio – Faltaria eu experimentar ser ator, é uma das profissões que mais admiro mesmo, acho muito impressionante. Animar é atuar mas, como eu não tenho o talento para fazer isso na frente da câmera eu faço através dos bonecos. Viver essa imersão da atuação, essa construção do movimento, da expressão dos sentimentos através do boneco me traz muita satisfação. Em 2015 lancei meu primeiro curta-metragem em *live-action,* o *Pontos de Vista.* Foi ótimo dirigir, escrever falas, passar para um ator e ele retornar com algo muito além do imaginado. Foi um prazer diferente de fazer filme de animação.

ORSON – O que te interessa, influencia, inspira de maneira criativa e que de alguma maneira pode chegar como ideias para futuras criações?

Fabio – Nascer e viver em São Paulo me traz essa riqueza de experiências que trago comigo desde minha infância. Vejo isso indo e vindo como influências e referências nas minhas escolhas. Sou bastante observador, costumo ter um olhar diferenciado para as coisas. Quando surge uma ideia me pergunto: essa história que tenho para contar pode ser filmada? Se só pode ser feita em animação, quando penso em técnica em *stop-motion*, por exemplo, fico interessado em algo que traga coisas reais se mexendo, quero este tipo de ilusão, é um tipo de mágica diferente daquela que vemos num desenho se movendo. Eu fico interessando neste estranhamento causado por algo real que se move fora do esperado. Esse é um dos fatores que me faz ter uma tendência maior para o *stop-motion*. Até porque é uma técnica que se aproxima da brincadeira gestual da criança, é a concretização desse imaginário infantil só que você não vê as mãos e assim a ligação afetiva com a técnica fica maior.

ORSON – Observamos duas linhas distintas no modo de se fazer filmes em *stop-motion*: a técnica associada a materialidade e imperfeições visíveis *versus* a técnica associada ao planejamento das modelagens e impressões em 3D com ajustes digitais na pós-produção. Qual é o teu ponto de vista sobre isso?

Fabio – O que me atraí no *stop-motion* é identificar o objetivo e observar ele se movendo sozinho, quando a gente dá uma outra vocação para o objeto, como é o trabalho do americano PES, por exemplo, acho incrível. Ele pega objetos do dia a dia, usa em novos contextos e anima isso. Aprecio também o trabalho do animador tcheco Jan Svankmajer que vai por essa linha do estranhamento, as experimentações também que se podem fazem em *pixiliation*. Por outro lado há estas produções que trabalham com vários recursos tecnológicos que ficam com um visual lindo. Mas eu acho que quando você começa a perder a noção de que aqueles objetos são reais já começa a perder um pouco da magia que só o *stop-motion* tem. Então essas produções com mais tecnologias tem partes que você são não sabe mais se é *stop-motion* ou se é computação gráfica (mesmo que as vezes você saiba que tudo é *stop-motion* mas o visual fica “com cara de computação gráfica”). Então para quem está assistindo e não está interessado nestas questões fica tudo bem porque está tudo lindo mas, eu, como animador, já não me interesso tanto assim.

ORSON – Dicas para as pessoas que querem se aventurar no *stop-motion*?

Fabio – Assista muitos filmes, independente de ser de animação. Bernardo Bertolucci já dizia “veja muitos filmes mas veja no cinema” porque a experiência é outra. E eu ainda coloco um adendo nisso: vá ao cinema e sente perto da tela! Digo isso porque as pessoas entram no cinema e elas tem a tendência a ir para o fundo da sala até a tela ficar do tamanho de uma TV. Elas estão condicionadas a isso. Então sente-se num ponto que a tela fique no seu campo de visão. Não precisa ser na primeira fila mas deixe a tela preencher todo o seu campo de visão. Porque aqui entra outra questão trazida pelo fotógrafo Robert Capa, que eu admiro muito, e ele dizia algo do tipo “se a sua foto não ficou boa é porque você não chegou próximo o suficiente”. Acredito que faz diferença este “estar longe e estar perto”, de ver toda aquela imagem ocupando o seu campo de visão. Minha experiência de ver filmes no cinema tem muito disso, inclusive penso nos filmes de *stop-motion* que tem tanto capricho e detalhes envolvidos, são tantas decisões porque dentro de um quadro tantas coisas podem se mexer quando você está animando, mas às vezes é exatamente o que não está mexendo que é o que vai contar. Isso é bom lembrar, o animador pode errar em não dar pausa na animação que é quando o personagem conclui uma ideia ou uma ação. Acho até que as pausas são mais importantes do que quando o personagem está se movimentando. Destacar um movimento em prol de outros que poderiam estar ocorrendo simultaneamente, no *stop-motion*, reativa a ideia de que “menos pode ser mais”. Outra questão que também observo é uma tendência das pessoas, que querem fazer *stop-motion*, em buscar a perfeição no boneco, em como fazer o molde, como construir esqueleto. Isso é secundário, isso é a parte técnico, isso você encontra quem pode fazer. Procure trabalhar a parte criativa, tenho o foco na narrativa, que história você quer contar. Quando for fazer alguma coisa não tente armar um circo e fazer cenários e bonecos mirabolantes. Aventure-se no básico mesmo, dedique seu tempo fazendo e não construindo um boneco de silicone com articulações com peças feitas sob medida porque no final não é isso que fará a diferença.

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO NA ORSON

A **ORSON** é uma revista científica de periodicidade semestral publicada pelo Colegiado dos Cursos de Cinema da Universidade Federal de Pelotas e aceita submissões de artigos, resenhas, entrevistas e resumos de pesquisa. **Até próxima edição** (nº 13), as submissões deverão ser feitas pelo e-mail da revista [revistaorson@gmail.com]. **Posteriormente**, as submissões devem ser feitas a partir de cadastro no SEER do periódico, a ser divulgado nesta página. Atualmente encontra-se em fase de edição do número 13, com publicação prevista para dezembro de 2017, com submissões abertas até novembro de 2017 (ver prazo abaixo).

Edição de **dezembro de 2017**:
Temática livre ou *Dossiê IMAGEM DIGITAL*
Fechamento às 23h59 de
01 de novembro de 2017.
[*ver apresentação do dossiê no site da revista*]

São aceitos artigos científicos, resenhas, relatórios de pesquisa e exercícios de escrita na forma de crítica ou análise fílmica, entrevistas e traduções. As normas e parâmetros para publicação na revista ORSON são:

NORMAS GERAIS

1. Todos os textos submetidos à revista devem ser inéditos, tanto em publicações impressas quanto eletrônicas. São aceitos também artigos escritos a partir de resumos apresentados em evento e publicados em anais, desde que não tenham sido publicados na forma de artigos completos.

2. Entrevistas devem ser submetidas acompanhadas de termo de ciência do/a entrevistado/a (mensagem enviada pelo entrevistado por e-mail).

3. Os textos devem ser editados em programa e formato compatível com o Libre Office (.doc, .docx, .odt), 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. Os textos devem obedecer às normas de formatação indicadas/ilustradas no/por seus respectivos templates, disponíveis para download no site da revista.

4. Imagens – gráficos, tabelas, fotografias, ilustrações e 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. As imagens devem ser enviadas em seus respectivos lugares, inseridas no texto, e em arquivos separados, em formato JPG ou equivalente, nomeadas conforme aparecem referenciadas no texto: “Figura1.jpg”, por exemplo. Imagens com problemas de resolução não serão publicadas.

5. São aceitos textos escritos em português e espanhol.

6. A revisão ortográfica e mecanográfica dos textos é de responsabilidade dos/as autores/as, embora os/as revisores/as possam apontar ajustes neste sentido com o parecer enviado.

7. Os textos devem indicar autoria (abaixo do título) e filiação institucional e titulação em nota de rodapé. Os dados dos/as autores/as serão suprimidos do texto de revisão para envio aos pareceristas, garantindo assim a avaliação cega pelos pares. Artigos produzidos a partir de projetos de pesquisa podem indicar sua vinculação através do nome do projeto, em nota de rodapé, como por exemplo: “Este artigo faz parte do projeto de pesquisa *O designer como autor*, desenvolvido no curso de Design da Universidade Federal de Pelotas”. Ao submeter o arquivo para a revista, este deverá constar sem nenhuma indicação de autoria (verificar e editar tais dados nas Propriedades do arquivo).

ARTIGOS

1. A revista ORSON ***aceita*** artigos inéditos escritos por doutores, doutorandos e mestres. Mestrandos e/ou graduados poderão publicar como co-autores de mestres, doutorandos e doutores.

2. ***O tamanho*** mínimo dos textos deve ser de oito mil caracteres com espaços e o máximo, de 40 mil caracteres com espaços. Esses parâmetros incluem resumo/palavras-chaves e suas traduções, notas de rodapé e referências bibliográficas, além dos elementos textuais.

3. O título (e subtítulo, se houver) do artigo deve ser seguido de ***Resumo*** no idioma do artigo, cinco ***Palavras-chave*** (também no idioma do artigo), separadas entre si por ponto e vírgula, e sua posterior tradução para o inglês (*Abstract* e *Keywords*, caso o artigo esteja escrito em português) ou português (caso o artigo esteja escrito em espanhol). Para os artigos escritos em espanhol, após o segundo resumo e palavras-chave (em português), deve constar um *Abstract* e *Keywords* (em inglês).

4. Artigos traduzidos devem apontar, em nota de rodapé vinculada ao título em português, o título original do texto, sua autoria, onde foi publicado originalmente e a data dessa publicação. A autoria da tradução e dados relacionados à titulação e vínculo/filiação institucional segue as *Normas gerais*, neste documento.

5. No transcorrer do texto, deve-se empregar o ***itálico para termos estrangeiros e títulos de filmes***, livros, obras de arte, músicas e periódicos, sendo esses títulos escritos apenas com a primeira inicial em letra maiúscula (a não ser por nomes próprios). Exemplo sobre filme: “Em *Serras da desordem* (Andrea Tonacci, 2008), o diretor enfrenta...”. No caso de filme estrangeiro (não brasileiro), este deve ser citado sempre pelo seu título conforme divulgado no Brasil (em português ou, no caso de títulos sem tradução, com a forma com que é conhecido publicamente

neste país) e deve aparecer, na primeira vez em que é citado no texto, seguido de título original entre parênteses (quando houver), seguido do nome do/a diretor/a e ano de lançamento. O mesmo se aplica aos filmes brasileiros, porém sem a menção do título original entre parênteses, evidentemente). Exemplo: *2001, Uma odisséia no espaço* (*2001, A space odissey*, Stanley Kubrick, 1968). Séries devem trazer o título em português (quando houver), seguido, entre parênteses, de título original, criador principal, ano de início-ano de término (ou, se a série continua, deve-se informar "presente"). Exemplo de série: *Orange is the new black* (Jenji Kohan, 2013-presente). Caso se queira abreviar os títulos longos de filmes ou livros, mencionar pela primeira vez o título completo e, entre parênteses, anunciar a forma com que este passa a ser usado (a forma com que a obra é conhecida ou sua abreviação). Exemplo: "Em *How to get away with murder* (a partir daqui, *HTGAWM*)..." ou "Em *Unbreakable Kimmy Schmidt* (doravante *Unbreakable*...)...".

6. ***Ilustrações:*** – gráficos, tabelas, imagens, etc. devem ser inseridos, no texto, tão logo após serem citados quanto possível. Imediatamente a sua menção, deve constar, entre parênteses, indicação de imagem, como em "É como se essas janelas formassem ícones a partir dos quais podemos pensar sobre o que diz esse cinema. (Figura 14)". Fotografias, still de filmes, capturas de tela, imagens de pinturas, ilustrações e equivalentes são consideradas figuras. Tabelas e gráficos devem ser referenciados desta forma. Figuras, tabelas e gráficos devem ter, cada uma, contagem própria. Qualquer ilustração deve ser legendada com indicação e numeração, fonte e, quando necessário, informações a respeito da imagem. Exemplo: "Figura 1: Kimmy e Titus no encerramento do primeiro episódio da primeira temporada. Fonte: captura de tela/Netflix".

7. Os artigos deverão ser encerrados com ***referências*** (somente os textos, sites, filmes/séries e outras obras que tenham sido *citados* no texto. Assim como nas outras seções, nesta deve-se seguir as normas ABNT - neste caso, com o sistema *autor-data*). As obras não devem ser numeradas, as entradas não devem ter recuo de parágrafo, devem ser apresentadas com entrelinhamento simples, sem espaços entre entradas (cada referência deve ser escrita no fluxo normal e, ao final de cada referência, um *enter* dá início a uma nova linha, onde deve ir nova entrada), com alinhamento justificado. Os primeiros nomes dos/as autores/as devem ser escritos por extenso, podendo ser abreviados ou omitidos sobrenomes intermediários não utilizados nas citações. Em caso de tradução, citar o tradutor, logo depois do título da obra. Só devem ser usados como "referência" (e, portanto, constar na seção *Referências* filmes ou obras artísticas (literatura de ficção, quadro/pintura, peça de teatro, instalação, videoarte, música/peça musical, etc.) que forem usados, em parte ou no todo, para citação direta ou indireta. Os filmes e outras obras que forem notados como um todo, mesmo a título de análise, serão referenciados de forma sucinta (título/título original, diretor/a, data) na primeira vez em que forem mencionados, conforme regra acima. Ver os exemplos, a seguir:

Livros e capítulos de livros:

MANTOVANI, Bráulio et al. **Cidade de Deus**: o roteiro do filme. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

PASOLINI, Pier Paolo Abjurei a trilogia da vida. In: **Últimos escritos**. Trad. Manuel Braga da Cruz. Coimbra: Centelha, 1977, p. 24-29.

No caso de o capítulo de livro ser de obra com vários autores, colocar o nome de quem organizou a publicação após "In:":

GUNNING, T. Cinema e história. In. XAVIER, Ismail. (org.). **Cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, p. 21-44.

Jornais/revistas:

MENA, Fernanda. **Sob o sol do Recife**. Folha de S. Paulo, São Paulo, 23 dez. 2009. Ilustrada, Caderno E, p. 1.

Artigos científicos de periódicos ou eventos:

CAETANO, Maria do Rosário. Os anos 1990: Da crise à retomada. In: **Alceu**, v.8 n.15, jul./dez. 2007. p. 196-216. Disponível em: <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu_n15_Caetano.pdf>. Último acesso em 10 de novembro de 2016.

REGUILLO, Rossana. El lenguaje e los narcos. In: SEMINARIO NARCOTRÁFICO Y VIOLENCIA EN CIUDADES DE AMÉRICA LATINA: retos para un nuevo periodismo, 2009, México. **Anais eletrônicos...** México: FNPI, 2009. Disponível em: <http://cosecharoja.fnpi.org/wp-content/uploads/2010/09/Seminario_Narco.pdf>. Último acesso em: 15 ago. 2011.

Websites:

VISCONTI, Luchino. Rocco, un seguito di La terra trema. Disponível em: <http://www.cinemaitaliano.net>. Último acesso em: 8 dez. 2007.

Filmes:

BAILE PERFUMADO. Lírio Ferreira; Paulo Caldas. Brasil, 1997, filme 35 mm.

NOME PRÓPRIO. Murilo Salles. Brasil, 2007, digital.

LIBERDADE é azul, A. (Trois coleurs: Bleu). Krysztof Kieslowski, França-Polônia-Suiça, 1993.

Séries:

BREAKING BAD. Criação: Vince Gilligan. EUA: Sony Pictures Television, 2008-2013.

ORANGE IS THE NEW BLACK. Criação: Jenji Kohan. EUA: Netflix 2013-presente.

Exemplo de série transmitida por outro veículo que não o original:

DOWNTON Abbey. Criação: Jullian Fellowes. Inglaterra: ITV, 2010-2014. Rio de Janeiro: GNT, 2014.

Teses e dissertações:

MUANIS, Felipe. **As metaimagens na televisão contemporânea**: as vinhetas da Rede Globo e MTV. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

DVD:

EU te amo. Direção: Arnaldo Jabor. Música: Tom Jobim e Chico Buarque. Brasil, 1981, colorido, 110min. DVD, São Paulo: Versátil Home Vídeo, colorido, 106 min, NTSC, 1999.

AMOR à morte (L'AMOUR a mort). Direção: Alain Resnais. Roteiro: Jean Grualt. Música: Hans-Werner Henze. França, 1984, 88 min. DVD, Paris: MK2 Editions, colorido, 158min., Zona 2, PAL, 2003.

Filme do sistema digital (Youtube e outros):

MEMÓRIA para uso diário. Direção: Beth Formaggini. Brasil, 86min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ys4781EYPBU>. Último acesso em: 30 jun. 2014.

RESENHAS

1. A titulação mínima para a submissão de resenhas é de graduação.

2. Serão aceitas resenhas de livros publicados originalmente em português ou edições traduzidas.

3. Não há limite de data de publicação, porém a revista ORSON dá preferência para títulos lançados (originalmente ou em edição traduzida) há até cinco anos.

4. Os critérios teóricos para publicação de resenhas são: relevância do tema do livro para o escopo/foco da revista; relevância da abordagem do tema no texto original; pertinência do fichamento e de seus comentários.

5. O título da resenha deve ser o título do livro fichado, e este deve ser seguido por referência bibliográfica da obra conforme normas ABNT.

6. A extensão mínima deve ser de dois mil caracteres e a máxima, de sete mil caracteres (contando com espaços, em ambos os casos);

7. Outras referências bibliográficas ou de outra ordem e equivalentes (que não a do livro resenhado) devem ser apontadas em nota de rodapé, através do sistema autor-data;

8. As resenhas devem ser inéditas (não devem ter sido publicadas em outro periódico, em formato impresso ou eletrônico);

9. Resenhas de textos em outros idiomas (caso não haja publicação da obra em português) devem manter o título original da obra e indicar seu idioma original e a responsabilidade de eventuais traduções em nota de rodapé, como por exemplo: "Texto lido a partir do inglês, com eventuais traduções do idioma aqui transcritas de minha responsabilidade".

RELATÓRIOS DE PESQUISA / ANÁLISE FÍLMICA / CRÍTICA

1. Esta seção aceita textos escritos por graduandos, graduados ou alunos de especialização, não necessariamente em co-autoria com orientadores/as, a partir de pesquisas vinculadas a projetos, iniciação científica ou trabalho de conclusão de curso. Caso o texto não seja escrito em co-autoria com orientador/a, a informação relativa à orientação deve ser informada no e-mail de submissão (exemplo: "Texto orientado pela professora Fulana de Tale"). No caso de vínculo do texto com projetos de pesquisa e trabalhos de conclusão, esses dados também devem ser informados no e-mail;

2. O tamanho mínimo dos resumos de pesquisa é de cinco mil caracteres e o máximo de 12 mil caracteres (ambos incluindo espaços);

3. A estrutura dos resumos de pesquisa/análises segue a mesma norma geral dos artigos, e as críticas devem conter título, autoria e subtítulos conforme conveniência do/a autor/a. Todos os textos devem conter igualmente resumo em dois idiomas, a exemplo dos artigos;

4. Elementos ilustrativos também seguem as normas dos artigos;

5. A revista ORSON dá preferência para resumos de pesquisa/análises que sejam vinculados a trabalhos de conclusão de curso (no caso de autores graduandos/graduados), e aceita versões complementares de resumos expandidos (ou seja, versão estendidas) publicados em anais de congressos de iniciação científica.

ORSON

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

OUTUBRO/2017